

## REGLAMENTO CESTOBALL

**Este índice estará sujeto al orden de las páginas en la impresión. CONTROLAR**

EL CESTOBALL.....	3
EL JUEGO.....	4
1. MATERIALES DEPORTIVOS.....	6
1.1 CAMPO DE JUEGO.....	6
1.3 PELOTA.....	7
1.4 BANCO DE RECAMBIO.....	8
2. ELEMENTOS TÉCNICOS.....	8
2.1 RELOJ.....	8
2.2 PLANILLA DE JUEGO.....	9
2.3 TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES.....	10
2.4 TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR.....	10
3. AUTORIDADES.....	11
3.1 TERNA ARBITRAL.....	11
3.1.1 Árbitros.....	11
3.1.2 Veedor.....	13
4. DELEGADOS DE MESA.....	13
5. EQUIPOS.....	15
5.1 CANTIDAD DE JUGADORAS.....	15
5.2 CAPITANA.....	16
5.3 NUMERACIÓN.....	16
5.4 UNIFORMES.....	16
5.5 CATEGORÍAS.....	17
6. CUERPO TÉCNICO.....	17
7. REGLAS DE JUEGO.....	18
7.1 PUNTAJE.....	18
7.1.1 Validez de los lanzamientos.....	18
7.1.2. Valor de los lanzamientos convertidos.....	19
7.2 FORMAS LEGALES DE JUGAR LA PELOTA.....	19
7.2.1 Faltas cometidas al jugar la pelota.....	19
7.3 LEY DEL CAMINAR.....	20
7.4 FALTAS PERSONALES.....	21
7.4.1 Formas legales de marcar.....	21
7.4.2 Faltas cometidas en la marcación: Foules.....	22
7.4.3 Sanciones.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.5 PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO.....	25
7.6 SALTO.....	26
7.6.1 Situaciones de salto.....	26
7.6.2 Forma correcta de realizar el salto.....	26
7.6.3 Faltas cometidas en el salto.....	27

7.7 TIEMPO DE JUEGO .....	28
7.7.1 Duración y descanso.....	28
7.7.2 Inicio y fin de cada tiempo .....	28
7.7.3 Tiempo suplementario .....	27
7.7.4 Minuto .....	30
7.7.5 Detención del reloj.....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>
7.8 .....	30
DISTRIBUCIÓN DE LAS JUGADORAS EN LA CANCHA.....	30
7.8.1 Ley del equilibrio numérico .....	30
7.8.2. Situaciones válidas de equilibrio numérico .....	32
7.8.3 Situaciones no válidas de equilibrio numérico .....	32
7.8.4 Cambio de jugadora.....	33
8. SANCIONES.....	33
8.1 TARJETAS AL BANCO DE RECAMBIO.....	34
8.2 TARJETAS AL CUERPO TÉCNICO .....	34
8.3 TARJETAS A LAS JUGADORAS .....	
8.4 TARJETA AL PÚBLICO .....	35
9. TÉCNICO.....	36
10. PROTESTA.....	36
11. SEÑALIZACIÓN.....	37
11.1. ÁRBITROS .....	37
11.2 MESA DE CONTROL.....	38

<p>Cualquier referencia que se realice en este REGLAMENTO OFICIAL DE CESTOBALL en término de género masculino, se deberá entender que se hace también mención al género femenino; utilizándose la generalidad a los efectos del tratamiento analítico de las reglas.</p>
--

## **EL CESTOBALL**

Las ideas para este deporte nacen del Pelota al Cesto argentino creado a principios del siglo XX por el Dr. Enrique Romero Brest y practicado en Sudamérica, del Korfball holandés y del Netball inglés practicado en el Commonwealth y del Korfball alemán y suizo.

En el Cestoball, como en otros deportes de conjunto, se desarrollan las diferentes cualidades físicas, los aspectos psicológicos y valores sociales de cada una de las personas que lo practican. Pero además, por sus particulares características tácticas y técnicas, y la dinámica que su juego implica, estimula un amplio sentido de cooperación entre quienes participan, ya que al no picar la pelota la única opción para jugarla es hacerse pases con las manos con los compañeros; esto hace que los jugadores deban desplazarse constantemente para jugar o recuperar la pelota, para lo cual, es imprescindible la utilización de formas básicas de movimientos como el correr, saltar, lanzar, recibir, encestar, estimulando también cualidades físicas desarrollando la resistencia aeróbica y anaeróbica, la fuerza, la velocidad, la potencia y sus coordinaciones específicas, las que son necesarias para realizar los fundamentos técnicos y tácticos propios del Cestoball.

La infraestructura y equipamiento que su práctica requiere es escasa (cestos, pelota y una cancha), posibilitando la socialización e integración de un gran número de personas con poco material y en un espacio pequeño para realizar esta actividad lúdica.

## **EL JUEGO**

El Cestoball es jugado por dos equipos de seis (6) jugadores cada uno. El objetivo es trasladar una pelota mediante pases con las manos hasta el cesto adversario e intentar convertir goles por medio de lanzamientos al mismo, evitando que el contrincante realice igual acción en su propio cesto. El equipo que más tantos haya conseguido durante el transcurso del juego será el ganador.

Antes de comenzar el partido, los árbitros que dirigirán el mismo, realizarán un sorteo entre los capitanes de ambos equipos, en el que se decidirá quién tiene la responsabilidad de iniciar el juego y quien define cual es el cesto a defender de cada equipo.

La cancha en la que se desarrolla este deporte, es un rectángulo dividido en dos por una línea central que determina dos zonas y en cada una de ellas, existirá un aro determinando la zona defensiva y ofensiva de cada equipo por tiempo de juego.

Durante el partido, cada equipo debe tener en una zona, como máximo cuatro jugadores y en la otra zona, como mínimo dos jugadores. Todos los jugadores pueden tirar al cesto desde cualquier lugar de la cancha en el que se encuentren.

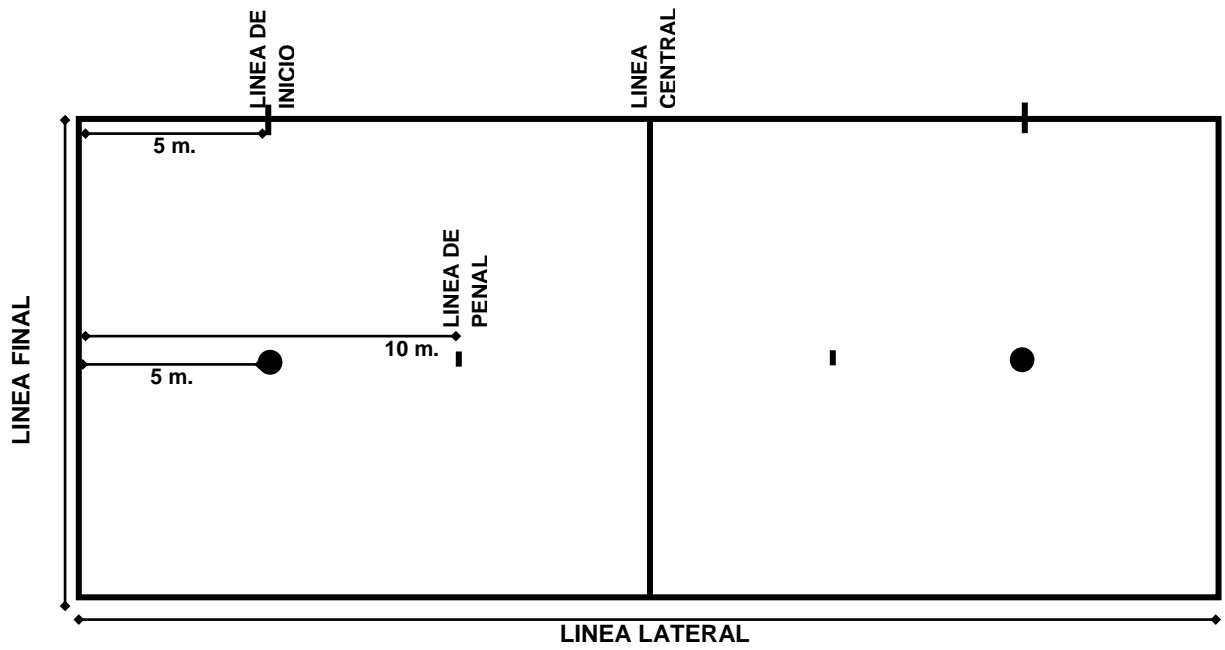
Los cambios son sin límites y se pueden realizar en cualquier momento del partido desde la línea final de la zona defensiva del propio equipo.

El tiempo de juego es de 40 minutos, divididos en dos períodos de 20 minutos cada uno y con un descanso de 5 minutos. En caso de terminar el partido empatado, el juego se alargará dos períodos más de 3 minutos c/u y de mantenerse el empate se define por tiros libres.

La pelota puede ser recibida con las manos, nunca con el cuerpo, salvo el caso de las muñecas y el antebrazo. La distancia en el pase de la pelota entre compañeros debe ser a dos metros como mínimo.

La marcación se efectúa a presión o a distancia en toda la cancha cuando el jugador está con o sin pelota. Se puede realizar un máximo de 6 foules por jugador.

**LA CANCHA**



**HAY QUE AGREGAR LAS LINEAS DEMARCATORIA DE ZONA DE MESA DE CONTROL (A 3 MTS DE LA LINEA CENTRAL)**

**GIRAR Y COLOCAR VERTICALMENTE EL ESQUEMA DE LA CANCHA Y QUE OCUPE TODA LA PAGINA, ADEMÁS COMPLETAR LAS MEDIDAS.**

# 1. MATERIALES DEPORTIVOS

## 1.1. CAMPO DE JUEGO:

- **Superficie:** será de consistencia plana y firme susceptible a adaptarse al deporte. Obligatoriamente deberá fijarse con seis meses de anticipación el tipo de campo de juego donde se realizarán las competencias internacionales.

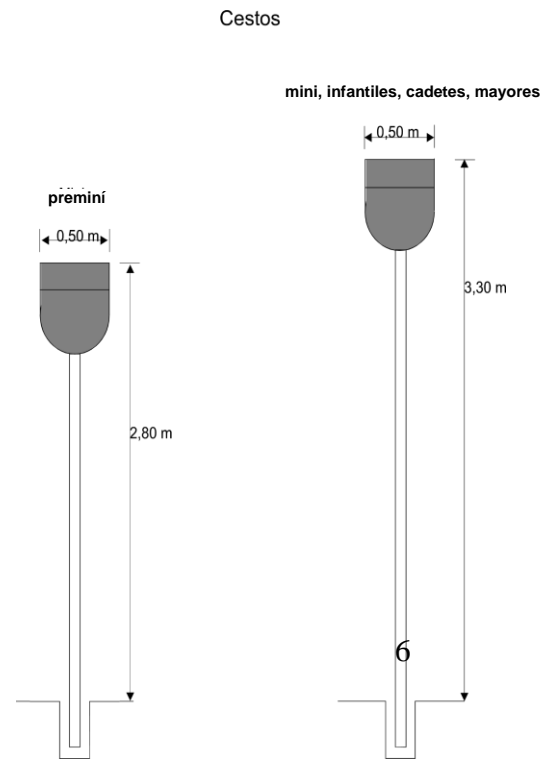
La superficie de juego deberá estar convenientemente iluminada de manera uniforme.

**Nota:** cuando se juegue en césped, el calzado deportivo será con taponos moldeados no intercambiables.

- **Dimensiones:** la cancha será de veintiocho metro (28m) de largo por dieciséis metros (16m) de ancho. Se admitirá un máximo de treinta metros (30m) por veinte metros (20m) y un mínimo de veintiséis (26m) por catorce metros (14m).  
Si la cancha es cubierta, el techo no estará a menos de siete metros (7m) de altura.

- **Límites:** el campo de juego se marcarán con líneas bien visibles, de por lo menos cinco centímetros (5cm.) de ancho y serán consideradas como parte del terreno de juego.

- Las líneas perimetrales largas se llamarán *laterales* y las cortas líneas  *finales*.
- La cancha estará dividida en dos zonas iguales, separadas por una línea paralela a las líneas finales que se llamará *línea central*.
- Sobre la línea lateral, y perpendicular a ella, a cinco metros (5m) de la línea final, se marcarán en ambas zonas del campo de juego, dos líneas que se llamarán *líneas de inicio*.
- **Sobre la línea lateral y perpendicular a ella ,a tres metros (3 mts) de la línea central se marcaran en ambas zonas del campo de juego dos líneas que delimitaran la zona de mesa de control**
- A dos metros (2m.) o más de todas las líneas perimetrales (laterales y finales), deberá dejarse un espacio libre de todo objeto.
- A diez (10m) de la línea final y equidistante de las líneas laterales, se marcará una línea visible en dirección al cesto que se llamará *línea penal*.



## 1.2. CESTOS:

- **Cantidad:** Existirán dos aros en la cancha, uno en cada zona, los que se sortearán al inicio de cada partido o al comienzo del tiempo suplementario (si lo hubiera). El aro donde se encesta es del equipo adversario, el que se defiende es el propio.
- **Ubicación:** los cestos se colocarán en el interior del campo de juego, uno en cada zona, a cinco metros (5m) de la línea final y equidistante de las líneas laterales
- **Tamaño y altura:**
  - Para las categorías Mayores, Cadetas, Infantiles y Mini los cestos tendrán una altura de tres metros con treinta centímetro (3,30m) y el cesto propiamente dicho, un diámetro de cincuenta centímetro (50 cm).
  - Para la categoría Pre mini, el cesto tendrá una altura de dos metros con ochenta centímetro (2,80 m) y el diámetro del cesto propiamente dicho, será de cincuenta centímetro (50 cm).
- **Características:**
  - El aro propiamente dicho, será de un material estable y resistente, al igual que el caño al que estará sujeto firmemente y será de una sola pieza.
  - El cesto podrá tener uno o dos aros (superior e inferior), debiendo el inferior respetar el diámetro del superior.
  - Deberá tener obligatoriamente, una red para apreciar el paso de la pelota.
  - La canasta deberá ser (en lo posible) de color vivo y contrastante con el parante.
  - Cada parante del aro deberá estar cubierto por un cobertor mullido de 1,70 m de alto (como mínimo) que impida posibles accidentes ante los choques.

## 1.3 PELOTA:

- **Medida y peso:**
  - Para las categorías Mayores, Cadetas e Infantiles la pelota medirá de cincuenta y tres centímetro (53cm) a cincuenta y cinco centímetros (55cm) de circunferencia y pesará de setecientos treinta gramos (730gr) a setecientos cincuenta gramos (750gr).
  - Para las categoría Mini cesto y Pre-mini, la pelota medirá de cuarenta y ocho centímetro (48cm) a cincuenta centímetro (50cm) de circunferencia y pesará de seiscientos gramos (600gr) a seiscientos cincuenta gramos (650gr).



- ***Características:***

- La pelota será redonda.
- Su cubierta será de cuero o similar.
- Deberá ser suficientemente dura como para mantener su forma esférica y podrá ser cambiada durante el transcurso del juego a criterio de los árbitros. Los materiales que componen la pelota debe garantizar que no sea posibles piques continuos.

#### **1.4. BANCO DE RECAMBIO**

El banco de recambio estará siempre en la zona defensiva del propio equipo, a una distancia mínima de dos metros (2m.) de las líneas laterales y entre las líneas finales y las de inicio, del mismo lado que está ubicada la mesa de control. Este banco sólo está reservado para los integrantes de ambos equipos (jugadores y cuerpo técnico) quedando prohibida su permanencia en él, a toda persona no mencionada en este apartado. De no respetar esta regla se sancionará con tarjeta roja (expulsión) a la persona no registrada en planilla, que estuviere en el banco.

## **2. ELEMENTOS TÉCNICOS**

### **2.1. RELOJ:**

Habrará un reloj automático o electrónico que controlará el tiempo de juego.

El tiempo de descanso y el pedido de minuto se podrá controlar con un cronómetro manual que fiscalizarán los dos delegados de mesa.

- ***Características:***

- El reloj deberá considerar la detención y puesta en marcha del tiempo mediante la presión de un botón y poseer una chicharra o bocina muy fuerte para dar inicio y terminación a cada período de juego.
- La finalización del encuentro deberá ser en forma automática al concluir el tiempo de juego reglamentario. Sólo se prolongará el juego, en los casos que se establece en las reglas determinadas con posterioridad.
- El reloj debe ir de veinte minutos (20'), quince minutos (15') y diez minutos (10') a cero, en forma descendente.



## **2.2. PLANILLA DE JUEGO:**

Habr  una planilla por triplicado donde se registrar n todas las anotaciones del partido. Finalizado el partido, el original ser  para el ente organizador del torneo, el duplicado para el equipo visitante y el triplicado para el equipo local.

Se deber  consignar los siguientes puntos:

1. Numeraci n de la planilla oficial.
2. Denominaci n del torneo.
3. Categor a.
4. Fecha
5. Lugar.
6. Hora de comienzo.
7. N mero de licencia o carne.
8. N mero de camiseta de la jugadora.
9. Apellido y nombre de la jugadora.
10. Firma de la jugadora.
11. Firma y n mero de camiseta de la capitana.
12. Apellido, nombre y firma del cronometrista y apuntador.
13. Apellido, nombre y firma del entrenador y asistente t cnico.
14. Apellido, nombre y firma de los  rbitros.
15. Foules y penales.
16. Suspensiones.
17. Minutos.
18. Progresi n de los tantos.
19. Resultados parciales y finales.
20. Observaciones (tarjetas u anomal as).

### ***DIBUJO DE LA PLANILLA***

### **2.3. TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES**

Habr  seis (6) tablillas marcadas del uno al cuatro (1 al 4) de fondo blanco con n meros negros y del cinco al seis (5 y 6) de fondo blanco con n meros rojos, que ser n manejados por el apuntador y que deber n ser bien visibles.

### **2.4. TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR**

Habr  un tablero que indicar  el resultado parcial y final del encuentro, el mismo deber  ser visible para la mesa de control, jugadoras, entrenadores y espectadores. Podr  formar parte del reloj o manejarse manualmente por la instituci n que oficie de local.

#### **ACLARACIONES:**

- *Se otorgar n quince (15) minutos de tolerancia, en el inicio del partido, para solucionar cualquier inconveniente que se relacione con los elementos t cnicos. De no solucionar el mismo, el equipo local perder  los puntos. Si algunos de los elementos t cnicos una vez comenzado el partido, impiden el normal desarrollo del mismo, este se suspender  y se asentar n los motivos correspondientes, el tiempo en el que se detuvo el partido y que equipo estaba en posesi n de la pelota, en el apartado de la planilla reservado como Observaciones.*
- *Si los motivos que generan el inconveniente son ajenos a los responsables, se suspende el partido y se comunica a los organizadores del torneo como corresponde, quedando a su cargo la tarea de reprogramar el partido, jug ndose lo que resta con la misma planilla y los mismos integrantes de los equipos que figuran en ella, en el lugar y la fecha que as  lo dispongan.*

## **3. AUTORIDADES**

### **3.1. TERNA ARBITRAL**

#### **3.1.1. ÁRBITROS**

El partido será dirigido por dos o tres árbitros neutrales, quienes serán designados por la autoridad competente organizadora del Torneo.

Los árbitros tendrán las mismas obligaciones y deberes y dirigirán el partido de acuerdo con las normas de este Reglamento, sin tener autoridad para modificarlas.

Deberán dirigir convenientemente uniformados.

- **Deberes, derechos, atribuciones y responsabilidades.**

- La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al campo de juego quince (15) minutos antes de la hora programada del inicio del partido, concluyendo su vinculación en un plazo de una hora de finalizado el partido; debiendo realizar si existiese una situación irregular, el informe correspondiente de los hechos al organizador del torneo.
- El árbitro tendrá una tolerancia de quince minutos (15) para llegar al partido, después de los cuales, el tercer árbitro (si estuviese designado), podrá suplantarlo o de lo contrario se pedirá reprogramación del mismo. Igual procedimiento se utilizará si durante el partido, uno de los árbitros no puede continuar con su función por razones debidamente justificadas. Todo esto deberá asentarse en planilla en el lugar de observaciones.
- Inspeccionarán y aprobarán todo el equipamiento y elementos técnicos que se utilizarán durante el partido.
- Elegirán la pelota de juego entre las dos mejores que proporcionará el equipo local. En caso de que ninguna de las pelotas sea adecuada para jugar, podrán escoger la mejor pelota disponible. En caso contrario, el equipo local se hará pasible de la pérdida de los puntos del partido.
- No permitirán que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores o a sí mismos.
- Tendrán autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

- El sector de la planilla de juego destinada a OBSERVACIONES, es el lugar reservado a los árbitros, quienes deberán asentar:
  - a) Las sanciones (tarjetas) correspondiente a jugadores, cuerpo técnico, delegado y público, aclarando el/los numero/s del/los jugador/es, al equipo que pertenecen y los motivos (claros y sintéticos) que produjeron la sanción.
  - b) Toda anomalía requerida por los técnicos, que a criterio de los árbitros deban ser comunicados a la organización del torneo. Mencionar sintéticamente la anomalía, quedando su aclaración a través de las vías correspondientes por las personas que generaron la petición.
  - c) Las faltas técnicas de los delegados, aclarando al equipo que pertenece/n y los motivos (claros y sintéticos) que produjeron la falta mencionada.
  - d) Las suspensiones de los partidos por causas que lo ameriten, dejando aclarado los motivos y horario en el que finalizó, para considerar su reprogramación.
  - e) Cualquier información relevante para la organización.
- \_ Una vez finalizado el partido, los árbitros deberán refrendar con sus firmas todo lo actuado.
- Examinarán detenidamente la planilla al final del tiempo de juego o cuando lo consideren necesario.
- Tendrán autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.
- Cada árbitro tendrá la misma autoridad durante el partido para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tendrá autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.
- Al determinar si debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
  - a) El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
  - b) Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido teniendo presente el talento de las jugadoras implicadas, su actitud y conducta durante el partido.
  - c) Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, “sintiendo” lo que las jugadoras intentan desarrollar y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.

### **3.1.2. TERCER ARBITRO**

Formará parte de la terna arbitral. Será el árbitro designado a instancia de la Comisión Técnica u organizador del Torneo, y complementará la función de los otros árbitros del partido.

Participará activamente y de acuerdo a la reglamentación, en las definiciones de acciones de hecho que se refieren a cambios, invasiones, faltas técnicas, sanciones (tarjetas).

Deberá actuar controlando lo que sucede en la mesa de control, sancionando las faltas que se producen en ejercicio de sus funciones de cronometristas y apuntadores.

## **4. DELEGADOS DE MESA**

Habrán dos delegados de mesa de control, uno por cada equipo.

Cada uno de los delegados, antes del inicio del partido, deberá tener completa la planilla de juego: los apellidos, nombres, número de licencia o carnet y número de camiseta de cada una de las jugadoras de su equipo.

Si uno o ambos delegados no se encontrasen pasado los quince (15) minutos de tolerancia que tienen los equipos para iniciar el partido, se dará por perdido los puntos al/los equipo/s que representa/n, anotándose la definición en el sector de la planilla correspondiente a Observaciones.

### **4.1. CRONOMETRISTA**

El delegado del equipo local será el *cronometrista* responsable del manejo del reloj. Sus funciones serán:

- Asistir a los árbitros.
- Controlar el tiempo de juego.
- Controlar las suspensiones de juego por pedido de minuto (60 segundos) y el/los intervalos de juego (5 minutos), debiendo avisar a los árbitros la finalización de los mismos.
- Detener el reloj cada vez que se sancione:
  - Falta personal que deba anotarse en planilla.
  - Tiro libre al cesto.
  - Tiro penal.
  - Tiro técnico. (**sin rebote**)
  - **Gol**
  - Pelota fuera de cancha.
  - Pedido de minuto.
  - **A la defensa por mover el aro**

- Aplicación de tarjeta
- Mayor cantidad de jugadores participando del juego (**sin rebote**)
- Tiro libre por tarjeta roja (**sin rebote**)
- Tiro libre
- Cuando el arbitro lo indique

-Poner el reloj en marcha nuevamente cuando el jugador se desprenda de la pelota.(excepto en los tiros libres sin rebote , que lo hará cuando el jugador se desprenda de la pelota desde el sitio que corresponda, según la falta sancionada)

- Asegurarse (empleando los medios posibles), que la señal de finalización de alguno de los tiempos de juego del partido, suene de manera potente y automática para dar aviso a los árbitros.

#### **4.2. PLANILLERO**

El delegado del equipo visitante será el **planillero** responsable del manejo de la planilla. Sus funciones serán:

- Asistir a los árbitros.
- Registrar *antes de comenzar el partido* los datos indicados en el punto 2.2, excepto aquellos que le corresponden al cronometrista (apellidos, nombres, número de licencia y número de camiseta de cada una de las jugadoras de su equipo).
- Registrar en la planilla de juego *durante el partido* los siguientes datos:
  - Los tantos obtenidos por cada equipo, determinando el resultado final de cada tiempo.
  - Las foules personales.
  - Los pedidos de minuto indicando qué equipo lo solicita;
  - El tiempo de las suspensiones de las jugadoras;
  - Cerrará la planilla al finalizar cada tiempo de juego redondeando el último tanto obtenido por cada equipo;
  - Cerrará los casilleros de foules y de minutos utilizados al finalizar cada tiempo de juego.
  - Anotará el resultado del primer tiempo
- Registrar *al finalizar el partido* lo siguiente:
  - Cerrará la planilla redondeando los últimos tantos convertidos por cada equipo.
  - Anotará el resultado final del partido.
  - Anotará el nombre del equipo ganador.
  - Cerrará los casilleros de foules, penales, suspensiones, minutos, datos de las jugadoras y tantos no utilizados.
  - Tachará todos los espacios vacíos no utilizados, exceptuando los que son de uso de la terna arbitral.

- Hacer sonar el silbato cuando:
  - se solicite minuto.
  - haya diferencia entre la planilla y el tablero indicador de los tantos. (Siempre es válida la información de la planilla). Esta acción y la del ítem anterior, se realizarán cuando el árbitro indique que la pelota está fuera de juego, de lo contrario se hará pasible a un técnico.
  - deba ejecutarse un tiro penal.
  - la jugadora deba abandonar la cancha por haber cometido su sexto foul.
- Controlar y avisar a la terna arbitral cuando la jugadora que entre en el campo de juego no hubiese estado inscripta en la planilla antes de comenzar el partido.
- Levantar la tablilla con el número de la falta cometida por la jugadora;
- Negar la solicitud de minuto cuando éste no fuera solicitado personalmente por el entrenador ante la mesa de control o **en su ausencia por su asistente y por la capitana, en ausencia de ambos.** , o cuando ya se hubiesen ocupado los tres minutos reglamentarios para cada equipo.

## **5. EQUIPOS**

### **5.1. CANTIDAD DE JUGADORES**

Por partido, cada equipo podrá estar integrado hasta con un máximo de catorce (14) jugadores, doce (12) en planilla y en condiciones de jugar, de los cuales seis (6) serán titulares (en cancha) y hasta ocho (8) como máximo podrán estar en el banco de recambio.

Cada equipo deberá tener ocho (8) jugadores como mínimo para iniciar el partido.

Si en la planilla se registran doce (12) jugadores y al comenzar el partido solo hay ocho (8) presentes, los restantes que lleguen durante el desarrollo del encuentro podrán jugar y completar la firma en la planilla al final de alguno de los dos tiempos de juego.

Una vez comenzado el partido, podrán quedar en el campo de juego hasta cuatro (4) jugadores como mínimo por equipo, obligatoriamente dos (2) en cada zona.

En caso de no contar con el mínimo de jugadores reglamentario, el encuentro finaliza dándole el mismo por ganado al equipo que cuenta con los jugadores reglamentarios.

Si ningún equipo cuenta con la cantidad mínima de jugadores para iniciar el partido, ambos equipos perderán los puntos.

- ***Condición de los Jugadores:***

Durante el tiempo de juego, un miembro de equipo es:

- a) Jugador: cuando está activo en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- b) Suplente: cuando no está en el terreno de juego sino en el banco de suplentes y está facultado para jugar.

- c) Jugador Excluido: cuando ha cometido 6 foules y ya no está facultado para jugar, puede estar en el banco de suplentes.
- d) Jugador no habilitado para el partido: es el que integra el equipo pero no está registrado en la planilla de juego. Por partido sólo podrán haber hasta dos (2) y podrán estar en el banco con los suplentes, pudiendo ser pasibles de las mismas sanciones (tarjetas) que son aplicadas a las jugadoras del banco de recambio
- e) Jugador Expulsado: cuando ha sido sancionado con tarjeta roja, no estando más facultado para jugar, no debiendo encontrarse dentro del recinto de juego. De negarse a retirarse el equipo al que pertenece el jugador perderá los puntos

## **5.2. CAPITAN/A**

Cada equipo tendrá obligatoriamente un/a (1) capitán/a, quien firmará la planilla en el lugar establecido para tal efecto.

En el campo de juego se identificará con un brazalete en su brazo, de cinco centímetros de ancho y de color contrastante al de la remera. En caso de ser reemplazado/a, dejará el brazalete a algún/a jugador/a dentro de la cancha, quién pasará a cumplir con la función de capitana.

Será el/la única jugador/a que podrá dirigirse a las autoridades, siempre que lo haga con corrección.

En caso de ausencia del director técnico y su asistente, podrá suplir su rol desde dentro o fuera de la cancha, cumpliendo ambas funciones.

## **5.3. NUMERACIÓN**

La numeración de los jugadores será del uno al quince (1 al 15).

El color del número deberá tener contraste con la camiseta.

La posición de los números en la camiseta serán ubicados atrás en el centro con una medida de veinte centímetro (20cm) de alto en y proporcional en el ancho y adelante: de diez centímetro (10cm) de alto y proporcional en ancho.

## **5.4. UNIFORMES**

Las jugadoras de todo el equipo deberán estar debidamente uniformadas en toda su indumentaria sus camisetas, calzas o pantalones largos y medias.

El equipo local será el responsable de realizar el cambio de camisetas si ambos equipos tienen del mismo color, de lo contrario perderá los puntos.



## 5.5. CATEGORÍAS

Para los campeonatos mundiales, panamericanos, sudamericanos, nacionales, provinciales o regionales rigen las siguientes categorías:

1. *Mayores*: la edad de los jugadores de la categoría mayores será de dieciocho (18) años en adelante cumplidos en el año de la competencia, pudiendo cada país realizar subdivisiones.
2. **Sub. 17**: la edad de los jugadores de la categoría cadetes será de quince años (15) a diecisiete años (17), cumplidos en el año de la competencia.
3. **Sub 14**: la edad de los jugadores de la categoría infantiles será de trece años (13) y catorce años (14) cumplidos en el año de la competencia.
4. *Mini cesto*: la edad de los jugadores de la categoría mini cesto será de once años (11) y doce años (12) cumplidos en el año de la competencia.
5. *Pre Mini*: la edad de los jugadores de la categoría pre mini será de hasta diez años (10) cumplidos en el año del encuentro.
6. *Maxi*: la edad de los jugadores de la categoría Maxi será a partir de los treinta años (30) cumplidos en el año del encuentro.

**ACLARACIÓN:** *Se podrán incluir en las listas de buena fe, los jugadores de la categoría inmediata inferior a la inmediata superior, salvo en la categoría MAXI*

## 6. CUERPO TÉCNICO

El Cuerpo Técnico podrá estar integrado por un director técnico, un asistente técnico y un preparador físico.

### 6.1. DIRECTOR TÉCNICO

El *Director Técnico* será el encargado responsable de la organización y conducción del equipo.

Es el responsable y encargado de la inclusión de los jugadores en la cancha.

### 6.2. ASISTENTE TÉCNICO

El *Asistente Técnico* secundará al D.T. en el seguimiento del equipo durante el partido y suplirá su función en su ausencia.

- **Responsabilidades:**

Tanto el director técnico como el asistente técnico:

- Deberán firmar la planilla de juego.
- Podrán dar indicaciones a los jugadores durante cualquier momento del partido, pero no podrán obstaculizar la visión de los árbitros, ni de la mesa de control.
- Serán los únicos integrantes del cuerpo técnico que podrán desplazarse desde la zona de mesa de control (a 3 mts de la línea central) hacia su zona defensiva y el lateral opuesto a la mesa de control en su totalidad.
- No podrá bajo ningún concepto ingresar al campo de juego sin autorización del árbitro...
- El no respetar los límites de desplazamiento será considerada una falta técnica, sancionándose de acuerdo a esa regla
- No podrán dirigirse a los árbitros en ninguna situación.
- Son los únicos responsables de solicitar información a la mesa de control en pelota fuera de juego, sobre alguna información estadística del desarrollo del juego, siempre y cuando no interfiera el trabajo de la mesa de control. De ir otra persona no se dará la información solicitada.
- La conducta antideportiva del director técnico como del asistente técnico se sancionará con la advertencia (tarjeta amarilla) o expulsión (tarjeta roja), de acuerdo a la gravedad de la falta que realicen.

### **6.3. PREPARADOR FÍSICO**

El *Preparador Físico* es el responsable del entrenamiento físico del equipo. No podrá dar indicaciones técnicas a los jugadores durante el partido y como parte del cuerpo técnico deberá mantener la conducta durante todo el encuentro, siendo pasible de las mismas sanciones que el director técnico y su asistente.

#### **ACLARACIÓN:**

Podrá estar en el banco de suplentes un responsable médico, siempre y cuando acredite su profesionalidad y esté habilitado por la C.A.C o por la organización del Torneo. Sólo podrá participar en situaciones que amerite su intervención, sin poder realizar otro tipo de actuación.

## **7. REGLAS DE JUEGO**

### **7.1. PUNTAJE**

#### **7.1.1. Validez de los lanzamientos**

El gol *es válido* cuando:

- a) la pelota entra por el aro superior del cesto y atraviesa completamente la red.

El gol *no es válido* cuando:

- a) La pelota entra por el aro superior y queda trabada en el aro suplementario (regla de salto).
- b) La pelota entra por el aro superior, golpea en la base de la canasta propiamente dicha y vuelve a salir por el aro superior.
- c) Si es convertido en acción directa de reinicio de juego.
- d) Si el equipo encesta en su propio cesto.
- e) Si la jugadora participante del salto, toma la pelota y encesta sin haber hecho un pase.

En todos los casos el juego sigue sin interrupción salvo el caso a).

### **7.1.2. Valor de los lanzamientos convertidos**

- Valdrán *un (1) punto*:

- a) En la categoría pre-mini todos los tantos
- b) **En la serie de definición por penales**

- Valdrán *un (2) puntos*:

- a) Los lanzamientos en acción de juego que son ejecutados desde la zona de ataque
- b) El tiro libre penal ejecutado en forma directa
- c) **El tiro técnico**
- d) **El tiro directo desde la línea penal por mover la defensa el aro sin intención**
- e) **El tiro directo desde la línea penal por infracción de tener un equipo mayor cantidad de jugadoras en cancha**
- f) **El tiro libre directo al aro ejecutado por foul en acción de lanzamiento desde zona de ataque**

- Valdrán *tres (3) puntos*:

- a) Los lanzamientos realizados desde la zona defensiva de un equipo (**sean en acción de juego o tiro libre**).
- b) **Tiro al aro por tarjeta roja**

## **7.2. FORMAS LEGALES DE JUGAR LA PELOTA**

Se considera que la pelota ha sido jugada por el solo hecho de haberla tocado o recibido con una o ambas manos y podrá ser jugada cuantas veces se desee hacerlo dentro de los tres (3) segundos.

Sólo se podrá jugar la pelota con las manos, las muñecas y/o los antebrazos.

Si al lanzar o pasar la pelota esta entra en contacto con cualquier parte del cesto, la jugadora queda habilitada para volver a lanzar o pasar la pelota, siempre que sea en situación de juego, no cuando el juego esté detenido por haberse cobrado alguna falta.

Se puede jugar la pelota arrodillada, sentada o acostada, por lo que cualquiera de estas situaciones no harán pasible a la jugadora de pedir detención del juego para ponerse de pie.

Si una vez tocada o recibida la pelota, ésta se cayese al suelo, la misma jugadora podrá tomarla, levantarla o impulsarla una sola vez con una o ambas manos.

Si se jugara por primera vez la pelota tomándola del suelo con una o ambas manos y al levantarla ésta se cayese, se podrá, como en los casos anteriores, cachetearla, impulsarla o tomarla del suelo con una o ambas manos una sola vez.

La distancia permitida para pasarse la pelota entre compañeros será 2 metros, desde la zona más distal del que pasa, hasta la zona más proximal del que recibe.

### **7.2.1. FALTAS COMETIDAS AL JUGAR LA PELOTA**

Serán consideradas faltas:

- a) *Tres segundos o retención*: se sanciona cuando transcurrido dicho tiempo el jugador no se desprende de la pelota.
- b) *Cuerpo*: se sanciona cuando al jugar la pelota, ésta toca cualquier otra parte del cuerpo que no sean las manos, las muñecas y/o los antebrazos.
- c) *Tres toques*: cuando el jugador se le cae la pelota por segunda vez y la vuelve a tomar.
- d) *Distancia*: se cobrará antirreglamentaria, cuando no existiese dos metros como mínimo entre el jugador que pasa y el compañero que recibe, al momento de tomar la pelota.
- e) *Autopase de pelota controlada*: el jugador no podrá después de controlar la recepción de la pelota, realizarse un nuevo pase a sí mismo, obteniendo un avance en su desplazamiento.
- f) *Desplazar o movilizar* (amasar) la pelota en el piso.

En todos estos casos el juego se reanuda a través de un tiro libre con pase desde el lugar de la falta por cualquier jugador adversario. En esta situación, el jugador no podrá habilitarse con el aro para lanzar al cesto y si lo hace, no se convalidará el gol, siguiendo la jugada normalmente.

### **7.3. LEY DEL CAMINAR**

Estando en posesión de la pelota, el jugador sólo podrá mover los pies de acuerdo a los siguientes límites:

- a) Cuando el jugador recibe la pelota en posición estática puede:
  - Dar un paso y desprender la pelota.

- Dar un paso y con el mismo pie dar un paso (pivote) en otra dirección.
  - Saltar en el aire con la pelota y desprenderla antes de entrar en contacto con el suelo, o bien después de haber entrado en contacto con él.
  - Dar dos pasos y desprender la pelota.
- b) Cuando el jugador recibe la pelota simultáneamente al apoyo de uno de los pies puede:
- Dar un paso y desprender la pelota.
  - Dar un paso y con el mismo pie dar un paso (pivote) en otra dirección y desprender.
  - Saltar y caer con el apoyo simultáneo de ambos pies.
- c) Cuando el jugador recibe la pelota en el aire puede:
- Caer con uno de los pies, apoyar el otro y desprender, (ritmo de dos tiempos).
  - Caer con uno de los pies, apoyar el otro y con éste último realizar otro paso en distinta dirección y desprender.
  - Caer con uno de los pies, apoyar luego ambos pies simultáneamente y desprender.
  - Caer con ambos pies simultáneamente, dar un paso y desprender.
  - Caer con ambos pies simultáneamente, realizar dos pasos en la misma o distinta dirección y desprender.
  - Caer con ambos pies simultáneamente, realizar un paso y con el mismo pie un pivote en distinta dirección.

En caso de que se excedan los límites antes mencionados, avanzando con la pelota en cualquier dirección más de lo permitido, se sancionará caminar y se reanudará el juego con tiro libre con pase desde el lugar de la falta por cualquier jugador adversario.

Formas Antirreglamentarias de utilizar la Ley del caminar:

- a) *Al* jugador que está en posesión de la pelotas se le cobrará caminar:
- Al resbalar.
  - Al mover un pie al reiniciar el juego, después de una interrupción (falta, gol, inicio de tiempo, etc.) .
  - En la acción del salto si la jugadora se desplaza antes del salto propiamente dicho. Infracción de la regla del salto.
  - Desde el suelo, se desliza con el cuerpo moviéndose en el espacio.
  - Desde el suelo, mueve o apoya los pies para levantarse. No se cobrará caminar si no mueve los pies que están apoyados en el suelo para levantarse.
  - Arrastra el pie de pivote en continuidad de jugada, no será considerado caminar.

## **7.4. FALTAS PERSONALES**

### **7.4.1. Formas legales de marcar**

La marcación podrá realizarse:

- 1) Sin impedir el desplazamiento del jugador adversario con una o ambas manos.

- 2) En forma estática o a la carrera.
- 3) De frente, de perfil y de atrás con una o ambas manos.
- 4) A presión o a distancia.
- 5) A un jugador con o sin posesión de la pelota.
- 6) Sin molestar o impedir la visión del adversario en la recepción o el lanzamiento al cesto.
- 7) De uno o más jugadores a un adversario.

#### **7.4.2. Faltas cometidas en la marcación: Foules**

Cuando no se respeten las formas legales de marcar se sancionará foul.

- El foul podrá ser cometido con cualquier parte del cuerpo, a cualquier parte del cuerpo del adversario.
- Todos los foules se asentarán en la planilla.
- Los foules se dividen en dos categorías:
  1. *Foules comunes*: son todos aquellos que se cometan durante el juego, con o sin intención.
  2. *Foules descalificadores*: son aquellos que pongan en peligro la integridad física de la jugadora o se incurra en conductas antideportivas.

#### **ACLARACIÓN:**

Es facultad del árbitro la evaluación de la intensidad y/o el grado de agresión del foul y la aplicación de la tarjeta que considere según la gravedad del mismo.

- El foul puede ser cometido a un jugador:
  - a) Que esté o no en posesión de la pelota.
  - b) Que esté en acción de pase.
  - c) Que esté en acción de lanzamiento.
  - d) Impidiendo su desplazamiento.
  - e) Impidiendo total o parcialmente la visión en la recepción de manera intencional, en el pase o en el lanzamiento de la pelota.
  - f) Al arrebatarse o golpear con violencia la pelota.
  - g) Al interponerse en la línea de carrera del adversario, ya sea en el inicio o una vez emprendida la misma:
    - es foul del defensor si lo hace deliberadamente cortándole la línea de avance al adversario.
    - es foul del ataque si embiste al defensor eligiendo para su carrera la línea de ubicación del marcador.
- 8) Cuando en los tiros libres, algún/os jugador/es adversario/s se ubique/n a menos de dos metros del jugador que pone en juego la pelota, hasta el momento de desprenderse de la misma, acción que habilita a la marcación de ese jugador.

- h) Es considerado foul en acción de la cortina, cuando:
- el que cortina o es cortinado pone el brazo, el codo o cualquier parte del cuerpo al adversario para impedirle pasar.
  - el jugador que cortina se desplaza hacia delante, impidiendo u obstaculizando la acción del adversario que viene a la carrera.
  - el adversario, para poder pasar y neutralizar la cortina impide el libre desplazamiento o empuja.

#### **ACLARACIONES:**

- *Si el foul es cometido en acción de lanzamiento (el brazo inició su recorrido de desprenderse de la pelota), si convierte el tanto éste será válido (vale dos tantos o tres de acuerdo en donde se halle el jugador que realizó el lanzamiento), se asienta el foul en la planilla y se reanuda el juego desde la línea de salida por parte del equipo al que se le convirtió el gol.*
- *Si el foul es cometido simultáneamente en acción de lanzamiento y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar en forma libre al cesto por dos o tres (2-3) punto/s) desde el lugar de la falta o jugar la pelota con un pase.*
- *Cuando el foul en acción de lanzamiento sea el 5to o 6to o corresponda a un lanzamiento de 3 puntos , el jugador podrá optar por tirar desde el lugar de la falta o desde la línea penal (encestar desde esa línea valdrá 2 puntos)*

#### **7.4.3. Cantidad de Foules**

Cada jugador podrá cometer un máximo de 6 foules, de los cuales del uno (1) al cuatro (4) se reanuda el juego desde el lugar de la falta y el cinco (5) y seis (6) desde la línea penal (salvo que la infracción haya sido en acción de lanzamiento).

Cuando un jugador llegó a la cantidad máxima de foules, deberá abandonar el campo de juego y podrá ser reemplazado.

Después de un foul común, el juego podrá ser reanudado por cualquier jugador adversario desde el lugar de la falta.

#### **7.4.4. Tipos de Foules**

- a) *Foules comunes del uno (1) al cuatro (4):* se anotarán en la planilla y cualquier jugador podrá reanudar el juego mediante un pase o un lanzamiento (de acuerdo al caso) desde el lugar de la falta.
- b) *Foules comunes del cinco (5) al seis (6):* se anotarán en la planilla y cualquier jugador podrá reanudar el juego desde la línea penal (o si fue en acción de tiro al cesto, desde el lugar de la falta) con un pase o con un lanzamiento al cesto. Cuando un jugador llegó a la cantidad máxima de foules, deberá abandonar el campo de juego sin posibilidad de

reingresar y podrá ser reemplazado. Si este jugador saliente reingresa será pasible de tarjeta roja y tarjeta roja al entrenador.

- c) *Foul descalificador*: el árbitro marcará la infracción con la tarjeta roja, el jugador será expulsado del campo de juego y no podrá ser reemplazado. Cualquier jugador del equipo adversario realizará un tiro libre al cesto directo, desde la línea penal valiendo **tres (3) puntos**.

#### **7.4.5. Formas de ejecutar el tiro libre al cesto**

- a) Durante el tiro libre al cesto o el tiro penal, los jugadores de ambos equipos se colocarán como mínimo a dos metros (2m) del jugador ubicado para reiniciar el juego y a dos metros (2m) del cesto, sin poder ubicarse en la línea directa de lanzamiento al cesto, **no deben disminuir la distancia hasta que el ejecutante se desprenda de la pelota, quedando a partir de ese momento habilitados para lanzar al aro.**

#### **DE NO RESPETAR LA DISTANCIA**

##### **1.- SI ES DEFENSOR:**

***.-si el lanzamiento es convertido, el tanto es valido***

***.- si el lanzamiento no es convertido se repetirá la ejecución***

##### **2.- SI ES ATACANTE:**

***.- se anula el lanzamiento y continua el equipo contrario desde el lugar en que el ejecutante se desprendió de la pelota***

- b) En el tiro libre al cesto y en el tiro penal el jugador que inicia la jugada, tendrá derecho a elegir si lanza o pasa la pelota.

#### **ACLARACIONES**

- *Cuando el árbitro sanciona un foul, el jugador debe esperar que este habilite el juego. De no hacerlo, el árbitro sacará tarjeta amarilla al equipo; la segunda vez, tarjeta amarilla y roja al jugador (tres minutos fuera del campo de juego, sin reemplazo), y de reincidir aplicará tarjeta roja al jugador que no espere ser habilitado (expulsión sin remoción).*
- *Cuando se sanciona cualquier falta, la pelota debe quedar libre. El jugador que la tome y la impulse hacia otro lado que no sea el lugar de la falta, se hará pasible primero de una advertencia con una tarjeta amarilla al equipo, de reincidir se le aplicará una tarjeta amarilla y roja al jugador (tres minutos fuera del campo de juego, sin reemplazo) y de reiterarse esta situación se la expulsará con una tarjeta roja (expulsión sin remoción).*



#### **7.4.6. Foules múltiples y foul simultáneo**

- a) *Foules múltiples*: Son los que producen dos o más jugadores de un mismo equipo a un adversario. Si los foules están comprendidos entre los penales, se ejecutarán en primer término de manera directa al cesto (sin opción de rebote), excepto el último que se podrá optar por pasar o lanzar
- b) Si en la situación anterior el foul lo cometen en acción de lanzamiento al cesto, se tirarán los tiros libres al cesto que correspondan desde el lugar de la falta (los primeros directos y el último podrá optar por tirar o pasar), asentándose las faltas cometidas en la planilla.
- c) *Foules simultáneos*: si dos jugadores de diferentes equipos se cometen foul simultáneamente, se anotan ambos foules en la planilla y se realiza un salto, no interesando el número de falta que tenga cada uno, excepto que uno de los jugadores haya cometido su foul número seis, y en ese caso deberá abandonar la cancha siendo reemplazado por otro jugador.

#### **7.4.7. Faltas o Sanciones por mover el cesto:**

- a)** Si cualquier defensor mueve el cesto intencionalmente, será expulsado de la cancha (tarjeta roja) y se sancionará con un tiro libre desde la línea penal, correspondiente a la expulsión. Si la pelota estaba en el aire (en juego) se dará por convertido el tanto (entre o no), valiendo dos o tres puntos de acuerdo al lugar desde donde se lanzó la pelota.
- b)** Si la defensa mueve el cesto sin intención, se sancionará con un tiro libre desde la línea penal con opción de pase; si la pelota estaba en el aire y se convierte el tanto, este será válido y además se ejecutará un tiro libre al cesto desde la línea penal.
- c)** Si el ataque mueve el cesto en forma intencional, si hubiese convertido el tanto, este no será válido, el jugador será expulsado de la cancha (con una tarjeta roja) y tira un tiro libre directo al cesto desde la línea penal el equipo adversario.
- d)** Si el ataque lo hace sin intención, continuará el juego en forma normal y si se hubiera convertido un tanto, éste no será válido, no interrumpiéndose el juego en ninguna instancia.

#### **7.5. PELOTA FUERA DEL CAMPO DE JUEGO**

La pelota estará fuera del campo de juego cuando:

- a) Traspase las líneas periféricas del mismo.
- b) El jugador en posesión de la misma tome contacto con el terreno fuera del campo de juego con alguna parte de su cuerpo;
- c) Toque elementos fijos permanentes no pertenecientes al campo de juego (Ej. Tableros, red de basquet, etc.);

En todos los casos en los que se sancione pelota fuera de la cancha, el juego se reanuda desde el lugar donde salió la pelota y será puesta en juego, por el equipo adversario del que tocó por última vez la pelota antes que saliera.

Si al sacar desde afuera del campo de juego, el jugador responsable de reiniciar el juego, toca la línea con alguna parte de su cuerpo, se cobrará infracción y repondrá la pelota el adversario desde el mismo lugar.

### **ACLARACIONES:**

- *Si la pelota toca la línea lateral o final, pero no la traspasa, estará dentro del campo, ya que las mismas pertenecen al campo de juego.*
- *Se puede jugar la pelota que está en el aire fuera de la cancha, siempre y cuando, el jugador tenga un pie dentro del campo de juego y el otro en el aire o ambos pies dentro de la cancha o ambos pies en el aire.*
- *Si al sacar desde afuera del campo de juego, la jugadora convierte un tanto en forma directa, éste no será válido y el juego sigue sin interrupción.*

## **7.6. SALTO**

Es la acción de poner en juego la pelota entre dos adversarios, después de una falta específica que se aclara a continuación, a través de un lanzamiento al aire realizado por el árbitro entre el medio de dos jugadoras.

### **7.6.1. *Situaciones de salto***

Se cobrará salto cuando:

- a) Dos jugadores adversarios toman simultáneamente la pelota sin que ninguno de los dos pueda desprenderse de ella, sin cometer actos de violencia.
- b) La pelota quede retenida entre el aro superior y el aro inferior del cesto.
- c) Dos jugadores adversarios se cometan foul en forma simultánea. (se procederá a efectuar un salto desde el lugar de la falta asentando ambos foules en la planilla de juego).
- d) No se distinga qué jugador sacó en última instancia la pelota fuera del campo de juego.
- e) Cuando el criterio de los árbitros así lo requieran.

### **7.6.2. *Forma correcta de realizar el salto***

**Ubicación:** una vez señalizado el salto, los jugadores que lo realicen tendrán tres segundos (3'') para ubicarse enfrentados en posición estática, considerando que el jugador que se encuentra en su zona defensiva deberá estar de espalda al cesto de dicha zona. Los demás jugadores de ambos equipos, estarán como mínimo a dos metros (2 m.) de distancia de la realización del mismo y una vez que la pelota alcanzó su punto máximo

de altura podrán disminuir dicha distancia. Si no respetan esa distancia al momento del salto, se cobrará la Ley de la distancia, aunque el jugador tome la pelota mas allá de la distancia mencionada (2m.).

- **Ejecución:** luego de los tres segundos (3<sup>o</sup>), el árbitro lanzará la pelota al aire entre los dos jugadores quienes podrán tomarla, tocarla o impulsarla con una sola mano, una o más veces en el aire una vez que haya alcanzado su altura máxima. A partir de ese momento la pelota estará en juego.

### **7.6.3. Faltas cometidas en el salto**

- Tomar o golpear la pelota antes de que llegue a su máxima altura.
- Golpear o tomar la pelota en el aire con ambas manos.
- Cometer un foul en la ejecución del salto.
- Que la pelota toque alguna parte del cuerpo de los jugadores que lo ejecutan.
- Que el/los jugador/es que participan del salto estén en movimiento al momento de la ejecución del mismo.
- Que cualquier otro jugador que no participe del salto, una vez realizado el mismo, tome la pelota sin haber respetado la distancia reglamentaria en el momento de la acción.

En todos los casos continúa cualquier jugador del equipo adversario desde el lugar de la falta, con un pase.

### **ACLARACIONES:**

*Consideraciones con respecto a la acción del salto:*

- *La pelota en el salto debe ser tocada o tomada con una mano, tocada o tomada una o más veces en el aire, y si se cae al suelo, podrá ser tomada una sola vez y con una o ambas manos dentro de los tres segundos reglamentarios para jugar la pelota.*
- *Si el jugador que realiza el salto es de otra zona, automáticamente un compañero deberá cubrir el puesto, en caso de no alcanzar el mínimo reglamentario establecido según la ley del equilibrio numérico. De lo contrario se cobrará invasión.*
- *Si el jugador no se presenta dentro de los tres (3) segundos, el juez realizará el salto con el adversario que está presente.*
- *Si la pelota no es tocada por ningún jugador en el salto, cualquiera de los dos puede tomarla o tocarla en el suelo una o dos veces con una o ambas manos.*
- *Si la pelota es tocada por uno de los dos jugadores en el aire, el que la tocó o el otro, la pueden tomar en el aire o en el suelo. El jugador que ya la toco en el aire, si la pelota toco el suelo, solo podrá tocarla una vez más.*
- *Si al saltar los dos jugadores, la pelota sale fuera del campo de juego y el juez no identifica quién la toco en última instancia, se realizará un nuevo salto en el mismo lugar donde se efectuó el anterior.*

- *Si la pelota es tocada por un jugador o por ambos en el salto, podrá ser tomada en el aire o en el suelo, por cualquier otro jugador que estuviese a dos metros como mínimo de los que saltan, hasta el momento en que la pelota toma su máxima altura.*
- Ninguno de los dos jugadores que saltan podrán tirar al cesto, así hayan tomado la pelota en el aire o en el suelo. El gol convertido en esta situación, no es válido si se efectuó en forma directa. El juego continúa sin interrupción.
- *Si uno de los jugadores que realizan el salto lanza directamente al aro y le cometen foul en acción de ese lanzamiento, el gol no será válido, se sancionará el foul, y se anotará en planilla, pero el tiro libre deberá realizarse con pase, (excepto que fuese el 5to o 6to foul, caso en que se ejecutara el tiro libre penal correspondiente)*

## **7.7. TIEMPO DE JUEGO**

### ***7.7.1. Duración y descanso***

El partido tendrá la siguiente duración:

- Para *categorías mayores*, *Sub.17 y Sub.14*: tendrá una duración de cuarenta minutos (40'), divididos en dos períodos de veinte minutos (20') cada uno con un descanso entre cada tiempo de cinco minutos (5') a diez minutos (10'), de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la *categoría mini cesto*: tendrá una duración de treinta minutos (30'), divididos en dos tiempos de quince minutos (15') cada uno con un descanso entre cada tiempo de cinco minutos (5') a diez minutos (10'), de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la *categoría pre mini*: treinta minutos (30'), divididos en tres tiempos de diez minutos (10') cada uno con descanso entre cada tiempo de tres minutos (3') a cinco minutos (5') de acuerdo a las condiciones climatológicas.

### **ACLARACIONES:**

*Al inicio de cada tiempo de pre mini, el entrenador dará la formación de los jugadores a la mesa de control en una planilla auxiliar. En la categoría de pre mini los partidos podrán terminar empatados.*

### ***7.7.2. Inicio y fin de cada tiempo***

Antes de iniciar el partido el árbitro realizará un sorteo entre los capitanes. El ganador elegirá su zona defensiva o iniciar el juego.

En el segundo tiempo iniciará el juego el equipo que no lo haya hecho en el primer tiempo.

Los jugadores de ambos equipos se ubicarán en el centro del campo de juego para el saludo inicial.

Los jugadores suplentes se ubicarán en sus respectivos bancos de recambio (donde deberán permanecer mientras dure el encuentro).

El equipo que inicia el juego en cada uno de los tiempos, lo hará desde atrás de la zona comprendida entre la línea final y las líneas de inicio de su zona defensiva.

Antes de comenzar el segundo tiempo, cambiarán las zonas defensivas, por lo tanto los jugadores suplentes deberán ubicarse en el banco de recambio correspondiente.

El primero y el segundo tiempo comenzarán al sentir la alarma del reloj.

Cuando la mesa de control y/o los jueces anuncien la finalización del tiempo de descanso, el equipo que no se dispusiera en tiempo y forma reubicarse para dar inicio del juego, será ser pasible de tarjeta amarilla al equipo.

El sonar potente del reloj que controla el partido, determinará automáticamente la finalización de los tiempos de juego.

#### **ACLARACIONES:**

- *Si se sanciona una falta penada con un tiro libre al cesto o con un tiro libre penal, en simultáneo con la finalización de algunos de los tiempos de juego, se ejecutará el lanzamiento que corresponda, el mismo se deberá realizar de manera directa al cesto.*
- *Si al momento de sonar la alarma del reloj marcando la finalización de un tiempo o del partido, la pelota se encuentra en el aire y finaliza en gol, éste se dará como válido.*

#### **7.7.3. Tiempo suplementario**

El tiempo suplementario es el tiempo extra que se juega una vez que el partido termina empatado.

Se desempata de la siguiente manera:

1. Se disputan dos tiempos de tres minutos (3') cada uno.
2. Previamente se efectúa un sorteo entre los capitanes para elegir el reinicio del juego o la zona defensiva para su equipo.
3. En el segundo período se cambia de lado sin descanso.

#### **7.7.4. Definición por penales**

De continuar el empate al finalizar ambos tiempos suplementarios, se procederá a lanzar penales de la siguiente forma:

1. El cuerpo técnico confeccionará una lista con el orden de los jugadores que efectuarán los penales la cual será presentada en la mesa de control.
2. El árbitro previamente efectúa un sorteo y quién lo gane tiene derecho a elegir el cesto donde lanzar o si comienza a ejecutar la serie de penales.
3. Se ejecutarán tantos penales, como el mínimo de jugadores que tenga uno de los equipos en el campo de juego.
4. En la serie, los penales valdrán un (1) punto.

### **ACLARACIONES:**

- *Queda habilitado a los lanzamientos de los penales aquel jugador que esté en condiciones de jugar, es decir, que no tenga 6 foules, no haya sido sancionado con tarjeta roja o si fue sancionado con tarjeta amarilla y roja, haya cumplido el tiempo de sanción durante el desarrollo del tiempo suplementario.*
- *Ningún jugador podrá repetir un lanzamiento de penal en la misma serie.*
- *Si finalizada la serie de penales persiste el empate, los jugadores habilitados ejecutarán un penal en forma alternada por equipo hasta desempatar. El orden en que ejecutan estos lanzamientos, puede o no ser la misma de la serie anterior.*

#### **7.7.5. Minuto**

Cada equipo podrá solicitar en total tres minutos (3') durante el partido.

El minuto será de sesenta segundos (60") como máximo.

El equipo que solicita el minuto decide si lo utiliza totalmente. Si no utiliza completo, el árbitro de inmediato deberá reanudar el juego. Si alguno de los dos equipos no acata la orden de reiniciar el juego, será pasible a tarjeta amarilla.

En la categoría mini cesto cada equipo podrá solicitar cuatro minutos (4') en cualquier momento durante todo el partido.

El minuto podrá ser solicitado por el director técnico, en su ausencia el Asistente Técnico o la capitana (en ausencia de ambos), a la mesa de control.

El planillero es el responsable de otorgar el minuto cuando el juego esté detenido (luego que el árbitro haya sancionado alguna falta), haciendo sonar un timbre corto e indicando el equipo que solicitó el minuto. Al terminar el mismo, el cronometrista hará sonar un timbre largo para avisar la finalización del minuto.

### **7.8. DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA**

#### **7.8.1. Ley del equilibrio numérico**

El equilibrio numérico es la regla que establece tener como mínimo dos jugadores como mínimo en una zona y cuatro como máximo en la otra. Cualquier alteración a esta ley será sancionada de la siguiente manera:

- a) Si en algún momento el equipo que defiende no respeta la Ley del Equilibrio Numérico:*
  - Se permitirá continuar el juego normalmente hasta que un (1) jugador del equipo que defiende tome posición de la pelota, después de convertido el tanto o no. En ese momento se sancionará invasión y el equipo que estaba en ataque reanuda el juego, con un tiro con pase desde la línea central en su zona defensiva.

- *En el caso que en la continuación de juego, por la invasión de cinco (5) jugadores en la zona, se sancione un foul favorable al equipo atacante (con lanzamiento al cesto o con pase), se procederá a jugar la pelota según la regla del foul, cuando la defensa quede en posesión de la pelota, el juego será reanudado por el equipo que estaba en ataque con un pase desde el centro de la cancha.*
- *En el caso de que el foul sea cometido por el equipo que está en posesión de la pelota (con la cantidad correcta de jugadoras en la zona), se procederá a asentar el foul cometido en la planilla y si se encuentra entre el foul 1 a 4, continúa el juego desde el centro de la cancha el equipo que estaba correctamente en equilibrio numérico.*
- *Si la falta cometida por el equipo atacante está comprendida entre la 5 y 6 el equipo defensor que estaba cometiendo la invasión, procederá a realizar un lanzamiento directo desde la línea penal sin rebote y sin la posibilidad de jugar la pelota y luego el equipo atacante reanudará el juego (convertido el tanto o no), desde el centro de la cancha para dar cumplimiento a la regla de la invasión.*

**b) *Si en algún momento el equipo que ataca no respeta la Ley del Equilibrio Numérico:***

- *El juego se interrumpe automáticamente anulando todas las acciones siguientes. Se reanuda el juego desde el centro de la cancha por intermedio de un pase realizado por el equipo que estaba en defensa.*
- *Si un equipo está en ataque con cinco (5) jugadoras y convierte el gol, no será válido y se sancionará con un pase desde el centro de la cancha realizado por el equipo adversario.*

**ACLARACIÓN:**

*-Cuando se produce una invasión de zona y dos jugadores adversarios toman la pelota en forma simultánea (salto) o se cometen foul simultáneamente, se corta el juego, se anotan ambos foules en la planilla sin importar el número de falta (si es la sexta deberá retirarse de la cancha) y continúa el equipo que conservó el equilibrio numérico desde el centro de la cancha en ambas situaciones.*

*- Si un jugador/a que mantiene el equilibrio numérico hace un lanzamiento al aro desde su zona defensiva y estando la pelota en el aire comete invasión se sancionara inmediatamente el desequilibrio numérico y reanudará el juego el equipo adversario desde el centro de la cancha, si el lanzamiento es enceestado será válido ya que la falta fue posterior al tiro realizado.*

**c) *Si en el campo de juego hay más de los jugadores reglamentarios***

***.- En caso que un jugador al realizar el cambio entra a a cancha precipitadamente antes que salga su compañero (sin participar del juego) se considerara desequilibrio numérico y se sancionara de acuerdo a esa regla.***

***.- En caso que un equipo tenga mayor cantidad de jugadores en el campo que participen del juego***

**1.- Si la pelota esta en posesión del equipo infractor**

*Se detendrá el juego inmediatamente advertida la infracción, el equipo infractor deberá retirar el o los jugadores excedentes y se sancionara un tiro directo al aro desde la línea penal sin rebote a favor del equipo adversario (que valdrá 2 puntos) Reiniciando el juego desde el centro de la cancha en su campo defensivo este mismo equipo*

**2.-Si la pelota está en posesión del equipo con la cantidad correcta de jugadoras en la cancha**

*\_Se detendrá el juego inmediatamente ,el equipo infractor deberá retirar el jugador o los jugadores excedentes, reiniciándose el juego desde donde se hallaba la acción cuando se detuvo el juego .En el momento en que el equipo infractor toma posesión de la pelota se sanciona la falta y se otorga tiro libre directo al aro desde la línea penal sin rebote (a favor del equipo no infractor que valdrá dos (2) puntos) reiniciando el juego desde el centro de la cancha en su campo defensivo ,este mismo equipo*

**7.8.2. Situaciones válidas de equilibrio numérico**

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico (uno de los dos que están en zona). Este jugador puede:

1. Tocar con el pie la línea central sin traspasarla.
2. Tener los pies en la línea central sin traspasarla y tome la pelota en el aire de la otra zona.
3. Tener ambos pies en una zona y la pelota sobre la línea central (sin traspasarla) o tomándola desde el aire de la otra zona.
4. Si alguno de los dos jugadores que mantiene el equilibrio numérico en su zona, debe sacar la pelota desde fuera de la cancha, no será considerada invasión.
5. Tocar la pelota que está en posesión de una adversaria que se halla con un pie a cada lado de la línea central

**ACLARACIÓN:**

*Si el juego está detenido por una falta cobrada, el jugador que mantiene el equilibrio numérico podrá buscar la pelota en donde se encuentre, sin que se le cobre invasión.*

**7.8.3. Situaciones no válidas de equilibrio numérico**

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico (uno de los dos que están en zona). Este jugador puede:

1. Tener un pie en una zona y que el otro pie traspase la línea central.



2. Tener un pie en cada zona.
3. Tener ambos pies correctamente en su zona y tome la pelota del suelo o de una jugadora de la otra zona.
4. Tener ambos pies correctamente en su zona y toque con cualquier parte de su cuerpo la otra zona y/o a una jugadora con o sin pelota, que se encuentre en la misma.

**ACLARACIÓN:**

*Las invasiones al ser consideradas situaciones de hecho, no podrán ser protestadas, si avisadas y el tercer árbitro tendrá la facultad de cobrar las mismas si ambos árbitros en cancha no lo ven.*

**7.9. CAMBIOS DE JUGADORES:**

Los cambios se realizarán entre los jugadores que estén registrados reglamentariamente en la planilla de juego; serán sin límites y en cualquier momento del partido.

Se realizarán por las líneas finales correspondientes a su zona defensiva.

El cambio queda habilitado cuando el jugador que sale apoya los dos pies fuera de la cancha.

En ese momento entrará el jugador de recambio.

***7.9.1. Situaciones de Mal Cambios:***

- a) Si el cambio es mal realizado se producirá un desequilibrio numérico que será sancionado según dicha regla:
  - si Sale el jugador que mantiene el equilibrio numérico en la zona defensiva: se sanciona tiro libre desde mitad de cancha.
  - Se realiza el cambio por otro lugar que no es el reglamentario: se sanciona tiro libre desde mitad de cancha.

**ACLARACIÓN:**

- *Si un jugador es mal incluido en la cancha porque no esté asentado en la planilla, el equipo al que pertenece dicho jugador pierde el partido.*
- *En pre mini todos los jugadores que integran el equipo deberán jugar como mínimo un tiempo*

## **8. SANCIONES**

Los árbitros podrán aplicar sanciones. De acuerdo a la situación dispondrán de tarjeta amarilla (advertencia), Amarilla y roja simultáneamente (exclusión por tres (3) minutos sin reemplazo) y roja (expulsión).

Cuando un jugador cometa actos antideportivos leves será advertido:

- 1) En primer término con una tarjeta amarilla.
- 2) En segunda instancia suspendido fuera del campo de juego, sin reemplazo por tres (3) minutos con tarjetas amarilla y roja.
- 3) De reiterarse esta actitud será expulsado sin reemplazo con una tarjeta roja.

### **ACLARACIONES:**

*Todas las tarjetas deberán ser asentadas por el árbitro, en la planilla en la parte de "Observaciones". En el caso de la tarjeta roja, además deberá elevar un informe escrito al tribunal de faltas de cada torneo.*

### **8.1. TARJETAS A LOS JUGADORES**

*El jugador que incurriera en conductas antideportivas en perjuicio de cualquier persona que se encuentre dentro del recinto de juego, o tenga actitudes que afecten el normal funcionamiento del partido y desvirtue el espíritu de juego limpio, será pasible de que el árbitro lo sancione con la tarjeta que considere, de acuerdo a la gravedad de la falta.*

### **8.2. TARJETAS AL CUERPO TÉCNICO**

Ante actitudes del cuerpo técnico, preparador físico y responsable médico (si los tuviese), que no se ajusten a la conducta deportiva que deben mantener, el árbitro aplicará la tarjeta que corresponda y de acuerdo a la gravedad del hecho, de la siguiente manera:

- Advertirá al miembro del cuerpo técnico que identifique con tarjeta amarilla.
- Sancionará con tarjeta roja, en caso de reincidencia de la actitud antideportiva o cuando la gravedad del hecho lo amerite en primera instancia, debiendo hacer abandono del recinto de juego.

### **8.3. TARJETAS AL BANCO DE RECAMBIO**

Ante actitudes de los jugadores que se encuentran en el banco de recambio, que no se ajusten a la conducta deportiva que deben mantener, el árbitro aplicará las siguientes sanciones:

- 1) Se advertirá (tarjeta amarilla) al banco de recambio anotándose en la planilla de juego el número de camiseta de cada uno de los jugadores que allí estuviesen. Si en el banco de recambio hubiera un jugador con tarjeta amarilla, se le aplicará directamente la tarjeta amarilla y roja (es responsabilidad del apuntador avisar al juez de esta situación, de no hacerlo correspondería sancionar un técnico a este delgado).

- 2) Se aplicará tarjeta amarilla y roja a todos los integrantes del banco de recambio, asentando en la planilla de juego los tiempos de la sanción en los casilleros correspondientes. Durante los tres minutos (3´) de juego inmediatos, ninguna de los jugadores sancionados podrá entrar a la cancha. Si en el banco de recambio hubiera un jugador con tarjeta amarilla y roja previa, se le aplicará directamente la tarjeta roja. (es responsabilidad del apuntador avisar al juez de esta situación, de no hacerlo correspondería sancionar un técnico a este delgado).
- 3) En caso de reincidir y sin importar qué jugadores se encuentran en el banco de recambio, se le aplicará a todos los jugadores tarjeta roja, asentando las sanciones en el casillero de observaciones, debiendo los jugadores hacer abandono del recinto de juego.

#### **8.4. TARJETA AL DELEGADO**

Si cualquiera de los delegados de mesa de control tuviese acciones de conducta antideportiva o se dirigiese en forma irrespetuosa hacia los árbitros, será pasible de la expulsión mediante una tarjeta roja, dándose por perdido automáticamente el partido al equipo al que pertenece el delegado infractor, no importando el tanteador que figura en la planilla de juego hasta ese momento.

#### **8.5. TARJETA AL PÚBLICO**

Ante agresiones verbales o físicas a los árbitros o jugadoras serán pasibles de la expulsión el público identificado o la totalidad de la parcialidad del agresor.

#### **ACLARACIONES**

- *Los árbitros deberán asentar todas las tarjetas en la planilla en el sector reservado como OBSERVACIONES, aclarando el/los numero/s del/los jugador/es, el equipo que pertenece/n, o al público sancionado y los motivos (claros y sintéticos) que produjeron la sanción, debiendo firmar ambos jueces lo especificado.*
- *En los casos que se sancione tarjeta roja al cuerpo técnico o jugadores se ejecuta un lanzamiento directo al cesto desde la línea penal, sin rebote valiendo éste .3 (tres) puntos.  
Reanudándose el juego del centro de la cancha el mismo equipo, en su zona defensiva con un tiro libre con pase*
- *Si la tarjeta correspondiere a alguna persona/s del público se la expulsara, deberá abandonar el estadio, Reanudándose el juego desde donde se hallaba la pelota al momento de la sanción,*

- *Aquella persona que es sancionada con tarjeta roja, deberá abandonar inmediatamente el recinto donde se juega el partido, para reiniciarse el juego. De no hacerlo, perderá los puntos el equipo al que pertenece o es comprobada la parcialidad del infractor.*
- *Los árbitros deberán elevar un informe de la tarjeta roja sobre lo sucedido al Tribunal de Penas correspondiente.*

## **9. TÉCNICO**

Es la falta que se aplica a los delegados de mesa por no cumplir con algunas de sus responsabilidades en el rol que les compete .y **al cuerpo técnico por no respetar los límites de desplazamiento**

Toda falta técnica se sanciona con un lanzamiento libre directo al cesto (**sin rebote**) desde la línea penal ejecutado por cualquier jugador. Una vez realizado el lanzamiento se continúa el juego desde la situación en la que se quedó al momento de cobrar el técnico.

El reloj se para y se pone en marcha, de acuerdo a lo establecido en los tiros libres al cesto **sin rebote**

Toda reiteración posterior será sancionada de la misma forma.

## **10. PROTESTA**

Es la manifestación que se produce en el momento justo en que se realiza la acción cuestionada.

Se entiende por protesta todo aquello que sea de derecho por estar perfectamente especificado en este reglamento.

Las protestas sólo serán válidas si se efectúa en el momento en que se produce y ante uno de los árbitros.

La protesta en todos los casos será efectuada por el capitán.

No será considerada protesta todo aquello que sea de hecho y privativo de los árbitros en la aplicación del reglamento.

Los árbitros tienen la facultad de darle curso o no a las protestas efectuadas por los capitanes.

## 11. SEÑALIZACIONES

### 11.1. DE LOS ÁRBITROS

Cada vez que el árbitro toque silbato aplicando el reglamento, se interrumpirá el juego. Indicará con un brazo la reanudación del juego y con el otro la dirección.

- 1) Los *foules* serán marcados por los árbitros, indicando a la mesa de control el número de la camiseta del jugador que lo cometió. Los números del uno (1) al nueve (9) se marcan con los dedos bien abiertos y los brazos extendidos, el número diez (10) será marcado con un puño cerrado y del once (11) al catorce (14) será marcado con el puño cerrado de una mano y la cantidad necesaria de dedos de la otra mano
- 2) El tanto o gol será marcado por los árbitros a la mesa de control con el brazo a la altura del hombro y con uno, dos o tres dedos, separados en dirección al suelo según corresponda.
- 3) El  *tiro libre al cesto* se señalará con un brazo extendido en dirección al cesto y el otro brazo va dirigido hacia el lugar desde donde se ejecutará.
- 4) El  *tiro técnico* se señala con las manos formando una T, luego se procede señalizándose como en el tiro libre al cesto.
- 5) El *desequilibrio numérico* que origina automáticamente la continuidad de la jugada (invasión de la defensa), será marcado por el árbitro con ambos brazos extendidos a los costados del cuerpo a la altura de la cintura.
- 6) Cuando la *pelota se va afuera de la cancha*, el árbitro indicará con un brazo el lugar de salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 7) Cuando un jugador comete *cuervo*, el árbitro primeramente tocará sus piernas con ambas manos, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 8) En las *distancias o pase corto* primeramente se marcará con ambos brazos y las palmas enfrentadas, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 9) En la *toma simultánea de la pelota entre adversarios*, (salto) se extiende los brazos con los pulgares hacia arriba.
- 10) Cuando el jugador *no respete la ley del caminar*, el árbitro primeramente moverá sus manos en círculo (como molinete entre sí) hacia delante indicando esta falta, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 11) Cuando el jugador *ingresa a la cancha en forma incorrecta*, el árbitro moverá sus manos en círculo, indicando el mal cambio y por consiguiente un desequilibrio numérico.

- 12) Cuando el jugador haga *retención de la pelota* (más de tres segundos), el árbitro extenderá un brazo hacia arriba con tres dedos en forma bien visible, indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 13) Cuando un jugador juegue la pelota en *más de dos toques consecutivos*, el árbitro extenderá un brazo hacia el suelo con tres dedos bien visibles indicando la falta, indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.
- 14) Cuando el delegado pide minuto, los jueces avisarán colocando una mano arriba abierta con la palma hacia abajo y ubicando el dedo índice de la otra mano en la palma que está abierta (formando una T)
- 15) Cuando se sancione un lanzamiento con opción a pase, el árbitro señalará hacia el aro con una mano y seguidamente abrirá los brazos hacia los costados, lo que indicará que el jugador puede lanzar o pasar la pelota.

### ***11.2 DE LOS DELEGADOS EN LA MESA DE CONTROL***

El delegado tocará el silbato o timbre para avisar:

- 1) El pedido de minuto solicitado por el Director Técnico cuando la pelota no esté en juego e indicará qué equipo lo solicitó. La señal se realiza con el dedo índice de una mano dirigido hacia arriba y sobre él la palma de la otra mano con los dedos extendidos en dirección al banco del equipo que solicitó el minuto.
- 2) Cuando la falta cobrada es la número 5 o 6 debiéndose ejecutar un tiro libre penal; primeramente se elevarán ambos brazos extendidos hacia arriba y adelante, mostrando las palmas con los dedos separados, luego, se levantará la tablilla con el número de foul que corresponda.