CONFEDERACIÓN
ARGENTINA
DE CESTOBALL

FUNDADA EL 10 DE JULIO DE 1952
PERSONERÍA JURÍDICA N° 2300
NAZARRE 3012 C1417DWL CABA
cestoballconfederacion@gmail.com
www.cestoball.ar
AFILIADA AL COMITÉ OLIMPICO ARGENTINO
AFILIADA A LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA
DE DEPORTES

REGLAMENTO OFICIAL DE CESTOBALL

Versión con cambios aprobados en Julio 2026.
Revisada y autorizada por
CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE CESTOBALL

INDICE

CESTOBALL 4
EL JUEGO 4
1. MATERIALES DEPORTIVOS 5
1.1 CAMPO DE JUEGO 6
1.2 CESTOS 7
1.3 PELOTA 8
1.4 BANCO DE RECAMBIO 8
2. ELEMENTOS TÉCNICOS 9
2.1 RELOJ 9
2.2 PLANILLA DE JUEGO 9
2.3 TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES 10
2.4 TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR 10
2.5 FORMATO DE PLANILLA 11
3. AUTORIDADES 12
3.1 TERNA ARBITRAL 12
3.1.1 Árbitros 12
3.1.2 Deberes, atribuciones, responsabilidades y derechos 12
1) Antes del Partido 12
2) Durante el Partido 13
3) Después del Partido 14
3.1.3 Tercer árbitro 14
4. DELEGADOS DE MESA 15
4.1 CRONOMETRISTA 15
4.2 APUNTADOR 16
5. EQUIPOS 18
5.1 CANTIDAD DE JUGADORES 18
5.2 CAPITÁN 19
5.3 NUMERACIÓN 19
5.4 UNIFORMES 19
5.5 CATEGORÍAS 20
6. CUERPO TÉCNICO 20
6.1 DIRECTOR TÉCNICO 20
6.2 ASISTENTE TÉCNICO 20
6.3 PREPARADOR FÍSICO 21
6.4 RESPONSABLE MÉDICO 21
7. REGLAS DE JUEGO 22
7.1 PUNTAJE 22
7.1.1 Validez de los goles 22
7.1.2. Valor de los goles 22
7.2 FORMAS LEGALES DE JUGAR LA PELOTA 23
7.2.1 Faltas cometidas al jugar la pelota 24
7.3 LEY DEL CAMINAR 24
7.4 FALTAS PERSONALES 26
7.4.1 Formas legales de marcar 26

7.4.2 Faltas cometidas en la marcación: Foules 26
7.4.3 Cantidad de foules 28
7.4.4 Tipos de foules 28
7.4.5 Foules múltiples y foul simultáneo 29
7.4.6 Formas de ejecutar el tiro libre al cesto 29
7.5 SANCIONES POR MOVER EL CESTO 30
7.6 PELOTA O JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO 31
7.7 SALTO 31
7.7.1 Situaciones de salto 31
7.7.2 Forma correcta de realizar el salto 32
7.7.3 Faltas cometidas en el salto 32
7.7.4 Causas por las cuales el salto se realiza nuevamente 33
7.8 TIEMPO DE JUEGO 33
7.8.1 Duración y descanso 33
7.8.2 Inicio y fin de cada tiempo 33
7.8.3 Tiempo suplementario 34
7.8.4 Definición por penales 34
7.8.5 Minuto 35
7.9 DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA 35
7.9.1 Ley del equilibrio numérico 35
7.9.2. Situaciones válidas de equilibrio numérico 37
7.9.3 Situaciones no válidas de equilibrio numérico 37
7.10 CAMBIO DE JUGADOR 37
7.11 JUGADOR MAL INCLUIDO 38
7.12 MAYOR CANTIDAD DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO..... 38
8. TARJETAS 39
8.1 TARJETAS A LOS JUGADORES 39
8.2 TARJETAS AL CUERPO TÉCNICO 39
8.3 TARJETA AL DELEGADO 39
8.4 TARJETA AL PÚBLICO 40
9. TÉCNICO 40
10.SEÑALIZACIÓN 41
10.1. DE LOS ÁRBITROS 41
10.2 DE LOS DELEGADOS EN LA MESA DE CONTROL 52

CESTOBALL

El Cestoball es un Deporte Argentino creado en 1897 por el profesor Enrique Romero Brest –Padre de la Educación Física en Argentina – bajo el nombre de Pelota al Cesto.
En 1903 fue incorporado a la enseñanza dentro de los programas de Educación Física y en 1986 adoptó su denominación actual tras un importante cambio de reglas que lo convirtió en una disciplina dinámica y de alto rendimiento. Es jugado en las ramas Masculina, Femenina y Mixta.
En el Cestoball, 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, siendo ideal para su enseñanza en los colegios.

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 intentará convertir goles por medio de lanzamientos al mismo, evitando que el contrincante realice igual acción en su propio cesto. El equipo que más goles 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 quién define cuál es el cesto en donde atacará 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 la 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 cada uno y de mantenerse el empate se define por tiros libres desde la línea penal.
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 2 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.

1. MATERIALES DEPORTIVOS

1.1 CAMPO DE JUEGO

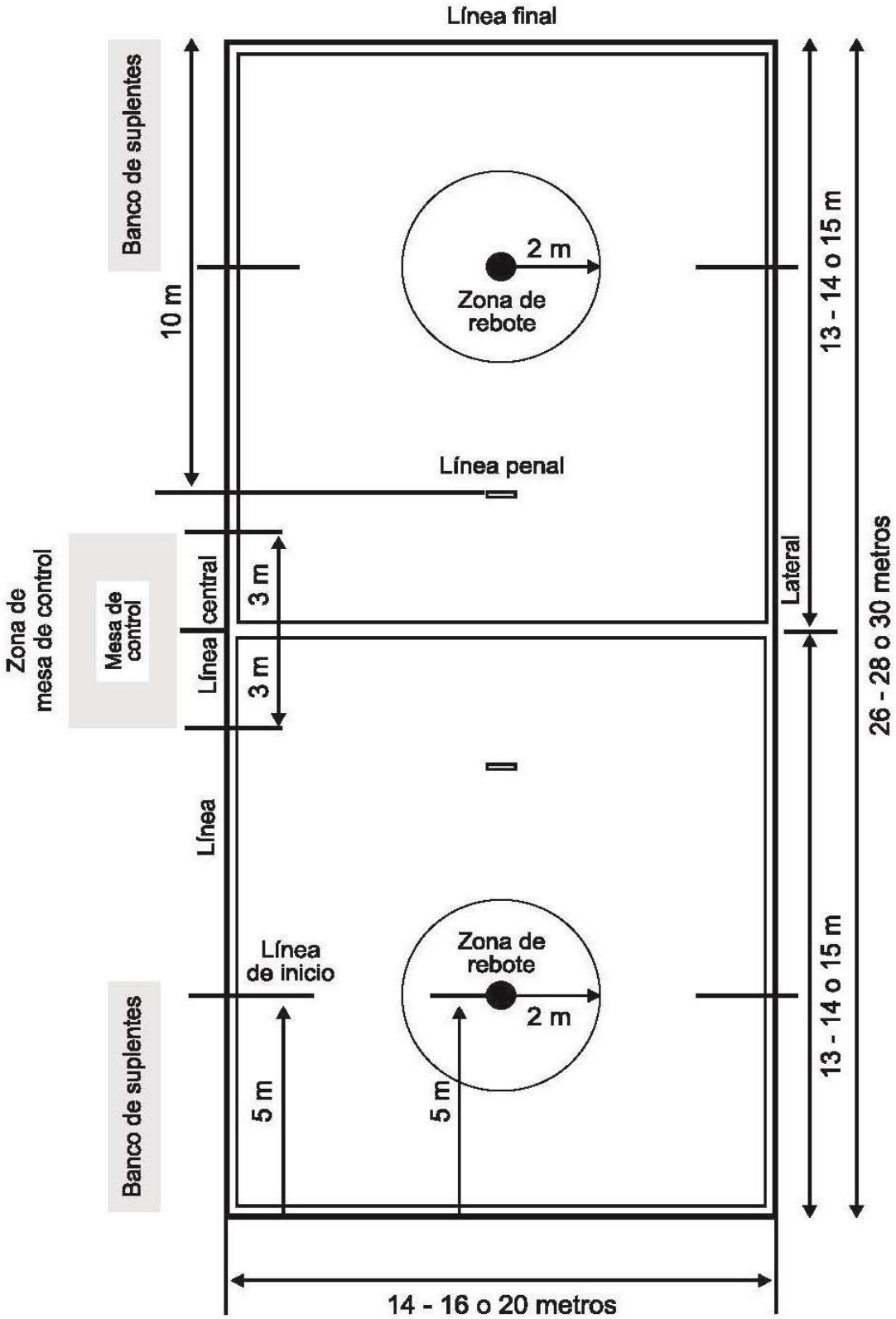
- ***Superficie:*** Será de consistencia plana y firme susceptible a adaptarse al deporte. Obligatoriamente deberá fijarse con seis meses de anticipación el tipo de campo de juego donde se realizarán las competencias internacionales. La superficie de juego deberá estar convenientemente iluminada en forma uniforme.
  Nota: Cuando se juegue en césped, el calzado deportivo será con tapones moldeados, no intercambiables.

- ***Dimensiones****:* La cancha será de 28 metros de largo por 16 metros de ancho. Se admitirá un máximo de 30 metros por 20 metros y un mínimo de 26 metros por 14 metros.
  Si la cancha es cubierta, el techo no estará a menos de 7 metros de altura.

- ***Límites:*** El campo de juego se marcará con líneas bien visibles, de 5 centímetros 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, a 5 metros de la línea final y perpendicular a la línea lateral, se marcarán en ambas zonas del campo de juego, 2 líneas del campo de juego que se llamarán ***líneas de inicio***.
  - A 2 metros o más de las líneas perimetrales (laterales y finales), deberá dejarse un espacio libre de todo objeto.
  - Sobre la línea lateral y perpendicular a ella, a 3 metros de la línea central se marcarán en ambas zonas del campo de juego 2 líneas que delimitarán ***la zona de mesa de control.***
  - A 10 metros de la línea final y equidistante de las líneas laterales, se marcará una línea visible en dirección al cesto que se llamará ***línea penal***.
  - Tomando el parante del aro como centro, se marcará una circunferencia de 2 metros de radio que determinará la ***zona de rebote***, ***demarcando la misma a partir de dichos 2 metros***, (con línea entera o punteada). Dicha línea deberá ser del mismo color que las líneas restantes y de 5 centímetros de ancho.

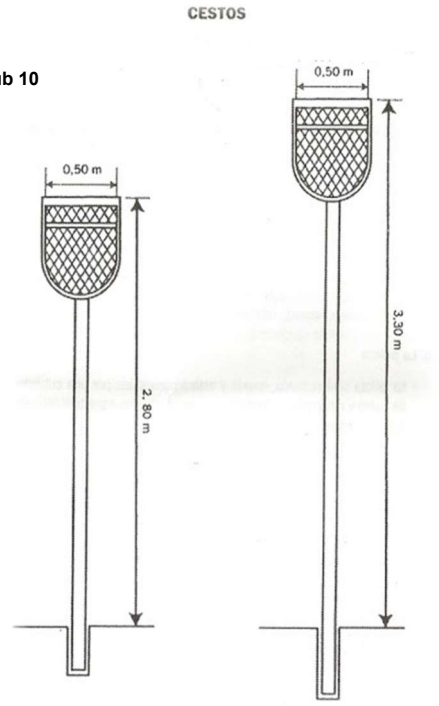
CANCHA


Línea final
Banco de suplentes
10 m
2 m
Zona de rebote
13 - 14 o 15 m
Línea penal
Zona de mesa de control
Mesa de control
Línea central
3 m
3 m
Lateral
26 - 28 o 30 metros
Línea
Línea de inicio
Zona de rebote
2 m
Banco de suplentes
5 m
5 m
13 - 14 o 15 m
14 - 16 o 20 metros

1.2 CESTOS

- ***Cantidad:*** Existirán 2 cestos en la cancha, 1 en cada zona, los que se sortearán al inicio de cada partido, o al comienzo del tiempo suplementario, (si lo hubiera). El cesto en donde se realizan los lanzamientos es del equipo adversario, el que se defiende es el propio.
- ***Ubicación:*** Los cestos se colocarán en el interior del campo de juego, 1 en cada zona, a 5 metros de la línea final y equidistante de las líneas laterales.
- ***Tamaño y altura:***
  - Para las categorías Primera División, Sub 17, Sub 14 y Sub 12 los cestos tendrán una altura de 3 metros con 30 centímetros y el aro propiamente dicho, un diámetro de 50 centímetros.
  - Para la categoría Sub 10**,** el cesto tendrá una altura de 2 metros con 80 centímetros y el diámetro del aro propiamente dicho, será de 50 centímetros.
- ***Características:***
  - La canasta propiamente dicha será de un material estable y resistente, al igual que el parante al que estará sujeto firmemente y será de una sola pieza.
  - La canasta deberá tener dos aros (superior e inferior), debiendo el inferior respetar el diámetro del superior y la distancia entre estos deberá ser de 10 centímetros.
  - La canasta deberá ser (en lo posible) de color naranja, y contrastante con el parante.
  - Deberá tener obligatoriamente, una red para apreciar el paso de la pelota.
  - Cada parante del cesto deberá estar cubierto por un cobertor mullido de 2 metros de alto (como mínimo), que impida posibles accidentes ante los choques.

Sub 12, Sub 14, Sub 17 y Primera División



1.3 PELOTA

- ***Medida y peso:***

  - Para las categorías Primera División, Sub 17 y Sub 14 la pelota medirá de 53 centímetros a 55 centímetros de circunferencia y pesará de 730 gramos a 750 gramos.
  - Para las categorías Sub 12 y Sub 10, la pelota medirá de 48 centímetros a 50 centímetros de circunferencia y pesará de 600 gramos a 650 gramos.



- ***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 deben garantizar que no sea posible realizar piques continuos con la misma.
  - ***La pelota deberá ser oficializada.***

1.4 BANCO DE RECAMBIO

El banco de recambio estará siempre en la zona defensiva del propio equipo, a una distancia mínima de 2 metros de la ***línea lateral***, y entre la ***línea final*** y la ***línea 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 la 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 la planilla de juego, que estuviese en el banco.

2. ELEMENTOS TÉCNICOS

2.1 RELOJ

Habrá un reloj automático o electrónico que controlará el tiempo de juego. El tiempo de descanso y el pedido de minuto se podrán 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 reglamentario. Sólo se prolongará el juego en los casos que se establece en las reglas determinadas con posterioridad.
- El reloj debe ir de 20 minutos, 15 minutos y 10 minutos a 0, en forma descendente.

2.2 PLANILLA DE JUEGO

Habrá una planilla donde se registrarán todas las anotaciones del partido. Finalizado el mismo, ésta será para el ente organizador del torneo.
Se deberá consignar los siguientes puntos:

01. Numeración de la planilla oficial.
02. Denominación del torneo.
03. Categoría.
04. Fecha
05. Lugar.
06. Hora de comienzo.
07. Institución local/visitante.
08. Número de licencia o carnet.
09. Ingreso del jugador.
10. Apellido y nombre del jugador.
11. Firma del jugador.
12. Número de remera del jugador.
13. Firma y número de remera del capitán.
14. Apellido, nombre y firma del cronometrista y apuntador.
15. Apellido, nombre y firma del Director Técnico, Preparador Físico y Asistente Técnico.
16. Apellido, nombre y firma de los árbitros.
17. Apellido, nombre y firma del tercer árbitro.
18. Foules y penales.
19. Tarjetas.
20. Suspensiones.
21. Minutos.

22. Progresión de los goles.
23. Resultados parciales y finales.
24. Observaciones.

2.3 TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES

Habrá 6 tablillas marcadas del 1 al 4 de fondo blanco con números **negros** y del 5 al 6 de fondo blanco con números **rojos**, que serán manejados por el apuntador, deberán ser bien visibles y con **números de ambos lados.**

2.4 TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR

Habrá un tablero que indicará el resultado parcial y final del encuentro, el mismo deberá ser visible para la mesa de control, jugadores, cuerpo técnico y espectadores. Podrá formar parte del reloj o manejarse manualmente por la institución que oficia de local.

Aclaraciones:

- Todo el material debe ser provisto por el club que actúe como local.
- Se otorgarán 15 minutos de tolerancia, en el inicio del partido para solucionar cualquier inconveniente que se relacione con los elementos técnicos. De no solucionar el mismo, el equipo local perderá el partido.
- Si algunos de los elementos técnicos una vez comenzado el encuentro, impiden el normal desarrollo del partido, o los motivos que generan el inconveniente son ajenos a los responsables del mismo, éste se suspenderá y se asentarán las razones correspondientes, el tiempo en que se detuvo el partido y que equipo estaba en posesión de la pelota y en qué situación de juego, todo esto se asentará en el apartado de la planilla reservado como Observaciones. Se comunicará a los organizadores del torneo, quedando a su cargo la tarea de reprogramarlo, jugándose ***lo que resta*** con la transcripción de la planilla ***original***, (confeccionándose una ***nueva planilla***, copiando de la ***original***, los mismos integrantes de los equipos que figuraban en ella, foules, minutos, tarjetas y puntos de cada equipo), en el lugar y fecha que así lo dispongan.
- Si los motivos que generan el inconveniente son ajenos a los responsables del partido sin que haya comenzado el mismo, se suspende el encuentro y se comunica a los organizadores del torneo, quedando a su cargo la tarea de reprogramarlo, confeccionándose una nueva planilla.

2.5 FORMATO DE PLANILLA

CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE CESTOBALL

TORNEO:.....

Rama:..... Categoría:..... Zona:..... Rueda:.....

Jugado en la cancha de ..... el día ...../...../..... a las .....hs.

INSTITUCIÓN LOCAL					FOULS				PENALES		TARJETAS			SUSPENSIONES	
CARNET Nº	ING	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA	Nº	1	2	3	4	5	6	T.A	T.AR	T.R	SALE	ENTRA

1	21	41	61	81	101	121	141
2	22	42	62	82	102	122	142
3	23	43	63	83	103	123	143
4	24	44	64	84	104	124	144
5	25	45	65	85	105	125	145
6	26	46	66	86	106	126	146
7	27	47	67	87	107	127	147
8	28	48	68	88	108	128	148
9	29	49	69	89	109	129	149
10	30	50	70	90	110	130	150
11	31	51	71	91	111	131	151
12	32	52	72	92	112	132	152
13	33	53	73	93	113	133	153
14	34	54	74	94	114	134	154
15	35	55	75	95	115	135	155
16	36	56	76	96	116	136	156
17	37	57	77	97	117	137	157
18	38	58	78	98	118	138	158
19	39	59	79	99	119	139	159
20	40	60	80	100	120	140	160

MINUTOS

CAPITAN/A	DIRECTOR/A TÉCNICO/A	ASISTENTE TÉCNICO/A	PREPARADOR/A FÍSICO/A	CRONOMETRISTA
Firma: ..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....

INSTITUCIÓN VISITANTE					FOULS				PENALES		TARJETAS			SUSPENSIONES	
CARNET Nº	ING	APELLIDO Y NOMBRE	FIRMA	Nº	1	2	3	4	5	6	T.A	T.AR	T.R	SALE	ENTRA

1	21	41	61	81	101	121	141
2	22	42	62	82	102	122	142
3	23	43	63	83	103	123	143
4	24	44	64	84	104	124	144
5	25	45	65	85	105	125	145
6	26	46	66	86	106	126	146
7	27	47	67	87	107	127	147
8	28	48	68	88	108	128	148
9	29	49	69	89	109	129	149
10	30	50	70	90	110	130	150
11	31	51	71	91	111	131	151
12	32	52	72	92	112	132	152
13	33	53	73	93	113	133	153
14	34	54	74	94	114	134	154
15	35	55	75	95	115	135	155
16	36	56	76	96	116	136	156
17	37	57	77	97	117	137	157
18	38	58	78	98	118	138	158
19	39	59	79	99	119	139	159
20	40	60	80	100	120	140	160

MINUTOS

CAPITAN/A	DIRECTOR/A TÉCNICO/A	ASISTENTE TÉCNICO/A	PREPARADOR/A FÍSICO/A	APUNTADOR/A
Firma: ..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....	Nombre: ..... Firma:..... Nº.....

Primer Tiempo		
Segundo Tiempo		
Primer Tiempo Suplementario		
Segundo Tiempo Suplementario		
RESULTADO FINAL		
GANADOR		

ÁRBITROS		TERCER ÁRBITRO
Nombre:..... Firma:..... Nº.....	Nombre:..... Firma:..... Nº.....	Nombre:..... Firma:..... Nº.....

Observaciones: .....

.....

.....

.....

3. AUTORIDADES

3.1 TERNA ARBITRAL

3.1.1 Árbitros

- El partido será dirigido por 2 o 3 árbitros neutrales, quienes serán designados por la comisión técnica de cada 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 con (zapatillas y uniforme deportivo).

3.1.2 Deberes, atribuciones, responsabilidades y derechos.

1) Antes del partido:

- La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al campo de juego 15 minutos antes de la hora programada del inicio del partido, concluyendo su vinculación en un plazo de una hora de finalizado el mismo. Cualquier situación irregular acontecida en ese lapso será pasible de un informe correspondiente de los hechos a la entidad organizadora del torneo.
- El árbitro tendrá una tolerancia de 15 minutos después de la hora establecida. Finalizado este período, 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 su función por razones debidamente justificadas. Todo esto deberá asentarse en planilla en el lugar de Observaciones.
- Controlarán los carnets de todos los jugadores, directores técnicos, preparadores físicos, asistentes técnicos, cronometrista y apuntador que participen en el partido.
- Inspeccionarán y aprobarán todo el equipamiento y elementos técnicos que se utilizará 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 será pasible de la pérdida del partido.
- No permitirán que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores o a sí mismos.
- Realizarán el sorteo (entre los capitanes de cada equipo), para definir el cesto y quién comienza el partido. Una vez realizado este requisito, los jugadores de ambos equipos procederán a saludarse.

2) Durante el partido:

- Tendrán autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- Decidirán cuando la pelota está en juego y cuando no lo está, a quién pertenece y cuando se han obtenido 1, 2 o 3 puntos.
- Sancionarán las penas correspondientes cada vez que se transgredan las reglas de juego.
- Indicarán la suspensión del juego por accidentes o imprevistos.
- El sector de la planilla de juego destinada a OBSERVACIONES, es el lugar reservado a los árbitros, quienes deberán asentar:
  a) Las sanciones (tarjetas) correspondientes al cuerpo técnico, delegados y público, aclarando al equipo que pertenecen.
  b) Toda anormalidad requerida por los técnicos, que a criterio de los árbitros deban ser comunicados a la organización del torneo. Mencionar sintéticamente la anormalidad, quedando su aclaración a través de las vías correspondientes por las personas que generaron la petición.
  c) Las faltas técnicas de los delegados y cuerpo técnico, aclarando a que equipo pertenecen y los motivos.
  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.

- Darán por finalizado el primer y segundo tiempo, inmediatamente escuchada la bocina del reloj, salvo que conjuntamente a ella se sancione una infracción que implique un lanzamiento al cesto (libre o penal), en cuyo caso se realizará el mismo, después de ello se dará por finalizado el primer tiempo o el partido.
- Al finalizar el primer y segundo tiempo, llevarán a la mesa de control la pelota oficial del partido.
- 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***.
- Tendrán autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.
- 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 los jugadores implicados, su actitud y conducta durante el partido.
  c) Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego.

- Podrán exigir el retiro de uno, o más espectadores que obstaculicen el desarrollo normal del partido, no continuando el mismo hasta que el retiro se haya hecho efectivo. En caso de que no se cumpliera con el requerimiento, se procederá al cierre de planilla, con el resultado existente en ese momento, enviando la planilla y el informe correspondiente a la autoridad respectiva.

3) Después del partido:

- Al finalizar el partido, llevarán a la mesa de control la pelota oficial del partido.
- Examinarán detenidamente la planilla al final del tiempo de juego y siempre que lo consideren necesario.
- Aprobarán con su firma la planilla al final del partido, concluyendo así su función en el mismo.

Los árbitros podrán, cuando la conducta antideportiva está referida a directores técnicos, asistentes técnicos o preparadores físicos:

1. ***Advertir mediante tarjeta amarilla***, si la actitud no es manifiestamente agresiva.
2. ***Expulsar mediante tarjeta roja*** con abandono del recinto de juego, sea en forma individual o colectiva, no reiniciando el encuentro hasta tanto la medida no haya sido cumplida, (de no realizar el retiro del campo de juego), se dará por perdido el partido.

3.1.3 Tercer árbitro

- 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 en la definición de situaciones de ***derecho***, (desequilibrio numérico, cambio de jugadores, faltas técnicas y situaciones antideportivas).
- Deberá actuar controlando lo que sucede en la mesa de control, sancionando las faltas que se producen en ejercicio de sus funciones, del cronometrista y apuntador.
- Firmará la planilla en último término y en el lugar reservado para él.

4. DELEGADOS DE MESA

- Habrá dos delegados de mesa de control, uno por cada equipo.
- Secundarán a los árbitros.
- Será responsable de las anotaciones hechas al confeccionar la planilla, por lo que cualquier dato erróneo en la confección inicial de la misma, será pasible de ser sancionado con ***"técnico"***, que corresponderá al delegado de ese equipo.
- La chicharra y el reloj deben ponerse en marcha simultáneamente al iniciar ambos períodos y no se debe esperar a que el jugador se desprenda de la pelota.
- Si uno o ambos delegados no se encontrasen pasado los 15 minutos de tolerancia que tienen los equipos para iniciar el partido, se dará por perdido el mismo al/los equipo/s que representa/n, anotándose la definición en el sector de la planilla correspondiente a Observaciones.
- Si una vez iniciado el partido, alguno de los delegados no pudiese continuar en su función, por causa de fuerza mayor, éste podrá ser reemplazado por otro delegado que se encontrase en el recinto de juego, el mismo deberá estar debidamente acreditado, (carnet de delegado) para esa función. El/los árbitros deberán asentar en Observaciones, el motivo de fuerza mayor y numero de carnet Nombre y Apellido del delegado reemplazante.
- Cada uno de los delegados antes del inicio del partido deberá asentar en la planilla de juego:
  - ✓ Apellido y nombre de los jugadores.
  - ✓ Número de licencia o carnet.
  - ✓ Apellido y nombre, número de carnet del cronometrista y/o apuntador según corresponda.
  - ✓ Apellido y nombre, número de carnet del director técnico.
  - ✓ Apellido y nombre, número de carnet del preparador físico.
  - ✓ Apellido y nombre, número de carnet del asistente técnico.

4.1 CRONOMETRISTA

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

- Asistir a los árbitros.
- Deberá firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido.
- Será el encargado de dar por iniciado el partido, haciendo sonar la chicharra o el silbato en forma ***simultánea*** con la puesta en marcha del reloj.
- Controlará el tiempo de juego.
- Será responsable de controlar las suspensiones de juego por pedido de minuto debiendo avisar a los árbitros la finalización.
- Controlará el tiempo de descanso entre el primer y el segundo período de juego, que será de 5 minutos, debiendo avisar a los árbitros la finalización.
- Suspenderá el tiempo de juego cada vez que el árbitro lo indique.

- ***Detendrá*** el reloj cada vez que se sancione:

- Gol
- Pelota fuera de la cancha
- Aplicaciones de tarjetas
- Falta personal
  - ✓ Con lanzamiento
    - Desde el lugar de la falta.
    - Desde la línea penal.
  - ✓ Con pase
- Tiro libre desde la línea Penal
  - ✓ Tiro técnico.
    - Al delegado.
    - Al cuerpo técnico.
  - ✓ Tarjeta roja.
  - ✓ Mover el aro (únicamente jugador defensor sin intención).
- Pedido de minuto
- Cuando el árbitro lo requiera

- Pondrá el reloj en ***marcha*** de la siguiente forma:

- Cuando el jugador se desprende de la pelota.
- Si hay 2 tiros libres al cesto, el reloj se pone en marcha en el segundo tiro.

Aclaración:

- En el Tiro Técnico (el lanzamiento al cesto es con reloj detenido), poniéndolo en marcha cuando el jugador se desprende de la pelota, desde el sitio que se encontraba al detener el juego por la sanción antes mencionada.
- En la Tarjeta Roja (el lanzamiento al cesto es con reloj detenido), poniéndolo en marcha cuando el ***jugador*** se desprende de la pelota, desde el centro de la cancha.
- Si se debe realizar un salto, en una situación donde el reloj está detenido, éste se pondrá en marcha cuando el árbitro se desprende de la pelota.
- Asegurarse (empleando los medios posibles), que la señal de finalización de alguno de los tiempos de juego suene de manera potente y automática para dar aviso a los árbitros.
- Puede solicitar el minuto indicando el equipo que lo solicita, de pedirlo en forma incorrecta será pasible de un ***técnico***.
- Faltando 2 (dos) minutos para la finalización del partido, el reloj se parará cada vez que los árbitros sancionen una falta, (“cada vez que los árbitros toquen el silbato”).

4.2 APUNTADOR

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

- Asistir a los árbitros.
- Deberá firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido.
- Registrará ***antes de comenzar*** *el partido* los datos de la planilla indicados en el punto 2.2, excepto aquellos que le corresponden al cronometrista.
- Registrará en la planilla de juego ***durante el partido*** los siguientes datos:

  - Los goles obtenidos por cada equipo.
  - Las faltas personales.
  - Los pedidos de minutos (indicando que equipo lo solicita).
  - Levantará la tablilla con el número de la falta cometida por el jugador en forma bien visible para los jugadores, cuerpo técnico y público.
  - Las suspensiones de los jugadores.
  - Cerrará la planilla al finalizar cada tiempo de juego, redondeando el último tanto obtenido por cada equipo.
  - Anotará los goles obtenidos por ambos equipos, constatando así el resultado al finalizar cada tiempo de juego.
  - Cerrará los casilleros de foules y de minutos utilizados al finalizar cada tiempo de juego y por cada equipo.

- Registrará ***al finalizar*** el partido los siguientes datos:

  - Cerrará la planilla redondeando los últimos goles 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 los jugadores y goles no utilizados.
  - Tachará todos los espacios vacíos no utilizados, exceptuando los que son de uso de la terna arbitral ***"Observaciones***".

- Hará ***sonar*** el silbato ***"cuando la pelota no esté en juego"*** para:

  - Solicitar un minuto (señala con sus manos el equipo que lo solicita).
  - Deba ejecutarse un tiro penal.
  - El jugador deba abandonar la cancha por haber cometido su sexto foul.
  - Surja un inconveniente en la mesa de control (en caso de ser una situación planteada durante el partido, se solicitará la presencia y opinión de los árbitros).
  - Haya diferencia entre la planilla y el tablero indicador de los goles. ***(Siempre es válida la información de la planilla).***
  - Controlará y avisará a la terna arbitral cuando el jugador que entre en el campo de juego no hubiese estado inscripto en la planilla antes de comenzar el partido.

Aclaración: En caso de jugar tiempo suplementario deberá utilizar otro color de tinta.

5. EQUIPOS

5.1 CANTIDAD DE JUGADORES

- Cada equipo podrá estar integrado hasta con un máximo de 14 jugadores en lista de buena fe.
- En planilla y por partido, cada equipo podrá tener 12 jugadores en condiciones de jugar, de los cuales 6 serán titulares (en cancha), y hasta 8 como máximo podrán estar en el banco de recambio.
- Cada equipo deberá tener 8 jugadores como mínimo para iniciar el partido.
- Si en la planilla se registran 12 jugadores y al comenzar el partido solo hay 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 tiempos.
- Si 15 minutos después de la hora fijada para comenzar el partido, uno de los equipos no tiene 8 jugadores como mínimo que hayan firmado la planilla y dispuestos para jugar, el otro equipo gana el partido.
- Si ambos equipos no tienen 8 jugadores después de los 15 minutos de la hora fijada para comenzar el partido, se les dará a ambos por perdido el partido.
- Una vez comenzado el partido, podrán quedar en el campo de juego hasta 4 jugadores como mínimo por equipo.

Condición de los jugadores:

Durante el tiempo de juego, los jugadores del equipo son:

- ***Titular***: Es aquel que se encuentra activo en el terreno de juego y facultado para jugar.
- ***Suplente***: Es aquel que no se encuentra en el campo de juego, se encuentra en el banco de recambio y está facultado para jugar.
- ***Excluido***: Es aquel que ha cometido 6 foules y ya no está facultado para jugar, pero puede estar en el banco de recambio.
- ***No habilitado para el partido***: Es aquel que se encuentra en la lista de buena fe, pero no está registrado en la planilla de juego. Por partido sólo podrán estar en el banco de recambio hasta 2 jugadores, y pueden ser pasibles de las mismas sanciones (tarjetas) que son aplicadas a los jugadores del banco de recambio.
- ***Expulsado:*** Es aquel que ha sido sancionado con tarjeta roja, no estando más facultado para jugar. No puede encontrarse dentro del recinto de juego. De negarse a abandonar el mismo el/los árbitros no continuarán con el partido, perdiendo el mismo.

5.2 CAPITAN

- Cada equipo tendrá obligatoriamente un capitán, en el campo de juego.
- Firmará la planilla de juego antes de comenzar el partido, en el lugar correspondiente a su cargo.
- Será el representante de su equipo y el único jugador que podrá dirigirse a las autoridades, siempre que lo haga con corrección.
- Se identificará con un brazalete de cualquier color, bien visible y colocado en uno de sus brazos de 5 centímetros de ancho y de color contrastante al de la remera. En caso de abandonar el campo de juego, deberá dejar un reemplazante y pasarle el brazalete identificatorio, y de regresar le será restituido.
- En caso de ausencia del director técnico y asistente técnico, podrá suplir su rol desde dentro o fuera de la cancha, cumpliendo ambas funciones.
- El capitán que cumpla una o ambas funciones, no está obligado a ser uno de los 6 jugadores que comienzan el partido.

5.3 NUMERACIÓN

- La numeración de las remeras de los jugadores será del 1 al 15.
- El color del número deberá tener contraste con la remera.
- La posición de los números en la remera estarán ubicados:
  Atrás en el centro con una medida de 20 centímetros de alto y proporcional en el ancho.
  Adelante en el centro de 10 centímetros de alto y proporcional en ancho.

5.4 UNIFORMES

- Los jugadores de todo el equipo deberán estar debidamente uniformados, con la indumentaria correspondiente al Club o Institución a la que representa. La indumentaria es remeras o musculosa, medias, calzas cortas o short. Deberán ser ***iguales***, tanto remeras o musculosa, medias, calzas y short.
- Los jugadores ubicados en el banco de recambio, deberán utilizar pecheras de color diferente al de las remeras utilizadas para disputar el partido, (en lo posible flúor). ***Si no cuentan con dicho elemento se le dará por perdido el partido.***
- El equipo local será el responsable de realizar el cambio de remeras, si ambos equipos tienen similitud de vestimenta, y tomará los recaudos necesarios para que se establezca la diferenciación suficiente ente ambos equipos. ***De no contar con los elementos adecuados para cumplir con esta exigencia, se le dará por perdido el partido.***

5.5 CATEGORÍAS

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

- ***Primera División****:* La edad de los jugadores de la categoría será de 18 años en adelante cumplidos en el año de la competencia, pudiendo cada país realizar subdivisiones.
- ***Sub 17****:* La edad de los jugadores de la categoría será de 15 años a 17 años, cumplidos en el año de la competencia.
- ***Sub 14****:* La edad de los jugadores de la categoría será de 13 años y 14 años cumplidos en el año de la competencia.
- ***Sub 12****:* La edad de los jugadores de la categoría será de 11 años y 12 años cumplidos en el año de la competencia.
- ***Sub 10****:* la edad de los jugadores de la categoría será de hasta 10 años cumplidos en el año del encuentro.
- ***Maxi:*** La edad de los jugadores de la categoría será de 30 años en adelante cumplidos en el año de la competencia.

ACLARACION: Se podrán incluir en las listas de buena fe a 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, un preparador físico y un responsable médico.

6.1 DIRECTOR TÉCNICO

- El ***Director Técnico*** será el encargado de la organización y conducción del equipo.
- Es el responsable 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. Con los mismos derechos y obligaciones.

RESPONSABILIDADES:

El ***Director Técnico*** cómo el ***Asistente Técnico***:

- Deberán firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido.
- 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,*** (3 metros de la línea central), hacia su zona y línea final "***NO PUDIENDO***" transitar el lateral opuesto a la mesa de control en su totalidad.
- No podrán bajo ningún concepto ingresar al campo de juego sin autorización del árbitro.
- El no respetar los límites de desplazamiento será considerado una falta técnica, sancionándose de acuerdo a dicha 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 estadística del desarrollo del encuentro, siempre y cuando no interfiera el trabajo de la mesa de control y siempre haciéndolo con corrección. De ir otra persona no se dará la información solicitada.
- Si incluyera en la cancha un jugador ***"Excluido"***, se considerará conducta antideportiva, será sancionado con "Tarjeta Roja", y su equipo perderá el partido.

6.3 PREPARADOR FÍSICO

El ***Preparador Físico*** es responsable del entrenamiento físico del equipo. Deberá firmar la planilla de juego antes de que comience el mismo. No podrá dirigirse a los árbitros en ninguna situación. Podrá dar indicaciones técnicas a los jugadores durante todo 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: Una vez iniciado el partido, los jugadores deberán "obligatoriamente" hacer la entrada en calor con las pecheras correspondientes. No podrán utilizar la pelota en dicha actividad. Si no cumple con lo especificado anteriormente será advertido y de reincidir sancionado con una falta técnica.

6.4 RESPONSABLE MÉDICO

El ***Responsable Médico*** podrá estar en el banco de suplente, siempre y cuando acredite su profesionalidad y esté habilitado por el ente organizador de la competencia. ***Sólo podrá participar en situaciones que ameriten su intervención, sin poder realizar otro tipo de actuaciones,*** siendo pasible de las mismas sanciones que el director técnico, asistente técnico y preparador físico.

7. REGLAS DE JUEGO

7.1 PUNTAJE

7.1.1 Validez de los goles

El gol ***es válido*** cuando: la pelota entra por el aro superior del cesto y atraviesa completamente la red, ya sea cayendo hacia el suelo o quedando retenida en la base del cesto propiamente dicho.

El gol ***no es válido*** cuando:

1. La pelota entra por el aro superior y queda trabada en el aro suplementario (regla del salto).
2. La pelota entra por el aro superior, golpea en la base de la canasta propiamente dicha y vuelve a salir por el aro superior.
3. Si es convertido en acción directa de reinicio de juego.
4. Si es encestado en su propio cesto.
5. Si el jugador participante del salto, toma la pelota y encesta sin haber hecho un pase.
6. En todos los casos el juego sigue sin interrupción por parte del jugador que tome la pelota, ***salvo en el punto 1***.

7.1.2. Valor de los goles

Valdrán ***un (1) punto***:

- ✓ Los lanzamientos convertidos en acción de juego en la categoría ***"Sub 10"***.
- ✓ En la serie de definición por penales.

Valdrán ***dos (2) puntos***:

- ✓ Los lanzamientos convertidos en acción de juego ejecutados en la ***"zona de ataque"***.
- ✓ El tiro libre penal convertido ejecutado en forma directa.
- ✓ El tiro directo convertido desde la línea penal (mover la defensa el aro sin intención).
- ✓ El tiro libre directo convertido (por foul en acción de lanzamiento en zona de ataque).
- ✓ El tiro técnico convertido.

Valdrán ***tres (3) puntos***:

- ✓ Los lanzamientos convertidos en acción de juego ejecutados desde la ***"zona defensiva"***.
- ✓ El tiro libre directo convertido desde ***"zona defensiva"*** (por foul en acción de lanzamiento).
- ✓ Tiro libre desde la línea penal ejecutado en forma directa convertido (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 desee hacerlo dentro de los 3 segundos.
- Sólo se podrá jugar la pelota con las manos, las muñecas y/o los antebrazos.
- Si al lanzar o pasar la pelota ésta entra en contacto con cualquier parte del cesto ***"en situación de juego"***, el jugador queda habilitado para volver a lanzar o pasar la pelota, no así cuando el juego esté detenido por haberse cobrado alguna falta, y el mismo continúe con un tiro libre con pase.
- Se puede jugar la pelota arrodillado, sentado o acostado, por lo que cualquiera de estas situaciones no hará pasible al jugador de pedir detención del juego para ponerse de pie.
- 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.***
- Si una vez tocada o recibida la pelota, ésta se cayese al suelo, el mismo jugador podrá tomarla, levantarla o impulsarla ***una sola vez con una o ambas manos.***
- Si la pelota está en el suelo, el jugador podrá apoyarse sobre ella ***con una o ambas manos*** (siempre y cuando no la mueva desplazándola del lugar original), y luego levantarla, ***con una o ambas manos***.
- No se podrá imprimir a la pelota ningún movimiento estando en el suelo, (deslizándola o moviéndola en forma giratoria), debiendo ser la toma de la misma ***un acto claro y preciso***.
- La pelota también podrá ser cacheteada en el suelo o en el aire, de cualquier forma, a excepción de golpearla con el puño cerrado.
- Cuando el árbitro sanciona un foul, el jugador ***debe esperar*** que habilite el juego.

7.2.1 Faltas cometidas al jugar la pelota

- ***Tres segundos o retención***: se sanciona cuando transcurrido dicho tiempo el jugador no se desprende de la pelota.
- ***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.
- ***Tres toques*****:** se sanciona cuando se toma la pelota más de una vez desde el suelo, habiéndola tomado o tocado en el aire anteriormente.
- ***Desplazarla*****:** si la pelota está en el suelo, el jugador se apoya sobre ella moviéndola para luego levantarla.
- ***Distancia o pase corto*****:** cuando el pase de la pelota entre compañeros no respete el mínimo de 2 metros ***en el momento de pasar la pelota***.
- ***Autopase*****:** 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.
- ***Toque de la pelota en el cesto*****:** en situación de reinicio del juego, luego de sancionada una falta, (tiro libre con pase), el cesto ***"NO"*** habilitará al jugador que pone en juego la pelota, a realizar un lanzamiento al mismo, de hacerlo y encestar ***"NO"*** será válido el gol y el juego continuará normalmente al igual que en el caso de errar.

En todos estos casos el juego se reanuda a través de un tiro libre con pase desde el lugar en donde se cometió la falta por cualquier jugador adversario.

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*** (ambos pies en el suelo) 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 ***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 a la misma o diferente altura y desprender.

- Caer con ambos pies simultáneamente a igual o diferente altura, realizar dos pasos en la misma o distinta dirección y desprender.
- Caer con ambos pies, simultáneamente a igual o diferente altura, realizar un paso en la misma o distinta dirección y desprender.
- Caer con ambos pies, simultáneamente a igual o diferente altura, realizar un paso en la misma o distinta dirección y otro paso con éste último pie, en distinta dirección y desprender.
- Caer con ambos pies simultáneamente a igual o diferente altura, volver a caer con ambos pies simultáneamente, a igual o diferente altura y desprender.

El arrastrar el pie de pivote en continuidad de jugada, "NO" será considerado caminar. Desde el suelo "NO" se cobrará caminar si no mueve los pies que están apoyados en el suelo para levantarse.

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 un tiro libre con pase desde el lugar donde se cometió la falta por cualquier jugador adversario.

SERA CAMINAR CUANDO: El jugador que está en posesión de la pelota:

- Resbala
- Desplazar un pie al reiniciar el juego, después de una interrupción (falta, gol, inicio de tiempo, etc.).
- En la acción del salto, si el jugador se desplaza antes del salto propiamente dicho, (infracción de la regla del salto)**.**
- Desde el suelo, mueve o apoya los pies para levantarse.
- Desde el suelo, se desliza con el cuerpo moviéndose en el espacio.
- Al sacar desde afuera del campo de juego, lo realiza dando algún paso.

7.4 FALTAS PERSONALES

7.4.1 Formas legales de marcar

La marcación podrá realizarse:

- Sin impedir el desplazamiento del jugador adversario con una o ambas manos.
- En forma estática o a la carrera.
- De frente, de perfil o de atrás con una o ambas manos (sin ejercer violencia).
- A presión o a distancia.
- A un jugador con o sin posesión de la pelota.
- Sin molestar o impedir la visión del adversario en la recepción o el lanzamiento al cesto.
- El jugador que pone en juego la pelota podrá ser marcado a 2 metros hasta el momento de desprenderse de la pelota.
- De uno o más jugadores a un mismo 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 por cualquier parte del cuerpo, a cualquier parte del cuerpo del adversario.
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 del jugador o se incurra en conductas antideportivas.

Aclaraciones:

- ✓ 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.
- ✓ Si la importancia de la falta así lo requiere, el árbitro puede obviar la ***"tarjeta amarilla"*** y mostrar directamente ***"tarjeta amarilla y roja"*** (3 minutos fuera de juego), y si la falta es muy grave, directamente puede mostrar ***"tarjeta roja"*** (expulsión).
- ✓ Cuando un jugador cometa foul ***descalificador*** será expulsado ***"tarjeta roja"*** y no podrá ser reemplazado.
- ✓ El foul puede ser cometido a un jugador:
  - Que esté o no en posesión de la pelota.
  - Que esté en acción de pase.
  - Que esté en acción de lanzamiento.
  - Impidiendo su desplazamiento.
  - Impidiendo total o parcialmente la visión en la recepción, en el pase o en el lanzamiento de la pelota.
  - Al arrebatarle o golpearle con violencia la pelota.
  - 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 del adversario.
- ✓ Es foul del ataque si embiste al defensor eligiendo para su carrera la línea de ubicación del marcador.

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 adelante, 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.

- 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 2 o 3 puntos de acuerdo donde se halle el jugador que realizó el mismo), y se reanudará el juego desde la línea de inicio por parte del equipo al que se le convirtió el gol.
- Si el foul es cometido en ***"acción de lanzamiento desde zona defensiva",*** y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto por 3 puntos desde el lugar donde se cometió la falta, o jugar la pelota con un tiro libre con pase.
- Si el foul es cometido en ***"acción de lanzamiento desde zona de ataque",*** y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto por 2 puntos desde el lugar donde se cometió la falta, o jugar la pelota con un tiro libre con pase.
- Si el foul es cometido en ***"acción de lanzamiento desde zona de ataque",*** (siendo éste el 5to. o 6to. foul) y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto desde el lugar donde se cometió la falta, o de la línea penal por 2 puntos, o jugar la pelota con un tiro libre con pase, desde las opciones descriptas anteriormente.
- Si el foul es cometido en ***"acción de lanzamiento desde zona defensiva",*** (siendo éste el 5to. o 6to. foul) y no convierte, el jugador podrá lanzar un tiro libre directo al cesto por 3 puntos desde el lugar donde se cometió la falta o jugar la pelota con un tiro libre con pase, u optar por lanzar un tiro libre directo al cesto desde la línea penal por 2 puntos o jugar la pelota con un tiro libre con pase.

7.4.3 Cantidad de Foules

Cada jugador podrá cometer un máximo de 6 foules, de los cuales del 1 al 4 se reanuda el juego desde el lugar donde se cometió la falta y el 5 y 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 donde se cometió la falta.

7.4.4 Tipos de Foules

- ***Foules comunes:*** *del 1 al 4*: se anotarán en la planilla y cualquier jugador podrá reanudar el juego mediante un pase o un lanzamiento (de acuerdo al caso).
- ***Foules penales:*** *del 5 al 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 donde se cometió la falta o línea penal según opción, 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.
- ***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, ***(sin rebote)***, por efecto de la expulsión, valiendo 3 puntos, de ser convertido. Luego dicho equipo reanuda el juego desde la mitad de la cancha, en su zona defensiva, con un ***"tiro libre con pase".***

Aclaraciones:

- Cuando se sanciona cualquier falta, la pelota debe quedar libre.
- Cuando el árbitro da por válido un gol, la pelota debe caer hacia el piso de manera natural, es decir, sin que ningún jugador del equipo que encestó pueda tomarla, impulsarla hacia otro lado o retenerla.

7.4.5 Foules múltiples y foul simultáneo

1. ***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.
2. 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, o línea penal según opción, (los primeros serán directos y el último podrá optar por tirar o pasar).
3. ***Foules simultáneos:*** si dos jugadores de diferentes equipos se cometen foul simultáneamente, se realizará un salto, no interesando el número de faltas que tenga cada uno, excepto que uno de los jugadores haya cometido su foul número 6, en ese caso deberá abandonar la cancha siendo reemplazado por otro jugador.

Todos los foules se asentarán en la planilla de juego.

7.4.6 Formas de ejecutar el tiro libre al cesto

El tiro al cesto y el tiro libre penal son sanciones que se ejecutan sin ser obstaculizados, donde el jugador que reinicia el juego tendrá derecho a lanzar o pasar la pelota.

- Durante el tiro libre al cesto o el tiro penal, los jugadores de ambos equipos se colocarán como mínimo a 2 metros del jugador ubicado para reiniciar el juego, y fuera de ***la zona de rebote***, sin poder ubicarse en la línea directa de lanzamiento al cesto, pudiendo entrar en ***la zona de rebote*** al desprenderse el jugador de la pelota.

DE NO RESPETAR LA DISTANCIA:

SI ES DEFENSOR:

- Si el lanzamiento es convertido, el gol es válido.
- Si el lanzamiento no es convertido se repetirá la ejecución del mismo.

SI ES ATACANTE:

- Se anulará el lanzamiento y continúa el equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta.

SI SON AMBOS JUGADORES:

- Se anulará el lanzamiento y se realizará un salto desde el lugar donde se cometió la falta.

- El atacante no puede ejecutar un tiro libre al cesto cuando debe poner en juego la pelota por cualquier falta común de un defensor.
- Al ejecutar el tiro libre al cesto, el jugador no podrá avanzar sus pies en ninguna dirección, (ley del caminar), debiendo hacerlo efectivo desde el lugar donde indique el árbitro. Podrá levantar uno o ambos pies, siempre que se desprenda de la pelota, antes de tomar nuevamente contacto con el suelo.
- En el ***tiro libre desde la línea penal***, esta podrá ser ***pisada pero no traspasada*** por el jugador ejecutante. Si el jugador la traspasa sigue el equipo contrario desde el lugar en donde se cometió la falta.
- En caso de recibir la pelota por intermedio de un pase directo a ***"jugadores en posición de rebote"***, si se lanza ***"en forma directa al cesto",*** y dicho lanzamiento fuera convertido, ***"éste no será válido"***.
- Todo lanzamiento penal o tiro libre al aro, que no toque la canasta, los jugadores que estén en ***"en posición de rebote propiamente dicho"*** y tomen la pelota están habilitados a tirar al cesto y si el tiro es convertido el mismo ***"será válido"***.
- Los jugadores que no están ***"en la zona de rebote",*** (a más de 2 metros del cesto), podrán desplazarse y al recibir la pelota por intermedio de un pase directo, podrán lanzar al cesto.

7.5 SANCIONES POR MOVER EL CESTO:

- Si un defensor mueve el cesto se sancionará:

a) en forma ***"intencional":***

- Será expulsado de la cancha ***"tarjeta roja".***
- Tiro libre directo desde la línea penal por mover el mismo.
- Tiro libre directo desde la línea penal por tarjeta roja.
- Ambos lanzamientos se realizarán sin rebote.
- Se reinicia el juego desde la línea central.

b) sin ***"intención":***

- Tiro libre desde la línea penal, con opción de pase por mover el mismo.

En ambos casos si la pelota estaba en el aire y se convierte el lanzamiento ***"éste será válido"***.

- Si un atacante mueve el cesto se sancionará:

a) en forma ***"intencional":***

- Será expulsado de la cancha ***"tarjeta roja".***
- Tiro libre directo desde la línea penal por tarjeta roja.
- Se reinicia el juego desde la línea central.

b) sin ***"intención":***

- Continuará el juego en forma normal.

Si la pelota estaba en el aire y se convierte el lanzamiento ***"éste NO será válido"***

7.6 PELOTA O JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

La pelota estará fuera del campo de juego cuando:

- Traspase las líneas periféricas del mismo. (Líneas laterales y líneas finales).
- Toque elementos no pertenecientes al campo de juego. (Ej. Tablero y red de básquet, etc.).
- El jugador en posesión de la misma tome contacto con el terreno fuera del campo de juego con alguna parte de su cuerpo.

Aclaraciones:

- 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, ambos pies en el aire, o ambos dentro de la cancha.
- Si 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 donde se cometió la falta.
- Si al sacar desde afuera del campo de juego, el jugador convierte un tanto en forma directa, éste ***"no será válido"*** y el juego sigue sin interrupción.

7.7 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 medio de dos jugadores.
El salto deberá ser ejecutado por los jugadores involucrados en la acción por la que se sancionó.

7.7.1 Situaciones de salto

Se considerará 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 donde se cometió 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, y lo realizarán los jugadores involucrados.
e) Cuando dos jugadores adversarios cometan la misma infracción en forma simultánea.
f) Cuando el criterio de los árbitros así lo requiera.

Aclaraciones:

- ***No se podrá reemplazar o sustituir*** los jugadores que estén involucrados en el salto hasta que no sea realizado el mismo.

- En los casos en que el motivo del salto no involucre puntualmente jugadores, cualquier jugador ***titular, al momento de la sanción,*** podrá participar del mismo.
- En caso que el jugador que deba realizar el salto no pueda participar del mismo, porque debe retirarse de le cancha (6 foules, lesión, etc.) cualquier otro jugador ***titular, al momento de la sanción,*** podrá reemplazarlo.

7.7.2 Forma correcta de realizar el salto

- ***Ubicación****:* Una vez señalizado el salto, los jugadores que lo realicen tendrán 3 segundos 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 2 metros de distancia de la realización del mismo y una vez que la pelota alcanzó su punto máximo de altura podrán disminuir dicha distancia.
- ***Ejecución****:* Luego de los 3 segundos, el árbitro lanzará la pelota al aire entre los dos jugadores quienes en ese momento podrán acercar el pie más lejano a la línea de lanzamiento de la pelota a su otro pie, y podrán tomarla, tocarla o impulsarla con una sola mano, una o más veces en el aire, una vez que haya alcanzado su altura máxima.

7.7.3 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 uno de los jugadores que lo ejecutan.
- Que el jugador que participa del salto mueva el pie incorrecto al momento de la ejecución del mismo.
- Que cualquier otro jugador que no participe en el salto, 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 donde se cometió la falta, con un tiro libre con pase. Salvo en el caso de foul que de ser el 5º o 6º se ejecutara el penal correspondiente.

Aclaraciones:

Consideraciones con respecto a la acción del salto:

- Si el jugador no se presenta dentro de los 3 segundos, el árbitro realizará el salto con el adversario que esté 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 alguno de los dos jugadores que ejecutan el salto, tira al cesto en forma directa, el gol convertido en esta situación, ***"no es válido"*** y el juego continúa sin interrupción.
- Si uno de los jugadores que realizan el salto lanza directamente al cesto y le cometen foul en ***acción de ese lanzamiento***, el gol ***"no será válido",*** se sancionará el foul, el tiro libre deberá realizarse con pase, excepto que fuese el 5to. o 6to. foul, caso en que se ejecutará el tiro libre penal.

7.7.4 Causas por las cuales el salto se realiza nuevamente

- Si la pelota no alcanza una altura superior a la que pueden llegar los jugadores saltando.
- Si la pelota es lanzada por el árbitro en forma defectuosa.
- No ubicarse como corresponde reglamentariamente con respecto al cesto.

7.8 TIEMPO DE JUEGO

7.8.1 Duración y descanso

El partido tendrá la siguiente duración:

- Para ***categorías Primera División, Sub 17 y Sub 14***: tendrá una duración de 40 minutos, divididos en dos períodos de 20 minutos cada uno con un descanso entre cada tiempo de 5 a 10 minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la *categoría* ***Sub 12***: tendrá una duración de 30 minutos, divididos en dos tiempos de 15 minutos cada uno con un descanso entre cada tiempo de 5 a 10 minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la *categoría* ***Sub 10***: tendrá una duración de 30 minutos, divididos en 3 tiempos de 10 minutos cada uno con descanso entre cada tiempo de 3 a 5 minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.

7.8.2 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 dar inicio al 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 la línea de inicio de su zona defensiva. Antes de comenzar el segundo tiempo, cambiarán las zonas defensivas, y los jugadores suplentes se deberán ubicar 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 árbitros anuncien la finalización del tiempo de descanso, aquel equipo que no se dispusiera en tiempo y forma a reubicarse para dar inicio al juego, será pasible de ***"tarjeta amarilla al equipo"***.
- El sonar potente del reloj que controla el tiempo del partido, determinará 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***, simultáneamente a la finalización de alguno de los tiempos de juego, se ejecutará el lanzamiento que corresponda.
- 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.***

7.8.3 Tiempo suplementario

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

Se desempatará el partido de la siguiente manera:

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

7.8.4 Definición por penales

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

1. El árbitro corroborará con la mesa de control, que jugadores están habilitados para la ejecución de la serie penal.
2. El árbitro efectuará un sorteo entre los capitanes y quién lo gane tiene derecho a elegir el cesto donde lanzar o si comienza a ejecutar la serie de penales.
3. Se ejecutarán, en forma alternada, 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 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 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, respetando en esta última serie el sorteo anterior. El orden de la lista puede o no ser la misma de la serie anterior.

7.8.5 Minuto

- Cada equipo podrá solicitar en total 3 minutos durante el partido. El minuto será de 60 segundos como máximo.
- El equipo que solicita el minuto decide si lo utiliza totalmente. Si no lo utiliza por completo, el árbitro de inmediato deberá reanudar el juego.
- Si alguno de los dos equipos no acata la orden del árbitro de reiniciar el juego, será pasible de ***"tarjeta amarilla al equipo"***
- En las categorías Sub 10 y Sub 12 cada equipo podrá solicitar 4 minutos durante todo el partido.
- El minuto será solicitado por el director técnico o en su ausencia por el asistente técnico a la mesa de control, o el capitán en ausencia de ambos, a los árbitros del partido si estuviese en el campo de juego, de lo contrario también debe solicitarlo a la mesa de control.

El ***Apuntador*** es el responsable de otorgar el minuto cuando el juego esté detenido, luego de que el árbitro haya sancionado alguna falta, haciendo sonar el silbato 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.

- Negará la solicitud de minuto cuando éste no fuera solicitado personalmente por el entrenador ante la mesa de control, o en ausencia de éste por su asistente técnico, y en ausencia de ambos por el capitán.
- En caso de ser solicitado un minuto, o sancionarse una falta penal, y el apuntador no tocará el silbato en el momento oportuno, el cronometrista tendrá derecho a hacerlo, haciéndose responsable de la ejecución en forma correcta.
- Negará la solicitud de minuto cuando ya se hubiesen utilizado los mismos reglamentarios por cada equipo.

7.9 DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA

7.9.1 Ley del equilibrio numérico

El equilibrio numérico es la regla que establece tener 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 de Equilibrio Numérico:

- Se permitirá continuar el juego hasta que un jugador del equipo que defiende tome posesión 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 libre con pase desde la línea central desde su zona defensiva.

- En el caso que, en la continuación de juego, por la invasión de jugadores en la zona, se sancione un foul favorable al equipo atacante (con ***tiro libre directo*** al cesto o ***tiro libre 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 la línea central de su zona defensiva.
- En el caso de que el foul sea de parte del equipo que está en posesión de la pelota (con la cantidad correcta de jugadores en la zona), se procederá a asentar el foul cometido en la planilla y si se encuentra comprendida entre el 1 al 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 ***tiro libre 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 del equilibrio numérico.

b) Si el equipo infractor está en situación de ataque:

- 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 más jugadores de los permitidos y convierte el gol, ***no será válido*** y reanuda el juego el adversario con un tiro libre con pase desde la línea central.

Aclaraciones:

- Cuando se produce un desequilibrio numérico y 2 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 el foul 6 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 que mantiene el equilibrio numérico realiza un lanzamiento al cesto desde su ***"zona defensiva"*** y estando la pelota en el aire comete ***desequilibrio numérico***, se sancionará éste inmediatamente, y reanudará el juego con un ***tiro libre con pase*** por el equipo adversario desde el centro de la cancha, si el lanzamiento es convertido ***"será válido"*** ya que la falta fue posterior al lanzamiento realizado.

7.9.2 Situaciones válidas de equilibrio numérico

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico, éste puede:

- Tocar con el pie la línea central sin traspasarla.
- Tener los pies en la línea central sin traspasarla y tomar la pelota en el aire de la otra zona.
- Tener ambos pies en una zona y la pelota sobre la línea central (sin traspasarla) o tomarla en el aire de la otra zona.
- 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 considerado infracción.
- Tocar la pelota que está en posesión de un adversario que se encuentra con un pie a cada lado de la línea central.
- Si el juego está detenido por una falta cobrada, el jugador que mantiene el equilibrio numérico, podrá buscar la pelota en donde seencuentra.

7.9.3 Situaciones no válidas de equilibrio numérico

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico, éste puede:

- Tener un pie en una zona y el otro pie traspase la línea central.
- Tener un pie en cada zona.
- Tener ambos pies correctamente en su zona y tomar la pelota del suelo o de un jugador de la otra zona.
- Tener ambos pies correctamente en su zona y tocar con cualquier parte de su cuerpo la otra zona y/o a un jugador con o sin pelota, que se encuentre en la otra zona.

7.10 CAMBIO DE JUGADORES

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

Se realizarán en forma correcta cuando:

- Sean 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.

Se realizarán en forma incorrecta cuando:

- Un jugador ingresa a la cancha antes de que su compañero apoye sus dos pies fuera de la misma.
- Si el cambio se realizara por cualquier otro lugar no reglamentario.

Aclaración:

- Cuando un jugador necesite atención médica por parte de alguna persona externa ***"deberá"*** ser remplazado (pudiendo salir por cualquier lugar de la cancha), y el jugador que entra deberá hacerlo por la línea final de su zona defensiva.

En todos los casos se sanciona de igual forma que el desequilibrio numérico.

- Si el jugador que ingresa a la cancha tuviese colocada la pechera, el árbitro sancionará al equipo infractor con un ***"técnico"***.

7.11 JUGADOR MAL INCLUIDO

Cuando un jugador sea incluido en la cancha ***sin estar asentado en la planilla de juego***, se considerará conducta antideportiva, será sancionado el Director Técnico o el Asistente Técnico (según corresponda) con "Tarjeta Roja", y su equipo perderá el partido.

7.12. MAYOR CANTIDAD DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO:

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

Si la pelota está 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 sancionará un ***Tiro libre directo*** al cesto desde la línea del 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.

Si la pelota está en posesión del equipo con la cantidad correcta de jugadores en la cancha:

- Se detendrá el juego inmediatamente advertida la infracción, el equipo infractor deberá retirar el o los jugadores excedentes, reiniciándose el juego desde donde se hallaba la acción cuando se detuvo el mismo. En el momento en que el equipo infractor tome posesión de la pelota, se sancionará la falta y se otorga ***Tiro libre directo*** al cesto desde la línea del penal ***sin rebote*** (a favor del equipo no infractor) éste ***valdrá 2 puntos,*** reiniciando el juego desde el centro de la cancha en su campo defensivo éste mismo equipo.

8. TARJETAS

Los árbitros podrán aplicar tarjetas de acuerdo a la situación, dispondrán de:

- ***"Tarjeta amarilla"*** Advertencia.
- ***"Tarjeta amarilla y roja"*** suspensión por 3 minutos, si estuviera dentro del campo de juego sin reemplazo, y si está en el banco de recambio sin poder ingresar.
- ***"Tarjeta roja"*** Expulsión.

8.1 TARJETAS A LOS JUGADORES

El jugador o los jugadores que incurrieran 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 desvirtúe el espíritu de juego limpio, será pasible a 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, 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, (de no ser así) se dará por perdido automáticamente el partido al equipo al que pertenece.

8.3 TARJETA AL DELEGADO

- Si cualquiera de los delegados de la 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.

8.4 TARJETA AL PÚBLICO

- Ante agresiones verbales o físicas a los árbitros o jugadores serán pasibles de la expulsión el público identificado o la totalidad de la parcialidad del agresor.
- Podrán exigir el retiro de uno, o varios o todos los espectadores que obstaculicen el desarrollo normal del partido, no continuando el mismo hasta que el retiro se haya hecho efectivo. En caso de que no se cumpliera con el requerimiento, se procederá al cierre de planilla, con el resultado existente en ese momento, enviando la planilla y el informe correspondiente a la autoridad respectiva.

Aclaraciones:

- Todas las tarjetas deben asentase en la planilla en el sector reservado como ***"Observaciones"***, aclarando el número de los jugadores, al equipo que pertenecen, debiendo firmar ambos árbitros lo especificado.
- En los casos que se sancione ***"tarjeta roja"*** al cuerpo técnico o jugadores se ejecutará un ***Tiro libre directo*** al cesto desde la línea del penal ***sin rebote***, valiendo 3 puntos. Reanudándose el juego desde el centro de la cancha el mismo equipo en su zona defensiva con un ***tiro libre con pase***.
- En el caso de la ***"tarjeta roja",*** además deberá elevar un informe escrito al Tribunal de Faltas del torneo.
- La aplicación de las tarjetas ***no debe ser***, necesariamente, ***secuencial***.

9. TÉCNICO

Es la sanción que se aplica únicamente a los delegados de mesa y cuerpo técnico si uno o ambos no proceden de acuerdo al reglamento.

- Toda falta técnica se sanciona con un ***"tiro libre directo"*** al cesto desde la línea penal.
- Puede ser ejecutado por cualquier jugador *habilitado*.
- Se realiza sin rebote.
- Se continúa el juego desde la situación en la que quedó al momento de cobrar el técnico.

10. SEÑALIZACIÓN

10.1. DE LOS ÁRBITROS

Cada vez que el árbitro toque silbato aplicando el reglamento, se interrumpirá el juego. Para reanudarlo indicará con un brazo (flexionado) la salida del lugar de la infracción, y con el otro (extendido), la dirección hacia donde avanzará el juego.



- Cuando un árbitro deba *detener el juego* por cualquier circunstancia que lo amerite, lo indicará con un brazo extendido y puño cerrado.

.



- El *gol* en juego será marcado por el árbitro a la mesa de control con el brazo a la altura del hombro y con dos dedos separados (si vale 2), o un dedo (si vale 1) en dirección al suelo.



- El *tiro libre al cesto* se señalará con un brazo extendido en dirección al cesto y el otro brazo va dirigido hacia el lugar donde se ejecutará.



- El *tiro penal y el tiro técnico* se marcará con un brazo extendido al cesto y el otro extendido en dirección a la línea penal.



- El *desequilibrio numérico* de cinco o más defensores en la zona de ataque adversaria, que origina automáticamente la continuidad de la jugada, será marcado por el árbitro con ambos brazos extendidos a los costados del cuerpo a la altura de la cintura.



- Cuando la *pelota se va afuera de la cancha*, el árbitro indicará con un brazo el lugar de salida de la pelota.



- Cuando un jugador comete *cuerpo*, el árbitro tocará sus piernas con ambas manos.



- En las *distancias o pase corto,* se marcará con ambos brazos y las palmas enfrentadas.



- En el *salto* se extiende los brazos con los pulgares hacia arriba.



- Cuando el jugador *no respete la ley del caminar*, el árbitro moverá sus manos en círculo (como molinete entre sí) hacia delante indicando esta falta.



- Cuando el *jugador ingresa a la cancha en forma incorrecta*, el árbitro moverá sus manos en círculo hacia atrás indicando el mal cambio.



- Cuando el jugador haga *retención de la pelota* (más de 3 segundos), el árbitro extenderá un brazo hacia el medio de su cuerpo con tres dedos en forma bien visible.



- 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.



- Cuando el delegado pide *minuto*, los árbitros 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).



- Cuando un jugador convierta un gol desde su zona defensiva, el árbitro extenderá un brazo hacia arriba con tres dedos bien visibles indicando que el gol convertido vale 3 puntos.



- Cuando el árbitro sancione un *técnico,* lo señalará colocando una mano arriba abierta con la palma hacia abajo y ubicando la otra mano extendida en la palma que está abierta (formando una T).



- Cuando se sanciona a un jugador por *desplazar* la pelota al jugarla en el suelo, el árbitro lo indicará extendiendo su mano con la palma hacia abajo, y haciendo un movimiento adelante y atrás con la misma.



- Cuando un jugador cometa un *foul,* el árbitro tomará con una de sus manos la muñeca del otro brazo frente a su cuerpo.



- Los *foules* serán marcados por los árbitros a la mesa de control, indicando el número de la remera del jugador que lo cometió. Los números del 1 al 9 se marcan con los dedos bien abiertos y los brazos extendidos, el número 10 será marcado con un puño cerrado y del 11 al 15 será marcado con el puño cerrado de una mano y la cantidad necesaria de dedos de la otra mano cruzada en forma de X.



- Cuando el árbitro aplique una *tarjeta* mostrará la misma a quién corresponda.



AMARILLA **AMARILLA Y ROJA** **ROJA**

- Para señalar la *finalización del partido*, el árbitro cruzará sus brazos al frente con las palmas hacia abajo realizando dicho movimiento 3 veces.

.

.



10.2 DE LOS DELEGADOS EN LA MESA DE CONTROL

El delegado tocará el silbato o timbre para avisar:

- El pedido de minuto solicitado por el director técnico o asistente 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 dirigida 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.

- Que la falta cobrada es la número 5 o 6 debiéndose ejecutar un tiro libre penal; primeramente, se elevarán ambos brazos extendidos hacia el arriba y adelante, mostrando las palmas con los dedos separados, luego, se levantará la tablilla con el número de foul que corresponda.

Aclaración:

- No se avisará si las faltas comprendidas entre los números 5 y 6 son penales si la jugada finalizó en gol o en foul simultáneo.
- Si se descompone el cronómetro no debe esperar que la pelota no esté en juego para avisar a los árbitros.