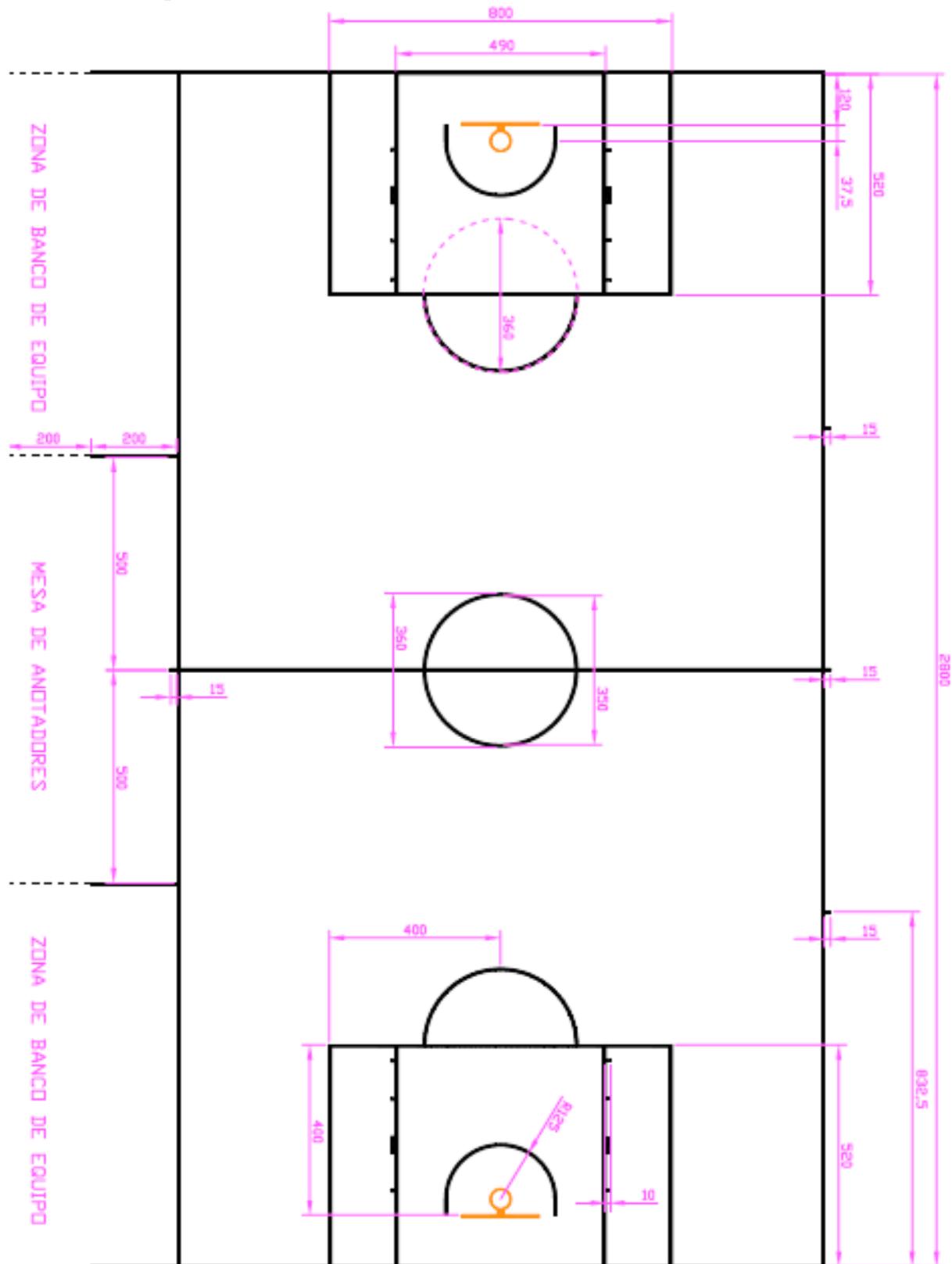


Esquema 1 Pista completa



2.2.2 Línea central, círculo central y semicírculos

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de ambas líneas laterales, y se prolongará quince (15) centímetros por la parte exterior de cada una de ellas.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser en el mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos se trazarán sobre el terreno de juego y tendrán un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Su centro estará situado en el punto medio de cada línea de tiros libres. (**Esquema 2**)

2.2.3 Líneas de tiros libres y zonas restringidas

Se trazará una línea de tiros libres, de 4,90 metros de longitud, paralela a cada línea de fondo y **con su borde más alejado a 4 metros del tablero**. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son dos espacios con forma rectangular marcados en el terreno de juego delimitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las prolongaciones de ambas. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas puede estar pintado, pero deberá ser en el mismo color que el círculo central.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

2.2.4 Zona de canasta de tres puntos

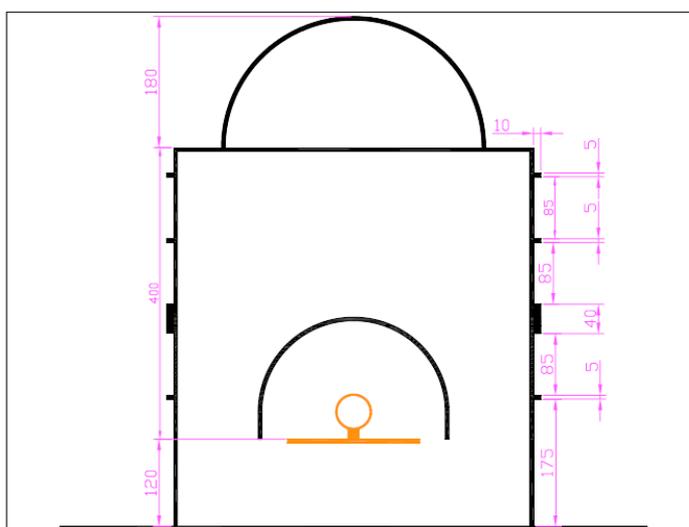
La zona de canasta de tres puntos de un equipo (**Esquemas 1**) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes que incluye y está delimitada por el rectángulo que forman, **la prolongación del tiro libre, 4 metros a cada lado, con la unión hasta la línea de fondo**.

2.2.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego, en el mismo lado que la mesa de oficiales y los banquillos de equipo. (**Esquema 1**)

Cada zona estará delimitada por una línea de dos (2) metros de largo prolongación de la línea de fondo y por otra línea de, al menos, la misma medida trazada a cinco (5) metros de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

Debe haber catorce (14) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo. Cualquier otra persona estará situada al menos dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.



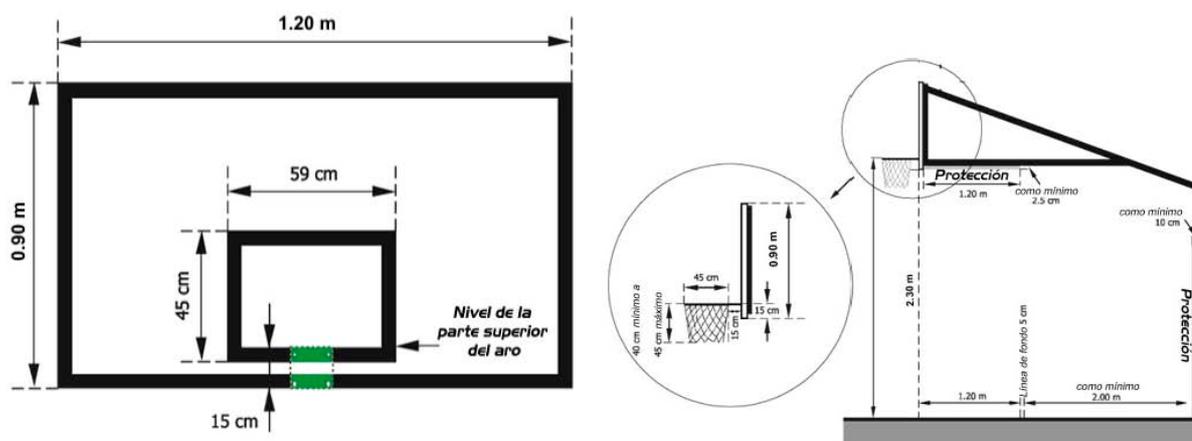
- Terreno de juego.
- Iluminación adecuada.

3.2 Cada tablero será de superficie lisa, hecho de madera maciza o material transparente adecuado, con unas dimensiones de 1,20 m de largo por 0,90 m de ancho. Las líneas que van pintadas en el tablero serán de color blanco. Las aristas y ángulos inferiores de los tableros deberán estar convenientemente protegidos con caucho o material similar. (Esquema 4)

3.3 Las canastas se componen de los aros y las redes. Los aros serán basculantes, deberán ser homologados y estarán instalados de tal forma que ninguna fuerza transmitida por el aro sea directamente aplicada al tablero. **Altura desde el suelo 2,60 m.** Las Redes deberán ser homologadas, de color blanco y de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pasa a través de ellas. **Su longitud deberá ser como mínimo de 30 cm. Y como máximo de 35 cm.** (Esquema 4)

3.4 El balón será esférico con una superficie exterior de cuero, goma o material sintético. Tendrá una circunferencia entre 68 y 73 cm y su peso oscilará entre 450 y 500 gramos.

Esquema 4 Tableros, Canastas, Aros y Redes



REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

4.1.1 Un miembro de un equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a la normativa del organizador de la competición, incluyendo la que regula los límites de edad.

4.1.2 Un miembro de un equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

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

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no esté en el terreno de juego pero esté facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando haya cometido cinco (5) faltas y ya no esté facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera que todos los miembros de un equipo facultados para jugar son jugadores.

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de: