



RULES BOOK
ROLLER BASKET

2025

Ley Oficial Integral

Juego de canasta con ruedas

.Una versión unificada con una guía de arbitraje integrada

Capítulo uno: Definición y principios generales

Artículo (1): Definición del juego

El baloncesto sobre ruedas es un deporte de equipo que se juega con patines en línea o patines de cuatro ruedas sin frenos, utilizando un balón oficial y dos canastas. Dos equipos compiten para anotar el máximo de puntos posible dentro del tiempo límite del partido, respetando las normas de seguridad y manteniendo el control del balón sobre las ruedas. El control y el equilibrio son habilidades esenciales de juego, y cualquier estilo de juego que ponga en peligro a los jugadores está prohibido.

Artículo (2): El espíritu del juego

El juego se desarrolla según los principios de juego limpio y respeto mutuo entre jugadores y árbitros, priorizando la seguridad de todos los participantes. Cualquier comportamiento que contravenga estos principios se considera una infracción que requiere la intervención del árbitro incluso si no se especifica explícitamente en las reglas detalladas.

Capítulo dos: Equipos y jugadores

Artículo (3): Formación del equipo

Cada equipo consta de cinco jugadores en el campo y un máximo de siete suplentes. Un partido no puede comenzar con menos de cuatro jugadores, y si el número cae por debajo de tres durante el partido, el partido se da por finalizado y el equipo incompleto es declarado perdedor.

Artículo (4): Líder del equipo

Cada equipo tiene asignado un capitán, quien es su representante oficial en el campo. Solo el capitán puede hablar con el árbitro sobre asuntos organizativos, y los demás jugadores tienen prohibido objetar o discutir las decisiones arbitrales.

Artículo (5): Sustituciones

Las sustituciones están permitidas y solo pueden realizarse durante las interrupciones del juego y desde la mitad del campo del equipo. El jugador sustituido debe abandonar completamente el campo antes de que entre el sustituto. Cualquier entrada ilegal o sustitución incorrecta constituye una falta técnica directa contra el equipo.

Capítulo tres: Equipamiento y seguridad de los jugadores

Artículo (6): Uniformidad

Todos los jugadores deben usar un uniforme con numeración clara en la parte delantera y trasera. Se prohíbe el uso de cualquier artículo o accesorio que pueda representar un peligro para el jugador o para los demás. El árbitro tiene la autoridad para descalificar a cualquier jugador que no cumpla con estas normas requisitos .

Artículo (7): Equipo de seguridad obligatorio

El uso de casco y botas de esquí sin frenos es obligatorio para todos los jugadores, sin excepción. El partido no se reanudará si algún jugador incumple las normas de seguridad.

Artículo (8): Equipo de seguridad recomendado

Es aconsejable utilizar protectores de rodillas, codos y muñecas, especialmente en los grupos de edad más jóvenes, para reducir las lesiones resultantes de caídas o fricciones.

Capítulo cuatro: El baile

Artículo (9): Especificaciones de la pelota

Se utiliza un balón oficial antideslizante que cumple con las especificaciones del baloncesto, lo que garantiza la facilidad de control durante el patinaje.

Artículo (10): Tamaño de la pelota

Se adopta la talla (5) para las categorías menores de 13 y menores de 15 años, y la talla (6) para las categorías menores de 17 y mayores de 17 años, con el fin de lograr un equilibrio entre control y seguridad.

Capítulo cinco: El patio de recreo y el baloncesto

Artículo (11): Dimensiones del terreno de juego

El campo tiene 28 metros de largo y 15 metros de ancho, con las líneas claramente marcadas para garantizar un arbitraje preciso.

Artículo (12): Altura de la cesta

La altura de la canasta será de 3 metros para categorías mayores de 15 años, y de 2,5 metros para categorías menores de 15 años, de acuerdo a las capacidades físicas de cada categoría.

Artículo (13): Departamentos de Registro

Se otorga un punto por un tiro dentro de un radio de 3 metros, dos puntos por un tiro fuera de ese radio hasta 6,75 metros y tres puntos por un tiro más allá de 6,75 metros. El valor del punto se determina según la posición desde la que se suelta el balón.

Capítulo seis: Hora del partido

Artículo (14): Duración del partido

El partido consta de dos tiempos, cada uno con una duración de 15 minutos para los grupos de menores de 15 años, y de 20 minutos para los grupos de mayores de 15 años.

:Artículo (15)Tiempo de descanso

Entre mitades se concede un descanso de cinco minutos.

Artículo (16): Tiempo extra

En caso de empate se jugarán cinco minutos adicionales, y si el empate persiste se aplicará el sistema de gol de oro, donde será declarado ganador el primer equipo que marque un gol.

Capítulo siete: Cómo iniciar y reanudar el juego

Artículo (17): Inicio del partido

El partido comienza con un saque desde el centro del campo bajo la supervisión del árbitro principal.

Artículo (18): Reanudación del juego después del registro

Después de marcar cualquier gol, el juego se reanuda con un saque desde detrás de la línea de fondo para el equipo que concedió el gol.

Capítulo ocho: Control del balón

Artículo (19): Adquisición

Se considera que un equipo está en posesión del balón cuando éste es atrapado o botado legalmente.

Artículo (20): Participación en la adquisición

La flecha de adquisición se utiliza en situaciones de pelota compartida y su dirección cambia después de cada uso.

Capítulo Nueve: Reglas del Movimiento de la Pelota

Artículo (21): Caminando con el balón

Está prohibido avanzar más de tres pasos sin botar, y esto se considera una violación en la que el balón se concede al equipo contrario.

Artículo (22): Rebote

Es obligatorio rebotar durante el movimiento y se permite el uso de una o ambas manos permitido .

Artículo (23): Doble

nodoble regate en canasta de rodillos

Artículo (24): Regreso a la zona de retaguardia

Una vez que el balón haya cruzado la línea media, está prohibido pasarlo de nuevo a la zona trasera.

Capítulo diez: La zona prohibida

Artículo (25): La regla de los cinco segundos

Un jugador ofensivo no puede permanecer más de cinco segundos dentro del área dentro de un radio de 3 metros de la canasta, y exceder este tiempo se considera una violación.

Capítulo Once: Corrección e Intervención

Artículo (26): Corrección

Se permite saltar y apuntar mientras se esquía, siempre que no se ponga en peligro a los demás.

Artículo (27): Interferencia en el balón

Está prohibido tocar el balón mientras baja hacia el canasto o cuando está por encima del nivel del aro, considerándose válida la canasta si esto se produce desde el equipo defensor.

Capítulo doce: Tiempo de ofensiva

Artículo (28): Momento del ataque

El tiempo máximo para un solo ataque es de 30 segundos, y la posesión se otorga al equipo contrario si se excede el tiempo sin realizar un disparo.

Capítulo catorce: Errores y penalizaciones

Artículo (31): Falta ordinaria

Una falta regular se castiga con un saque lateral para el equipo contrario.

Artículo (32): Falta ofensiva

Si se produce el gol, se anula el mismo y se concede un saque lateral al equipo defensor.

Artículo (33): Falta violenta

La sanción es de dos tiros libres con posesión del balón para el equipo afectado, debido a la gravedad de este tipo de falta.

Capítulo dieciséis: Disciplina

Artículo (35–38): Faltas técnicas y expulsión

Se imponen faltas técnicas por obstrucción, conducta antideportiva o sustitución indebida. Se aplica una suspensión de dos minutos por reincidencia y una expulsión permanente por conducta violenta o grave, permitiéndose una sustitución después de dos minutos.

Capítulo Diecisiete: Arbitraje

Artículo (39): Equipo arbitral

El equipo arbitral está formado por un árbitro principal, un juez de línea y un oficial de mesa, y su trabajo está integrado para garantizar que la ley se aplique con precisión.

Capítulo Diecisiete: Arbitraje (continuación)

Artículo (40): Poderes del Gobernante

El árbitro tiene plena autoridad para dirigir el partido desde su entrada al terreno de juego hasta su salida. Sus facultades incluyen detener y reanudar el juego, conceder o anular goles determinar el tipo de falta, imponer sanciones disciplinarias y tomar cualquier decisión inmediata que considere necesaria para proteger la seguridad de los jugadores y garantizar que el partido se desarrolle de forma justa y legal. Todas las decisiones del árbitro durante el partido son definitivas e inapelables.

Capítulo dieciocho: La mesa de registro

Artículo (41): Funciones de la mesa de registro

El marcador gestiona el tiempo oficial del partido, registrando puntos, faltas individuales y de equipo, tiempos muertos y sustituciones. Las decisiones del árbitro se basan en lo que se registra oficialmente en el marcador, y la comunicación entre el marcador y el árbitro debe ser clara y directa durante todo el partido.

Capítulo diecinueve: Tiempos muertos

Artículo (42): Tiempos muertos

Cada equipo tiene derecho a solicitar dos (2) tiempos muertos por tiempo, cada uno de 60 segundos. Los tiempos muertos solo se pueden solicitar durante una interrupción del juego y la solicitud debe registrarse oficialmente en la mesa de anotadores. El árbitro podrá rechazar una solicitud de tiempo muerto si excede el tiempo permitido.

Capítulo Veinte: Entrenadores y Personal Administrativo

Artículo (43): Deberes del entrenador

El entrenador es responsable de guiar a sus jugadores técnica y tácticamente, y de mantener la disciplina dentro de su área designada. El entrenador debe apegarse al espíritu deportivo y no

puede impugnar directamente las decisiones arbitrales, excepto a través del capitán del equipo y dentro de los límites del reglamento.

Artículo (44): Infracciones del Cuerpo Técnico

Cualquier conducta antideportiva del entrenador o del personal administrativo, como por ejemplo objeciones reiteradas, abusos verbales o interrupción del partido, se castiga con una falta técnica registrada contra el equipo, y la sanción se aplica directamente sin previo aviso en los casos graves.

Capítulo veintiuno: Objeciones

Artículo (45): Objeción formal

La dirección del equipo tiene derecho a presentar una protesta formal por escrito dentro de los minutos posteriores a la finalización del partido. La protesta debe ser específica, clara y estar 30 acompañada de las pruebas disponibles; no se aceptarán protestas verbales.

Artículo (46): Comité de Apelaciones

Se forma un comité independiente para revisar las objeciones y emitir su decisión dentro del plazo especificado por el regulador. Las decisiones del comité son definitivas y vinculantes para todas las partes, e inapelables.

Capítulo veintidós: Organización de torneos

Artículo (47): Sistemas de juego

Los torneos se organizan según uno de los siguientes sistemas:

- Sistema de liga
- Sistema de nocaut
- El sistema de grupos

se determina antes del inicio del torneo y todos los equipos son notificados oficialmente.

Artículo (48): Clasificación por equipos

Los equipos están organizados en el siguiente orden:

1. Número de puntos
 2. Diferencia de goles
 3. enfrentamientos directos
 4. Decisión del comité organizador si persiste el empate
-

Capítulo veintitrés: El público y la institución

Artículo (49): El Público

.Se prohíbe al público interferir en el desarrollo del partido o influir en las decisiones arbitrales. El árbitro tiene la autoridad de suspender temporal o permanentemente el partido en caso de disturbios o comportamiento que amenace la seguridad de los jugadores o los árbitros.

Artículo (50): El campo de juego

La superficie de juego debe ser nivelada, antideslizante y segura para patinar. Si existe un riesgo para la seguridad de los jugadores, el árbitro tiene derecho a posponer o detener el partido hasta que se resuelva la situación.

Capítulo veinticuatro: Lesiones y emergencias

Artículo (51): Lesiones

Si un jugador se lesionara, el árbitro detendrá el juego inmediatamente si la lesión es grave o restringe su movimiento. El jugador lesionado solo podrá volver a jugar tras ser considerado apto para continuar y recibir la aprobación del árbitro.

Artículo (52): Circunstancias de emergencia

En caso de circunstancias de fuerza mayor como cortes de electricidad, fallos de cronometraje o mal tiempo, se tomarán las decisiones necesarias para completar el partido o reprogramarlo según lo considere apropiado el comité organizador.

Capítulo veinticinco: Grupos de edad

Artículo (53): Grupos de edad aprobados

- menores de 13 años
- menores de 15 años
- menores de 17 años
- Mayores de 17 años (adultos)

Las reglas se aplican de forma adecuada a cada categoría, especialmente en lo que se refiere al tiempo de juego, la altura de la canasta y el tamaño del balón.

Capítulo veintiséis: Tiempos recientes

Artículo (54): Corrección al final de los tiempos

Si el balón sale de la mano del jugador antes del tiempo límite, se anota un gol si entra en la canasta. Si el tiempo límite expira y el balón sigue en la mano del jugador, el gol no se anota bajo ninguna circunstancia.

Artículo (55): Errores en los segundos finales

Cualquier error que ocurra antes de que expire el tiempo se computa legalmente y las sanciones prescritas se implementan en su totalidad incluso si el tiempo expira durante la implementación.

Capítulo veintisiete: Caídas y resbalones

Artículo (56): Caída del jugador

La caída de un jugador por pérdida de equilibrio no constituye una falta en sí misma. Si la caída impide o derriba a otro jugador, la falta se calcula según la intensidad del impacto.

Artículo (57): Deslizamiento deliberado

Cualquier resbalón deliberado con la intención de derribar a un oponente o impedir su movimiento se considera una falta violenta y se castiga en consecuencia.

Capítulo veintiocho: El uso del cuerpo

Artículo (58): Empuje y fricción

Está prohibido usar el hombro o el brazo para empujar al oponente. Se permite el contacto lateral sin contribución, siempre que el oponente no pierda el equilibrio.

Artículo (59): Apropiación ilegal

Detenerse repentinamente frente a un jugador que se mueve rápidamente sin dejar una distancia de seguridad suficiente se considera una reserva ilegal.

Capítulo veintinueve: Jugando con la pelota y el cuerpo

Artículo (60): Tocar el balón con el cuerpo

Se permite el contacto involuntario con el balón. El contacto deliberado con el pie constituye una infracción directa.

Artículo (61): Golpear la pelota

Se permite golpear la pelota con una sola mano. Está prohibido golpearla deliberadamente con ambas manos.

Capítulo treinta: Violaciones tácticas

Artículo (62): Perdiendo el tiempo

Cualquier acción que tenga como objetivo interrumpir el juego sin intención ofensiva será advertida previamente y penalizada con falta técnica en caso de repetición.

Artículo (63): Representación

Caer deliberadamente o fingir una lesión para obtener una falta es una conducta antideportiva y se castiga con una falta técnica directa.

Capítulo treinta y uno: La cesta y el tablero

Artículo (64): Tocando el anillo

Está prohibido tocar o sujetar el aro durante el juego y será considerado una intervención ilegal o un error técnico, según sea el caso.

Artículo (65): Vibración de la cesta

Cualquier jugador que haga vibrar el canasto mientras lanza el balón tendrá el gol contado correctamente para el equipo atacante.

Capítulo treinta y dos: Saltar y defender

Artículo (66): Saltar mientras se esquía

Se permite saltar para disparar a menos que la intención sea chocar o causar daño.

Artículo (67): Defensa Cercana

Un defensor debe mantener una distancia segura de un jugador que se mueve rápidamente. Una defensa sin contacto es legal.

Capítulo treinta y tres: Reanudando el juego

Artículo (68): El lanzamiento lateral

El saque se realizará desde el punto de salida más cercano, con ambos pies permaneciendo detrás de la línea hasta que se pase el balón.

Artículo (69): Retraso en la ejecución

El saque lateral o tiro libre debe ejecutarse en un plazo de cinco segundos. Cualquier demora resultará en la pérdida de la posesión.

Capítulo treinta y cuatro: Errores acumulados

Artículo (70): Errores colectivos

Después de que se registran cinco faltas de equipo contra el equipo en una mitad, cada falta defensiva subsiguiente se penaliza con dos tiros libres.

Capítulo treinta y cinco: Alteraciones especiales

Artículo (71): Sustitución de un jugador lesionado

Se permite la sustitución inmediata de un jugador lesionado. El jugador solo podrá regresar tras ser declarado apto y recibir la aprobación del árbitro.

Capítulo treinta y seis: Equipo

Artículo (72): Daños al equipo

Si el casco o el zapato están dañados, el jugador deberá retirarse inmediatamente y se permitirá una sustitución.

Artículo (73): Equipos no conformes

El jugador tendrá prohibido participar hasta que la situación del equipo se haya solucionado completamente.

Capítulo treinta y siete: Responsabilidades avanzadas de arbitraje

Artículo (74): Evaluación de riesgos

El árbitro tiene la autoridad de evaluar cualquier comportamiento peligroso, incluso si no está indicado explícitamente, y la decisión se toma de manera que se eviten lesiones.

Artículo (75): Prioridad de seguridad

La seguridad del jugador tiene prioridad sobre el tiempo y el resultado en todos los casos.

Capítulo treinta y ocho: Casos excepcionales

Artículo (76): Fallas técnicas

El partido se detendrá en caso de fallo técnico y se reanudará con el mismo marcador y hora siempre que sea posible.

Artículo (77): Escasez de jugadores

Si el número de jugadores de un equipo cae por debajo de tres, el partido finaliza y se considera que el equipo ha perdido.

Capítulo Treinta y Nueve: Sanciones Administrativas

Artículo (78): Retirada del equipo

La retirada del equipo se registra como una pérdida administrativa y se aplica el reglamento del torneo.

Artículo (79): Fraude o manipulación

Cualquier manipulación o engaño dará lugar a la descalificación inmediata y se presentará un informe oficial al organismo organizador.

Capítulo final: Disposiciones finales

Artículo (80): Ejecución

La presente ley entrará en vigor a partir de la fecha de su adopción por la autoridad competente.

Artículo (81): Autoridad final

Cualquier situación no explícitamente prevista será decidida por decisión del árbitro, de manera que se logre justicia y se preserve la seguridad de los jugadores y el espíritu del juego del Roller Basket.

Guía para árbitros de canastas con ruedas

ROLLER BASKET – GUÍA OFICIAL PARA ÁRBITROS

Capítulo uno: Tareas generales de gobernanza

Artículo (1): La naturaleza de la sentencia

El árbitro es la autoridad suprema en el campo de juego, representa al organismo organizador y sus decisiones durante el partido son definitivas y vinculantes para todas las partes.

Artículo (2): Responsabilidades del Juez

El juez está obligado por lo siguiente:

- Aplicar la ley con precisión y justicia
 - Protegiendo la seguridad de los jugadores
 - Garantizar el buen desarrollo del partido
 - Manteniendo el espíritu del juego limpio
-

Capítulo dos: El equipo arbitral

Artículo (3): Formación del equipo arbitral

El equipo arbitral estará compuesto por:

- Árbitro principal dentro del campo
 - Línea de regla en el lado opuesto
 - Árbitro de mesa para la gestión del tiempo y la puntuación
-

Artículo (4): Regla principal

Es el encargado de dirigir el partido en el campo, contar los goles, anunciar las faltas, detener y reanudar el juego, y tiene la decisión final en todos los casos.

Artículo (5): Regla de escritura a mano

El árbitro principal ayuda en:

- Monitoreo de línea
 - Determinar la salida de la pelota
 - Monitoreo de faltas lejos del balón
 - Apoyar la decisión arbitral cuando sea necesario
-

Artículo (6): Regla de la mesa

Él se hace cargo:

- Ajuste de hora oficial
 - Puntuación de puntos
 - Registro de errores individuales y grupales
 - Gestión de tiempos de espera
 - Monitoreo de sustituciones
-

Capítulo tres: La posición de los árbitros en el campo

Artículo (7): Centralización del gobierno principal

El árbitro se mueve en diagonal dentro del campo, manteniendo una visión clara del balón y de los jugadores, y evitando interponerse en la trayectoria del juego.

Artículo (8): La centralidad de la línea gobernante

El juez de línea se posiciona frente al árbitro principal y se mueve en paralelo a la jugada concentrándose en el área de defensa y los contactos laterales.

Capítulo cuatro: Gestión del inicio y la reanudación del juego

Artículo (9): Inicio del partido

El árbitro confirma:

- Preparación del jugador
 - Compromiso con el equipo de seguridad
 - Los jugadores se posicionan correctamente y luego se declara que el juego comienza con el saque inicial.
-

Artículo (10): Reanudación del juego

El árbitro confirma:

- Ejecutar lanzamientos desde la posición correcta
 - .El jugador debe respetar el tiempo límite legal (5 segundos)
 - .Los jugadores no deben ingresar al área antes de que se ejecute la acción
-

Capítulo cinco: Cálculo de objetivos

Artículo (11): Validez del Objetivo

Se considera gol si:

- El equipo de baloncesto entró completo
 - .Se le escapó de las manos al jugador antes del final de los tiempos
 - .No fue precedido por un error ofensivo
-

Artículo (12): Cancelación del objetivo

El objetivo se cancela si:

-
- Se encontró interferencia ilegal
 - Se produjo un error ofensivo
 - .El tiempo se acabó y el balón está en manos del jugador
-

Capítulo seis: Evaluación de infracciones

Artículo (13): Infracciones ordinarias

Esto incluye caminar con el balón, tocarlo con el pie, regatear dos veces o cualquier infracción técnica. La sanción consiste en un saque lateral para el equipo contrario.

Artículo (14): Errores personales

Esto incluye empujar, agarrar, obstruir o causar contacto físico. El árbitro evalúa la gravedad de la infracción según su gravedad e impacto.

Artículo (15): Mala conducta violenta

Esto incluye cualquier acción que ponga en peligro la seguridad de los jugadores. Se sanciona con dos tiros libres y posesión, y también puede resultar en expulsión.

Capítulo siete: Errores técnicos y disciplina

Artículo (16): Error técnico

Se calcula cuando:

- objeción
 - Comutación incorrecta
 - Retrasar el juego
 - conducta antideportiva
-

Artículo (17): Advertencia

Se utiliza para controlar el comportamiento antes de una escalada y no se registra como un punto disciplinario.

Artículo (18): Expulsión temporal

Se aplica durante dos minutos, durante los cuales el equipo juega con desventaja numérica.

Artículo (19): Expulsión definitiva

Se aplica en casos de violencia excesiva o reiteración, permitiéndose la sustitución a los dos minutos.

Capítulo ocho: Gestión del tiempo

Artículo (20): Detener el reloj

El reloj se detiene en:

- lesiones
 - Errores
 - tiros libres
 - Tiempos de espera
-

Artículo (21): Tiempo de Ofensiva

El árbitro confirma:

- Empieza a contar con la adquisición
 - Recuento cuando cambia el control
 - Entregar el balón al oponente cuando hayan pasado 30 segundos
-

Capítulo Nueve: Tiempos fuera

Artículo (22): Solicitud de tiempo muerto

La solicitud sólo se acepta durante una interrupción del juego y se ejecuta después de la aprobación del árbitro y el registro oficial.

Capítulo diez: Cómo afrontar las lesiones

Artículo (23): Lesión del jugador

El árbitro detendrá el juego inmediatamente si la lesión es grave y no se permitirá que se reanude hasta que se confirme que el jugador está a salvo o haya sido reemplazado.

Capítulo once: Gestión del comportamiento público

Artículo (24): Conducta del jugador

El árbitro supervisa el comportamiento en el campo y castiga sin vacilación cualquier conducta antideportiva.

Artículo (25): Conducta de los entrenadores y personal administrativo

Cualquier interferencia u objeción será tratada como un error técnico directo.

Capítulo doce: El público y la institución

Artículo (26): Intervención pública

El árbitro tiene la autoridad de detener temporal o permanentemente el partido si la multitud afecta la seguridad o la imparcialidad del juego.

Capítulo trece: Casos especiales

Artículo (27): Casos no previstos

El juez toma la decisión apropiada basándose en:

- Espíritu de la Ley
 - Seguridad del jugador
 - El principio de justicia
-

Capítulo final: La sección de arbitraje

Artículo (28): Obligación

El árbitro se compromete a aplicar la ley de manera imparcial y a mantener la integridad y el profesionalismo.

Artículo (29): Referencia

Esta guía es la referencia oficial para los árbitros y se utiliza junto con las reglas generales del juego de Roller Basket.

Guía de señales del árbitro

Juego de canasta con ruedas

Capítulo uno: Principios generales de las señales del árbitro

Artículo (1): La finalidad de las señales

Las señales del árbitro se utilizan para explicar las decisiones del árbitro a los jugadores, al marcador y al público, y son una parte esencial de la gestión del partido.

Artículo (2): Reglas para la realización de señales

- .La señal se ejecuta de forma clara y con un movimiento decisivo
 - .Dependiendo del ángulo de visión se utiliza la mano derecha o izquierda
 - .La señal está precedida de un silbido claro
 - .La señal se dirige primero a la mesa del árbitro y luego al terreno de juego
-

Capítulo dos: Señales de arranque y parada

Artículo (3): Inicio del partido

Levantar el balón con la mano y luego soplar el silbato, seguido de bajar el brazo para señalar el inicio del juego.

Artículo (4): Detener el juego

Levanta el brazo hacia arriba mientras emites un silbido largo.

Artículo (5): Reanudación del juego

Señalar hacia el equipo en posesión mientras baja el brazo después del silbato.

Capítulo tres: Señales de tendencia y adquisición

Artículo (6): Dirección del juego

Extiende tu brazo horizontalmente hacia la canasta del equipo en posesión.

Artículo (7): Lanzamiento lateral

Señalando hacia la línea de contacto con la palma abierta.

Artículo (8): Participación en la adquisición

Hacer señal con el brazo extendido en un ángulo de 45 grados hacia el equipo beneficiario.

Capítulo cuatro: Señales puntuales

Artículo (9): Puntuación de un punto

Levante un dedo hacia arriba después de que la pelota de baloncesto entre en la canasta.

Artículo (10): Puntuación de dos puntos

Levante dos dedos hacia arriba.

Artículo (11): Puntuación de tres puntos

Levante tres dedos mientras extiende completamente el brazo.

Artículo (12): Cancelación del objetivo

Agitando los brazos en forma cruzada frente al pecho.

:Capítulo cinco Señales de infracción

Artículo (13): Caminando con el balón

Mueva los puños en un movimiento circular delante del cuerpo.

Artículo (14): Un golpe degg en la mano

Golpear la palma de una mano contra la palma de la otra mano dos veces seguidas.

Artículo (15): Toque de pie

Señalar el pie opuesto mientras se extiende el brazo hacia abajo.

Artículo (16): Cruzar la línea media

El gesto se realiza extendiendo la mano hacia atrás y luego hacia adelante.

Artículo (17): Exceso del tiempo de la infracción

Levantar el brazo con la palma de la mano abierta y luego señalar para cambiar la posesión.

Artículo (18): Cinco segundos

Levanta la palma abierta y muestra cinco dedos.

Capítulo seis: Señales de error(faltas)

Artículo (19): Falta personal

Se levanta el puño hacia arriba y luego el gesto se dirige hacia el jugador infractor.

Artículo (20): Falta ofensiva

Se levanta el puño, luego el gesto se dirige hacia la canasta del equipo defensor.

Artículo (21): Pago

Empuja la palma de la mano hacia adelante, alineada con el pecho.

:Artículo (22)Bloqueo

Coloque las manos en las caderas.

Artículo (23): Obstrucción

Pasar la mano por detrás de la pierna en un movimiento claro.

Artículo (24): Falta violenta

Levanta los puños mientras intensificas el movimiento del brazo.

Capítulo siete: Señales de tiros libres

Artículo (25): Un tiro libre

Levante un dedo y señale la línea de tiro libre.

Artículo (26): Dos tiros libres

Levante dos dedos y señale la línea de tiro libre.

Artículo (27): Cálculo del lanzamiento

Baje el brazo después de realizar el lanzamiento.

Capítulo ocho: Señales de error técnico y disciplina

Artículo (28): Error técnico

Formando la letra(T) utilizando las palmas de las manos.

Artículo (29): Advertencia

La tarjeta amarilla le fue mostrada al jugador.

Artículo (30): Expulsión temporal

Levante la tarjeta roja y luego apunte el brazo hacia el área de salida.

Artículo (31): Expulsión definitiva

Levanta la tarjeta negra y haz una señal con la mano, luego indica al jugador que abandone el campo.

Capítulo Nueve: Señales del Tiempo

Artículo (32): Detener el reloj

Mueva los brazos a través del pecho.

Artículo (33): Funcionamiento del reloj

Baja el brazo hacia el campo de juego.

Artículo (34): Tiempo muerto

Forme la letra(T) y luego indique el equipo de estudiantes.

Capítulo diez: Señales de casos especiales

Artículo (35): El balón está fuera de juego

Señale hacia la línea de salida y luego identifique al equipo beneficiario.

Artículo (36): Sin objetivo

Moviendo los brazos horizontalmente hacia adelante y hacia atrás.

Artículo (37): Sustitución

Moviendo los brazos en un movimiento circular alterno.

Capítulo Once: Obligaciones del Juicio por Signos

Artículo (38): Claridad de la señal

Cualquier señal poco clara se repite inmediatamente para garantizar que se comprenda la decisión.

Artículo (39): Unificación de Señales

Todos los árbitros deben utilizar las mismas señales aprobadas sin interpretaciones individuales.

Capítulo final: Acreditación oficial

Artículo (40): Referencia

Esta guía es la referencia oficial para las señales arbitrales en Roller Basket, y se aplica en todos los partidos y torneos homologados.

