Firmado digitalmente por LOZA ZAMUDIO Franco Ivan FAU 20600378059 soft
Motivo: Soy el autor del documento
Fecha: 19.06.2024 17:44:01 -05:00

"Decenio de la Igualdad de Oportunidades para mujeres y hombres"
"Año del Bicentenario, de la consolidación de nuestra independencia, y de la conmemoración de las heroicas batallas de Junín y Ayacucho"

REQUERIMIENTO N° 02 - 2024

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS PARA LA ADQUISICIÓN E INSTALACIÓN DE LA SUPERFICIE DE BASKET 3X3 - JUEGOS BOLIVARIANOS AYACUCHO 2024

1. ÁREA USUARIA

Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias de la Unidad de Operaciones y Mantenimiento de Sedes del Proyecto Especial Legado.

2. DENOMINACIÓN DE LA CONTRATACIÓN

Adquisición e instalación de la superficie de basket 3x3 con miras a la organización y desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024, en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Batalla de Ayacucho.

3. ACTIVIDAD POI

La presente contratación, engloba el cumplimiento de metas comprendidas en el Plan Operativo Institucional (POI), del ítem AOI00174900106 Gestión de los servicios para la operación y conducción del desarrollo de las competencias de los Juegos Bolivarianos del Bicentenario 2024.

4. OBJETO DE LA CONTRATACIÓN

Adquirir equipamiento deportivo para basket 3x3 a proveedores altamente calificados en el suministro de estos equipos, con miras a la organización y desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024, en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Batalla de Ayacucho.

5. FINALIDAD PÚBLICA

La adquisición de equipamiento deportivo para basket 3x3 con miras a la organización y desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024, en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Batalla de Ayacucho tiene por finalidad la provisión oportuna del equipamiento especializado para que los atletas desarrollen sus competencias de forma adecuada y segura en la ciudad sede del evento.

Al respecto, se precisa que la Asamblea General de la Organización Deportiva Bolivariana seleccionó a la ciudad de Ayacucho como sede de los "Juegos Bolivarianos del Bicentenario 2024 y mediante Ley N° 31573 se declara de interés nacional y de necesidad pública la organización e implementación de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024, en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Batalla de Ayacucho.

Asimismo, de acuerdo con las disposiciones establecidas en el Decreto Supremo N° 084-2023-PCM, que amplía la vigencia del Proyecto Especial Legado hasta el

31 de julio de 2029 y señala en el artículo 2 de la única Disposición Complementaria Modificatoria, el Proyecto Especial tiene la función de dirigir y ejecutar las acciones necesarias para la preparación y desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024 y brindar el apoyo técnico y administrativo que requiere el Comité Organizador de los citados juegos.

Los eventos deportivos, especialmente los multideportivos, contribuyen al desarrollo del deporte amateur y profesional del país organizador impulsando su práctica e incrementando el desempeño exitoso de deportistas de alta competencia en torneos internacionales: además, son un factor importante para dinamizar el desarrollo económico y social de su localidad y del país, permitiendo a futuro emprender grandes proyectos de promoción deportiva y generando un impacto que trasciende al propio evento, promoviendo el turismo, la motivación y movilización de la ciudadanía en torno a un proyecto común, la generación de empleo y divisas.

6. JUSTIFICACIÓN DEL REQUERIMIENTO:

En ese sentido, el equipamiento que se solicita adquirir tiene la finalidad de atender los requerimientos de la Unidad de Operaciones y Mantenimiento de Sedes de Legado en el marco de sus funciones, para cumplir con los estándares que la organización exige, atendiendo oportunamente las actividades operativas que contribuirán al éxito durante el desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024, como edición especial en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la Batallade Ayacucho.

7. SISTEMA DE CONTRATACIÓN:

Suma alzada.

8. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Asegurar la contratación de un proveedor calificado para brindar la adquisición de equipamiento deportivo para basket 3x3.
- Asegurar que el equipamiento adquirido cumpla con los estándares y regulaciones internacionales en estas disciplinas (Ver el punto 9.3).
- Brindar al atleta las mejores condiciones para el desarrollo de las competencias en la ciudad de Ayacucho.
- Contar con el equipamiento deportivo en el momento oportuno para asegurar el adecuado desarrollo de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024.

9. CARACTERISTICAS Y CONDICIONES DE LOS BIENES A ADQUIRIR

9.1. CANTIDAD DE LOS BIENES

Tabla N° 01

N°	ITEM	UNIDAD DE MEDIDA	CANTIDAD
1	Superficie de Basket 3x3 con certificación FIBA piso (14 x 18 m)	Unidad	2

9.2. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

9.2.1. Superficie de Basket 3x3 con certificación FIBA piso (14 x 18 m):

Superficie de competencia con **certificación por la Federación Internacional de Basket 3x3 (FIBA)** para competencias internacionales con especificaciones técnicas detalladas (Ver punto 9.3). La superficie se forma a través de pisos entrelazados (se unen entre sí), que tienen estas medidas: entre 25 y 30 centímetros de largo, entre 25 y 30 centímetros de ancho y entre 01 y 03 centímetros de altura (Ver imagen 02).

CARACTERÍSTICAS DEL BIEN

La superficie de Basket 3x3 debe tener un diseño Grid – top aprobado por la Federación Internacional de Basket 3x3 (FIBA). Además, el material es polipropileno.

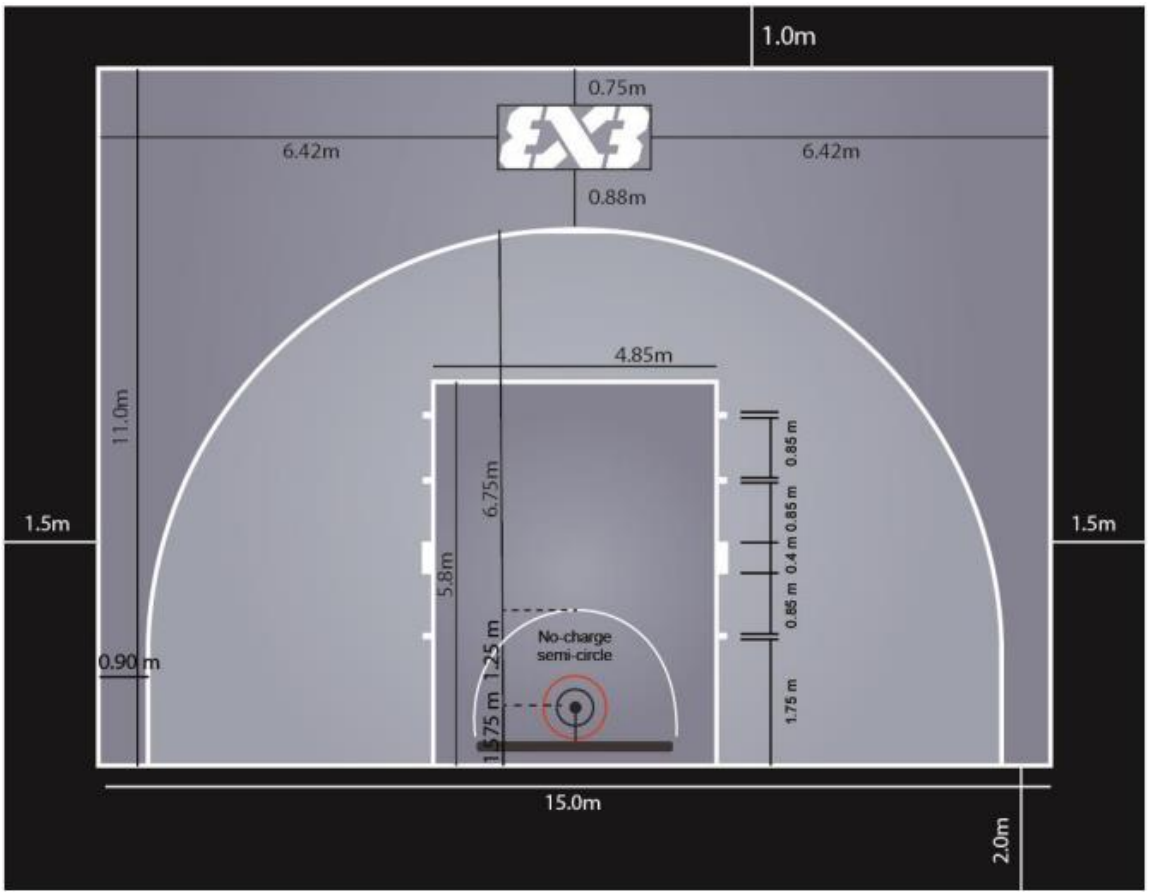
1. Piso sintético aprobado por la Federación Internacional de Basket 3x3 (FIBA), aprobado por exteriores cuando se juega al aire libre o en un espacio semi techado.
2. El área de juego deberá contar con las siguientes dimensiones:11 metros de largo y 15 metros de ancho.
3. El área de seguridad deberá tener 2 metros detrás de la línea de fondo, 1 metro detrás de la línea central y 1.5 metros detrás de las líneas laterales.
4. Cada campo en su totalidad tiene 14 metros de largo y 18 metros de ancho, contando área de juego y área de seguridad.
5. La superficie total de superficie requerida es de 14 m x 18 m = 252 m2 x2 canchas = 504 m2.
6. La superficie estará marcada por líneas blancas de 50 mm de grosor.
7. El campo de juego estará demarcado por dos colores. La llave y el área de 2 puntos en un color y el resto del área de juego en otro color. Mientras que el área de seguridad deberá tener un color diferente a las áreas mencionadas (Ver imagen 01).
8. La superficie deber tener estabilizadores UV que mantengan la cancha jugable a altas temperaturas.
9. La superficie deberá contar con una tecnología de absorción de

impactos para proteger al deportista. La tecnología en mención es una manta mecánica de piso de caucho que está compuesto por el siguiente material: caucho estireno − butadieno (SBR). Este contiene un espesor de 03 milímetros. Finalmente, la superficie total de superficie requerida es de 14 m x 18 m = 252 m2 x2 canchas = 504 m2.

10. Permeabilidad ≥2000 mm/h.
11. Resistencia al deslizamiento en seco: promedio ≥ 80 ≤ 110.
12. Resistencia al deslizamiento en humedad: promedio ≥55 ≤110.
13. Rebote del balón: ≥85%
14. La superficie deberá contar con el diseño del arte de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024 (Ver el punto 10.4).
15. Deberá incluir un kit con piezas de contingencia.

Kit con piezas de contingencia:

- 50 pisos entrelazados del color de la llave y el área de 2 puntos.
- 50 pisos entrelazados del resto del área de juego.
- 25 pisos entrelazados del área de seguridad.



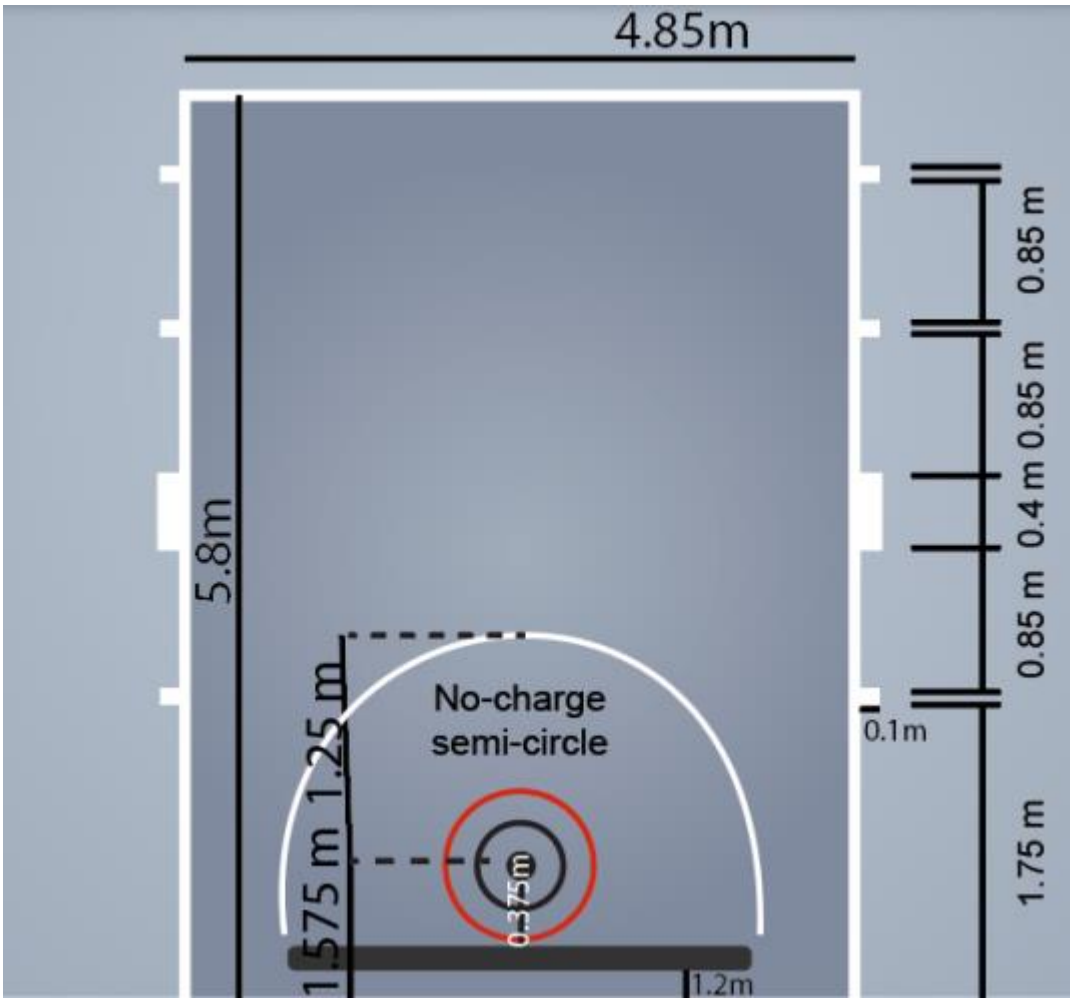


Imagen 01 – Imagen de referencia de la superficie de basket 3x3 con certificación FIBA piso (14 x 18 m)

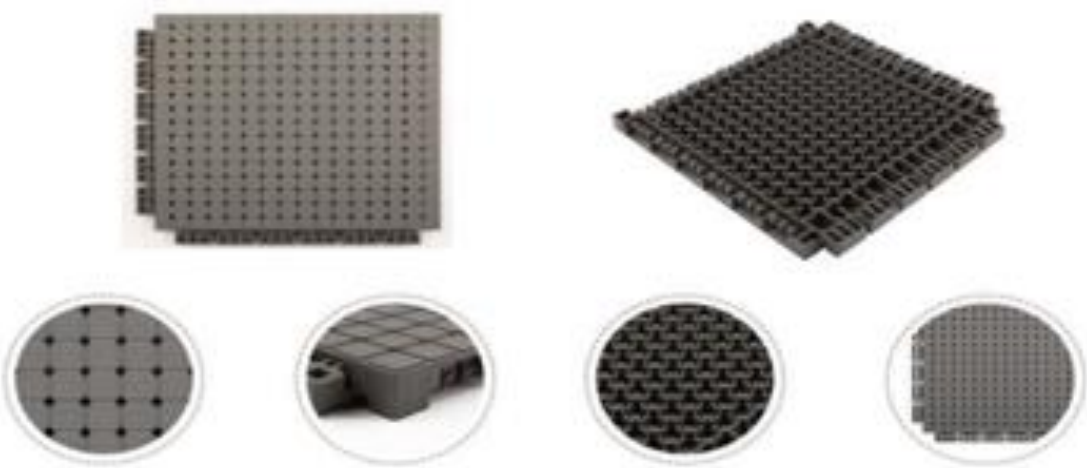


Imagen 02 – Imagen de referencia de los pisos entrelazados de la superficie de basket 3x3 con certificación FIBA

9.3. REQUISITOS SEGÚN LEYES, REGLAMENTOS TÉCNICOS, NORMAS METROLÓGICAS Y/O SANITARIAS, REGLAMENTOS Y DEMÁS NORMAS

Sujeto a los reglamentos de las Federaciones Internacionales según cada deporte:

- Superficie de basket 3x3 – Reglamento Técnico de la Federación Internacional: https://fiba3x3.basketball/docs/fiba-3x3-basketball-rules-full-version.pdf (Ver artículo 2) (Anexo 4)
- Reglamento de la Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO): https://www.odebo.org/uploads/item/457f3f786aa436ee1d8fa4fd10281520b56f83f2.pdf (Ver artículo 133) (Anexo 5)
- Enlace con el listado de marcas homologadas por la FIBA: https://www.fiba.basketball/es/equipment-and-venue/approved-3x3balls (Anexo 6)

9.4. EMBALAJE Y ROTULADO

9.4.1. Embalaje

Los bienes deberán ser empaquetados según las necesidades y requerimientos de cada producto para garantizar su protección durante toda la cadena de suministro y hasta su prueba operativa con el fin de asegurar que los bienes se encuentren en condiciones óptimas para su uso. El embalaje también debe ser lo suficientemente resistente como para poder reutilizarlo y volver a empaquetar el equipo después de la desinstalación para transportarlo de regreso al almacén principal.

9.4.2. Rotulado

Los bienes embalados, deberán contar con un etiquetado visible, el cual deberá indicar la identificación de los bienes, numeración, marca y/o modelo, advertencias de seguridad, entre otros detalles relevantes para el consumidor.
Todos los productos deben estar claramente marcados e identificados con un código único de referencia Legado SKU (Stock Keeping Units) en el exterior del empaque antes del despacho y entrega a Legado. El número SKU será proporcionado al contratista, como máximo 45 días calendarios siguientes al perfeccionamiento del contrato.

10. SERVICIOS CONEXOS:

La entidad designará un responsable técnico del área usuaria para las coordinaciones y verificación del funcionamiento de la superficie. Esta designación se realizará el día calendario siguiente del perfeccionamiento del contrato y le será comunicado al proveedor mediante correo electrónico con copia a la Unidad de Administración.

Para la realización de estos servicios, el proveedor deberá considerar lo siguiente:

- Suministro de mano de obra especializada, instalaciones y herramientas necesarias para la instalación, desinstalación y soporte técnico.
- El personal operativo deberá acreditar contar con SCTR salud y pensión. Dicha documentación será enviada vía correo electrónico al área usuaria hasta un día hábil antes del inicio de la instalación.
- Otros seguros para el personal operativo, a cargo de la operación, deberán correr por responsabilidad del proveedor.

10.1. INSTALACIÓN

- Primero, se debe verificar el piso en donde se instalará la superficie de basket 3x3 con certificación FIBA, este debe de estar limpio, liso y nivelado.
- Sobre este piso se colocará la manta mecánica de piso de caucho, la cual ayudará en la absorción de impactos y prevención de lesiones de los deportistas.
- Luego, se inicia el armado de la superficie de basket 3x3 con certificación FIBA, mediante los pisos entrelazados, estos se irán colocando de manera correcta, respetando las áreas de juego y seguridad.
- Finalmente, una vez todos los pisos entrelazados estén colocados, la superficie de basket 3x3 con certificación FIBA está apta para la realización del deporte.
- El proceso de instalación será acorde a las características técnicas impuestas por la Federación Internacional (Ver punto 9.3).

PLAN DE TRABAJO

El Plan de trabajo será presentado a la entidad a través de mesa de partes en un plazo máximo de cinco (05) días calendarios, a partir de la firma del contrato. El área usuaria a través de su responsable técnico tendrá hasta tres (03) días calendario para revisar y aprobar el plan de trabajo.

En caso exista observaciones en el plan de trabajo, el responsable técnico del área usuaria enviará, vía correo electrónico, el pliego de observaciones a ser absuelto por el Contratista, el cual deberá absolverlo en un plazo que no exceda un (01) día calendario de comunicada por correo electrónico, la respuesta deberá ser remitida vía correo

electrónico.

La Entidad revisará en un plazo máximo de un (01) día calendario contabilizado a partir del día siguiente de recibida la absolución de observaciones y comunicará por correo electrónico la aprobación del Plan de Trabajo.

El Plan de Trabajo, deberá presentar la programación de las fechas de entrega de los bienes y las fechas de instalación y desinstalación indicando horarios y turnos de trabajo.

La empresa deberá acreditar que su personal cuente con SCTR de salud y pensión un (01) día hábil antes de la ejecución de la instalación, documento obligatorio para la suscripción del acta de instalación. El SCTR de salud y pensión deberá ser enviado al responsable técnico de la entidad vía correo electrónico.

Para la instalación de los bienes el contratista y el responsable designado por el área usuaria, deberá suscribir un acta de inicio de instalación de acuerdo con el plan de trabajo aprobado, la misma que no deberá exceder el día siguiente hábil de recepcionados los bienes.

10.2. DESINSTALACIÓN

- Desinstalar y empacar el equipo al concluir el evento, asegurándose de que los bienes estén adecuadamente protegidos para su envío y almacenamiento en preparación para eventos futuros.
- Protección y restitución adecuadas y apropiadas de cualquier daño a accesorios, techos, suelos y revestimientos de paredes debido al proceso de desinstalación.

10.3. CAPACITACIÓN

El proveedor deberá brindar capacitación para el personal designado por la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias de la Unidad de Operaciones y Mantenimiento de Sedes, en el uso, instalación, desinstalación, operación técnica y el mantenimiento básico. Dicha capacitación será brindada en la ciudad de Huamanga - Ayacucho.

Finalizando la capacitación se elaborará un Acta de Capacitación.

El proveedor se encargará de proporcionar la capacitación con el apoyo de bienes, medios didácticos, herramientas, programas y el material que se requiera para cumplir con los objetivos de la referida capacitación.

La capacitación se ejecutará en la subsede de competencia y se realizará previo a la instalación, como máximo dos días calendarios antes de la firma del de inicio de la instalación. Con la finalidad, de que el personal capacitado, supervise dicha instalación, con el conocimiento aprendido

durante la capacitación.

La capacitación será brindada a un mínimo de 4 personas por campo de juego y tendrá una duración mínima de 1 hora.

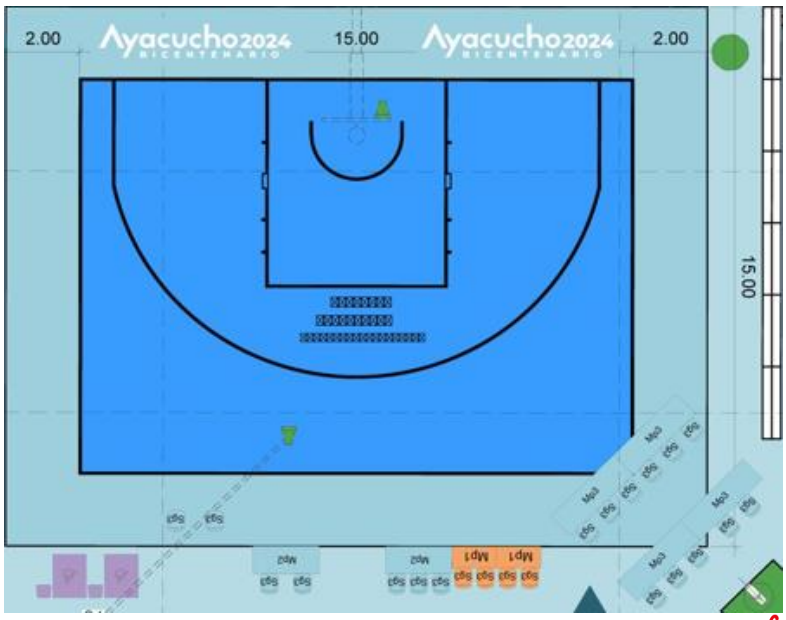
10.4. LOOK (DISEÑO) DE LOS JUEGOS

El proveedor seleccionado, aplicará los diseños y/o logos de los Juegos Bolivarianos que requiera el Proyecto Especial Legado (PEL) en los bienes adquiridos correspondientes a la disciplina deportiva de Basket 3x3. Finalmente, el tipo de impresión será a full color.

El diseño editable se entregará al proveedor posterior a la firma del contrato, en el plazo máximo de diez (10) días calendarios contabilizados desde el día siguiente del perfeccionamiento del contrato. A continuación, se presentan las características

10.4.1 Superficie de Basket 3x3 concertificación FIBA piso (14 x 18 m)

El logo será totalmente de color blanco. Además, se coloca la vista referencial con relación a las dimensiones del equipamiento.



11. MODALIDAD DE CONTRATACIÓN

Llave en mano, en virtud de la cual el proveedor ofrecerá los bienes, su instalación y puesta en funcionamiento.

12. TRANSPORTE

El proveedor se hará responsable de transportar los bienes, para lo cual tomará las medidas necesarias, como contar con servicios de carga o descarga entre otros, a fin de asegurar la entrega del bien en las condiciones requeridas. En caso de que, en el transporte del bien, este resulte dañado, el proveedor deberá reemplazarlo por uno nuevo. Todos los gastos por concepto de traslado, gestión de aduanas, flete y otro tipo de erogación que demande el movimiento del bien deberán ser asumidos por el proveedor.

13. GARANTIA COMERCIAL

13.1. Alcance de la garantía

Los bienes, componentes, accesorios y periféricos de la prestación tendrán una garantía comercial ante cualquier desperfecto o deficiencia de fabricación que pueda manifestarse durante el tiempo de garantía. El contratista tendrá que realizar la reposición del bien por la garantía proporcionando los repuestos, los accesorios, los insumos, los consumibles, los fungibles, las herramientas y la mano de obra especializada que sean necesarios.

13.2. Periodo e inicio del cómputo de la garantía

La garantía comercial de los bienes será como mínimo de un (01) año, contra trabajos defectuosos, calidad de materiales e insumos suministrados y utilizados en ellos. El periodo de garantía se computará a partir del día siguiente de otorgada la conformidad emitida por la Entidad.

13.3. Condiciones de la garantía

El contratista durante el período de garantía comercial deberá reponer los bienes en un plazo no mayor de 24 horas contabilizadas desde la comunicación realizada vía electrónica por parte de la entidad y/o área usuaria, ante la inoperatividad imprevista de los componentes de los bienes materia del contrato.

14. LUGAR Y PLAZO DE EJECUCIÓN DE LA PRESTACIÓN

14.1. Lugar

- El lugar de entrega de la superficie será en el almacén central en la ciudad de Huamanga – Ayacucho. La dirección exacta se confirmará antes de que el proveedor deba despachar y liberar lo bienes (dirección de entrega del almacén central o un sitio alternativo en la ciudad de Huamanga – Ayacucho).
- El lugar de ejecución (instalación, desinstalación y capacitación) de la superficie será en la sede de competencia, colegio Mariscal Cáceres, ubicado en Av. Independencia 502, Huamanga – Ayacucho.

Para la recepción de los bienes, el proveedor deberá entregar:
- Guía de remisión.
- Ficha técnica de los bienes.
- Manual técnico.

14.2. Plazo de entrega

Condición de inicio: 1 de octubre de 2024

Plazo de Entrega de bienes almacén Huamanga – Ayacucho:

- El plazo de entrega de la superficie de basket 3x3 será de hasta treinta (30) días calendarios, contados a partir de la condición de inicio.
- La entrega deberá coordinarse previamente con la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias, estando sujeta a la disponibilidad del almacén central. No está sujeto a costos adicionales la reprogramación de entrega al almacén.

Plazo de ejecución de la instalación y desinstalación - Ayacucho:

- El plazo de ejecución de la instalación será de hasta cuarenta (40) días calendarios, contados desde el día después de haber entregado los bienes al almacén del PEL. La fecha y hora exacta de la instalación será confirmada una vez entregado los bienes, previa coordinación con la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias.
- El plazo de ejecución de la desinstalación será de hasta dos (02) días calendarios, contados desde el día después de haber culminado la competencia de Basket 3x3 (7 de diciembre).La fecha y hora exacta de la desinstalación será confirmada por la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias.

15. REQUISITOS Y RECURSOS DEL PROVEEDOR

15.1. REQUISITOS DEL PROVEEDOR

Ser persona natural o jurídica.

- El postor debe acreditar un monto facturado acumulado equivalente a S/ 80,000.00 (Ochenta Mil con 00/100 soles), por la venta de bienes iguales o similares al objeto de la convocatoria, durante los ocho (8) años anteriores a la fecha de la presentación de ofertas que se computarán desde la fecha de la conformidad o emisión del comprobante de pago, según corresponda. Se considera bienes similares: equipamiento deportivo de los siguientes deportes: futsal, billar, bochas, atletismo y squash.

Acreditación:
La experiencia del postor en la especialidad se acreditará con copia simple de (i) contratos u órdenes de compra, y su respectiva conformidad o constancia de prestación; o (ii) comprobantes de pago cuya cancelación se acredite documental y fehacientemente, con voucher de depósito, nota de abono, reporte de estado de cuenta, cualquier otro documento emitido por Entidad del sistema financiero que acredite el abono o mediante cancelación en el mismo comprobante de pago.

15.2. RECURSOS A SER PROVISTOS POR EL PROVEEDOR

Todos los recursos necesarios para llevar a cabo la instalación y desinstalación de los bienes a adjudicar deberán ser contemplados por parte del proveedor. Entre ellos infraestructura temporal, equipos tecnológicos, sistemas informáticos, materiales insumos, seguros a sus trabajadores, entre otros.

16. OTRAS CONSIDERACIONES PARA LA EJECUCION DE LA PRESTACIÓN:

16.1. OTRAS OBLIGACIONES

16.1.1. Otras obligaciones del contratista

- El proveedor es el responsable de su personal en lo que respecta a los casos de accidentes de trabajo, enfermedades o similares que puedan sufrir, debiendo adoptar las medidas de seguridad necesarias, así como cubrir los gastos por los daños causados a sus empleados y obreros, originados por los trabajos, labores o acciones que se ejecuten en virtud o como consecuencia emergente de la prestación contratada, aunque

hayan ocurrido aquellos dentro o fuera del emplazamiento del trabajo, eximiendo a la Entidad de cualquier incumplimiento que de esta índole puedan surgir con sus trabajadores o usuarios de las instalaciones. Esta exigencia abarca a los usuarios de las instalaciones de los recintos deportivos, siempre que los accidentes que se les generen sean producto de las labores del suministro.

- No tener impedimentos para contratar con el estado de acuerdo con lo señalado en la Ley de Contrataciones del Estado.
- Contar con Registro Nacional de Proveedores vigente.
- El proveedor deberá cumplir con los requisitos de acreditación de su personal/vehículos que tengan acceso a las Sedes de los Juegos Bolivarianos Ayacucho 2024. El PEL señalará oportunamente la fecha en la que el proveedor deberá proporcionar la información y documentación (documento de identidad vigente), para tal fin.
- El proveedor será responsable por el incumplimiento o no cumplimiento oportuno de las obligaciones citadas en el presente documento.
- En todos los casos, el proveedor deberá cumplir con la normativa legal vigente.
- El proveedor debe coordinar cualquier detalle que considere necesario con la Entidad.

16.1.2. Otras obligaciones de la Entidad

La entidad indicara el lugar de entrega, instalación y desinstalación de los bienes y/o servicios a contratar.

16.2. CONFORMIDAD DE LOS BIENES

16.2.1. Área que recepcionará y brindará la Conformidad

La conformidad será otorgada por la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias de la Unidad de Operaciones y Mantenimiento de Sedes previo informe favorable y previa opinión técnica emitida por el especialista de competiciones deportivas de la Subunidad de Servicios para Preparación y Competencias, de acuerdo con el artículo 168 del Reglamento de la Ley de Contrataciones del Estado, modificado por el Decreto Supremos 168-2020-EF, la conformidad se emite en un plazo máximo de siete (7) días de producida la recepción del entregable. *"Artículo 168. Recepción y conformidad (…) 168.3. La conformidad se emite en un plazo máximo de siete (7) días de producida la recepción, salvo que se requiera efectuar pruebas que permitan verificar el cumplimiento de la obligación, o si se trata de consultorías, en cuyo caso la conformidad se emite en un plazo máximo de quince (15) días, bajo responsabilidad del funcionario que debe emitir la conformidad. 168.4. De existir observaciones, la Entidad las comunica al contratista, indicando claramente el sentido de estas, otorgándole un plazo para subsanar no*

menor de dos (2) ni mayor de ocho (08) días. Dependiendo de la complejidad o sofisticación de las subsanaciones a realizar, o si se trata de consultorías, el plazo para subsanar no puede ser menor de cinco (5) ni mayor de quince (15) días. Subsanadas las observaciones dentrodel plazo otorgado, no corresponde la aplicación de penalidades. (…)"

16.2.2. Prueba operativa para la conformidad de los bienes

- La ejecución de la prueba operativa debe proveerse en la sede designada para la disciplina por confirmar, en la ciudad de Ayacucho para el desarrollo de los Juegos Bolivarianos Bicentenario Ayacucho 2024.

- La ejecución de la prueba operativa debe realizarse el mismo día de entrega y/o instalación de los bienes.

Posterior a la entrega y/o instalación de los bienes se firmará el acta de entrega yprueba operativa del bien. La cual deberá constatar lo siguiente:

1. Cumplimiento de especificaciones técnicas según el detalle de las especificaciones técnicas presentadas en la propuesta del contratista, así como las condiciones señaladas en la orden de compra.
2. Integridad física y estado de conservación óptimo del bien.
3. Prueba operativa del bien considerando el protocolo de pruebas (De corresponder).
4. Perfecto estado de funcionamiento del bien, incluyendo todos los accesorios necesarios para su funcionamiento. (De corresponder)
5. Entrega de 1 juego de Manuales del bien digital y físico.
6. Capacitación en manejo, operación funcional, cuidado y conservación básica del bien (de corresponder).

17. ENTREGABLE

El proveedor deberá presentar dos entregables con el siguiente detalle:

Primer Entregable: El contratista tendrá hasta 03 días calendarios siguientes de entregados los bienes para presentar la siguiente documentación:

- Guía de remisión sellada, con la recepción de los bienes.
- Ficha técnica de los bienes.
- Comprobante de pago.
- Certificado de garantía de los bienes.

Segundo Entregable: El contratista tendrá hasta 03 días calendarios siguientes de finalizada la desinstalación de los bienes, lo cual se formalizará a través de un acta de finalización de desinstalación de los bienes según lo siguiente:

- Acta de finalización de la instalación.
- Acta de finalización de la desinstalación.
- Acta de capacitación.

- Informe final del proceso de instalación, soporte técnico y desinstalación de los bienes con un panel fotográfico.
- Comprobante de pago.
- Manual de uso y mantenimiento.

La documentación se deberá presentar virtualmente a través del siguiente link https://sgd.legado.gob.pe/mpvdoc/inicio.do o físicamente en Mesa de Partes: Av. San Luis cuadra 11 S/N, Sede de la Villa Deportiva Nacional (VIDENA) Puerta N°6-Cruce Av. Del Aire, distrito San Luis, provincia y departamento de Lima de 8:30 a.m. a 4:30 p.m.

18. FORMAS DE PAGO

El pago del contrato a favor del contratista será en SOLES, el monto total en dos (02) armadas. Los pagos se efectuarán una vez se cumplan con las condiciones de pago, comprendidos en la siguiente tabla:

N°	Pago	Condición de pago	Porcentaje de pago
1	Primer pago	Conformidad del primer entregable (Ver punto 17)	60%
2	Segundo pago	Conformidad del segundo entregable (Ver punto 17)	40%

19. PENALIDADES

19.1. Penalidad por Mora

En caso de retraso injustificado del contratista en la ejecución de las prestaciones, se aplicará automáticamente una penalidad por mora por cada día de atraso hasta por un monto máximo equivalente al 10% del monto del contratado. La penalidad se aplicará automáticamente y se calculará de acuerdo con la siguiente fórmula:

$$PENALIDAD\ DIARIA = \frac{0.10 \times MONTO\ VIGENTE}{F \times PLAZO\ VIGENTE\ EN\ DIAS}$$

Donde F tiene los siguientes valores:

F = 0.40 para plazos menores o iguales a 60 días.

F = 0.25 para plazos mayores a 60 días.

19.2. Otras penalidades

Asimismo, en concordancia con el Reglamento del T.U.O. de la Ley N°30225 se aplicarán otras penalidades hasta un máximo del diez por ciento (10%) del monto contratado vigente, las cuales serán independientes a la penalidad por mora, estableciéndose de manera específica otras penalidades en lo siguiente:

N°	Supuestos de aplicación de penalidad	Forma de calculo	Procedimiento
1	**Incumplimiento de remisión del Entregable y/o Plan de Trabajo** Cuando el Proveedor no remita a la Entidad el Plan de Trabajo y/o el Entregable especificado en el numeral 10.1 y 17, según los plazos de entrega establecidos. **La penalidad es por cada día de atraso en la presentación del documento**	2% UIT x Día de retraso	Reporte del Sistema de Gestión Documentaria (SGD) en la cual se identifique la fecha de ingreso del Entregable y/o Plan de trabajo a la Mesa de partes del PEL.

(*) La UIT para aplicar la penalidad corresponde a la fecha de suscrito el contrato.

Las penalidades se contabilizan desde la detección del hecho que las genere, hasta quecese el incumplimiento objeto de penalidad. Las comunicaciones de los hechos materiade penalidad podrán ser remitidos por parte de la supervisión de la Entidad al Contratista, pudiendo ser por medio físico o electrónico.

El pago de la penalidad no exime al proveedor de la responsabilidad por los efectos queun incumplimiento cause o vaya a causar al servicio, a la entidad o a terceros.

La imposición de las citadas penalidades no impedirá el reclamo de los daños y perjuicios a que pudiera haber lugar por la comisión de los hechos penalizados.

La aplicación de una penalidad no implica que el proveedor no se encuentra obligado acorregir el evento.

La Entidad podrá optar por la resolución del Contrato en caso de incumplimiento en la prestación del servicio, tomando en cuenta la normatividad vigente.

20. RESPONSABILIDAD POR VICIOS OCULTOS

El plazo máximo de responsabilidad del proveedor por la calidad ofrecida y por los vicios ocultos de los servicios ofertados, será de un (01) año contado a partir de la conformidad final otorgada o de acuerdo con lo ofertado en la propuesta ganadora.

21. ANTICORRUPCIÓN

EL CONTRATISTA declara y garantiza no haber, directa o indirectamente, o tratándose de una persona jurídica a través de sus socios, integrantes de los órganos de administración, apoderados, representantes legales, funcionarios, asesores o personas vinculadas a las que se refiere el artículo 7 del Reglamento de la Ley de Contrataciones del Estado, ofrecido, negociado o efectuado, cualquier pago o, en general, cualquier beneficio o incentivo ilegal en relación al contrato.

Asimismo, el CONTRATISTA se obliga a conducirse en todo momento, durante la ejecución del contrato, con honestidad, probidad, veracidad e integridad y de no cometer actos ilegales o de corrupción, directa o indirectamente o a través de sus socios, accionistas, participacionistas, integrantes de los órganos de administración, apoderados, representantes legales, funcionarios, asesores y personas vinculadas a las que se refiere el artículo 7 del Reglamento de la Ley de Contrataciones del Estado.

Además, EL CONTRATISTA se compromete a i) comunicar a las autoridades competentes, de manera directa y oportuna, cualquier acto o conducta ilícita o corrupta de la que tuviera conocimiento; y ii) adoptar medidas técnicas, organizativas y/o de personal apropiadas para evitar los referidos actos o prácticas.

Finalmente, EL CONTRATISTA se compromete a no colocar a los funcionarios públicos con los que deba interactuar, en situaciones reñidas con la ética. En tal sentido, reconoce y acepta la prohibición de ofrecerles a éstos cualquier tipo de obsequio, donación, beneficio y/o gratificación, ya sea de bienes o servicios, cualquiera sea la finalidad con la que se lo haga.

22. ANTISOBORNO

El contratista declara que no ha ofrecido, negociado o efectuado, cualquier pago, objeto de valor o cualquier dadiva en general, o cualquier beneficio o incentivo ilegal en relación al contrato, que puedan constituir un incumplimiento a la ley, tales como robo, fraude, cohecho o tráfico de influencias, directa o indirectamente, o a través de socios integrantes de los órganos de administración, apoderados ,representantes legales, funcionarios , asesores o personas vinculadas, en concordancia a lo establecido en el artículo 11° de la Ley de Contrataciones del Estado- Ley N° 30225, y el artículo 7 de su Reglamento aprobado mediante Decreto Supremo N° 344-2018-EF.

Asimismo, el Contratista se obliga a conducirse en todo momento, durante la ejecución del contrato, con honestidad, probidad, veracidad e integridad y de no cometer actos ilegales o de corrupción, directa o indirectamente o a través de sus socios, accionistas, participacionistas, integrantes de los órganos de administración, apoderados,

representantes legales, funcionarios, asesores y personas vinculados, en virtud a los establecido en los artículos antes citados de la Ley de Contrataciones del Estado y su Reglamento.

Además, el Contratista se compromete a comunicar a las autoridades competentes, de manera directa y oportuna, cualquier acto o conducta ilícita o corrupta de la que tuviere conocimiento; así también en adoptar medidas técnicas, organizacionales y/o de personal apropiadas para evitar los referidos actos o prácticas, a través de los canales dispuestos por la Presidencia del Consejo de Ministros (PCM).

De la misma manera, el contratista es consciente que, de no cumplir con lo anteriormente expuesto, se someterá a la resolución del contrato y las acciones civiles y/o penales que la PCM pueda accionar.

23. PROPIEDAD INTELECTUAL

El proveedor, no tendrá ningún título, patente u otros derechos de propiedad en ninguno de los documentos preparados para el Proyecto Especial, tales derechos pasarán a formar parte de la propiedad del Proyecto Especial.

24. ACREDITACIÓN

Para poder acceder a las sedes definidas, todas las personas/vehículos requieren estar acreditados por el Proyecto Legado. Previo a la emisión de la acreditación, se solicitará al proveedor que documente la información del personal para facilitar la revisión de antecedentes penales y policiales, para lo cual el proveedor requerirá:

- Incorporar la acreditación del PEL en su línea de tiempo para la contratación de su personal.
- Contratar personal con las credenciales/documentos necesarios: documento de identidad vigente.
- Ser responsable de facilitar la acreditación para todos los proveedores, subcontratistas y personal relacionado con los que esté trabajando.
- Recolectar e ingresar los formularios de acreditación del PEL correctamente llenados.
- Comunicar a su personal que no haya pasado la revisión de antecedentes y reemplazarlo.
- La acreditación la deberán generar con la debida anticipación para evitar demoras que no permitan cumplir dentro de los plazos establecidos.
- El proveedor deberá designar a una persona para que sea el contacto directo con el Área Funcional de Acreditaciones del Proyecto Especial.

25. CONFIDENCIALIDAD

El proveedor se compromete a guardar la más absoluta reserva a fin de garantizarla seguridad e integridad de los datos e información pertenecientes a la Entidad. Así como también a no violar la confidencialidad, seguridad, absteniéndose, con la respectiva autorización por escrito de la entidad a efectuar cualquier tipo de modificación y adición

de información no pudiendo facilitar a terceros bajo ningún concepto, información alguna.

26. RESOLUCIÓN CONTRACTUAL

El procedimiento de resolución de contrato se realizará de acuerdo a lo establecido en el artículo 165 del reglamento de la ley de contrataciones del estado.

27. REQUISITOS DE CALIFICACIÓN

B.	EXPERIENCIA DEL POSTOR EN LA ESPECIALIDAD
	Requisitos: El postor debe acreditar un monto facturado acumulado equivalente a S/ 80,000.00 (Ochenta Mil con 00/100 soles) por la venta de bienes iguales o similares al objeto de la convocatoria, durante los ocho (8) años anteriores a la fecha de la presentación de ofertas que se computarán desde la fecha de la conformidad o emisión del comprobante de pago, según corresponda. En el caso de postores que declaren en el Anexo correspondiente tener la condición de micro y pequeña empresa, se acredita una experiencia de un monto facturado acumulado equivalente a S/. 60,000 (Sesenta mil y 00/100 soles), por la venta de bienes iguales o similares al objeto de la convocatoria, durante los ocho (8) años anteriores a la fecha de la presentación de ofertas que se computarán desde la fecha de la conformidad o emisión del comprobante de pago, según corresponda. En el caso de consorcios, todos los integrantes deben contar con la condición de micro y pequeña empresa. Se considera bienes similares: equipamiento deportivo para los siguientes deportes: Futsal, billar, bochas, atletismo y squash Acreditación: La experiencia del postor en la especialidad se acreditará con copia simple de (i) contratos u órdenes de compra, y su respectiva conformidad o constancia de prestación; o (ii) comprobantes de pago cuya cancelación se acredite documental y fehacientemente con voucher de depósito, nota de abono, reporte de estado de cuenta, cualquier otro documento emitido por Entidad del sistema financiero que acredite el abono o mediante cancelación en el mismo comprobante de pago[1], correspondientes a un máximo de veinte (20) contrataciones. En caso los postores presenten varios comprobantes de pago para acreditar una sola contratación, se debe acreditar que corresponden a dicha contratación; de lo contrario, se asumirá que los comprobantes acreditan contrataciones independientes, en cuyo caso solo se considerará, para la evaluación, las veinte (20) primeras contrataciones indicadas en el **Anexo CORRESPONDIENTE** referido a la Experiencia del Postor en la Especialidad. En el caso de suministro, solo se considera como experiencia la parte del contrato que haya sido

[1] Cabe precisar que, de acuerdo con la **Resolución N° 0065-2018-TCE-S1 del Tribunal de Contrataciones del Estado**:

> *"… el solo sello de cancelado en el comprobante, cuando ha sido colocado por el propio postor, no puede ser considerado como una acreditación que produzca fehaciencia en relación a que se encuentra cancelado. Admitir ello equivaldría a considerar como válida la sola declaración del postor afirmando que el comprobante de pago ha sido cancelado"*
> *(…)*
> *"Situación diferente se suscita ante el sello colocado por el cliente del postor [sea utilizando el término "cancelado" o "pagado"] supuesto en el cual sí se contaría con la declaración de un tercero que brinde certeza, ante la cual debiera reconocerse la validez de la experiencia".*

ejecutada durante los ocho (8) años anteriores a la fecha de presentación de ofertas, debiendo adjuntarse copia de las conformidades correspondientes a tal parte o los respectivos comprobantes de pago cancelados.

En los casos que se acredite experiencia adquirida en consorcio, debe presentarse la promesa de consorcio o el contrato de consorcio del cual se desprenda fehacientemente el porcentaje de las obligaciones que se asumió en el contrato presentado; de lo contrario, no se computará la experiencia proveniente de dicho contrato.

Asimismo, cuando se presenten contratos derivados de procesos de selección convocados antes del 20.09.2012, la calificación se ceñirá al método descrito en la Directiva "Participación de Proveedores en Consorcio en las Contrataciones del Estado", debiendo presumirse que el porcentaje de las obligaciones equivale al porcentaje de participación de la promesa de consorcio o del contrato de consorcio. En caso que en dichos documentos no se consigne el porcentaje de participación se presumirá que las obligaciones se ejecutaron en partes iguales.

Si el titular de la experiencia no es el postor, consignar si dicha experiencia corresponde a la matriz en caso que el postor sea sucursal, o fue transmitida por reorganización societaria, debiendo acompañar la documentación sustentatoria correspondiente.

Si el postor acredita experiencia de otra persona jurídica como consecuencia de una reorganización societaria, debe presentar adicionalmente el **Anexo CORRESPONDIENTE**

Cuando en los contratos, órdenes de compra o comprobantes de pago el monto facturado se encuentre expresado en moneda extranjera, debe indicarse el tipo de cambio venta publicado por la Superintendencia de Banca, Seguros y AFP correspondiente a la fecha de suscripción del contrato, de emisión de la orden de compra o de cancelación del comprobante de pago, según corresponda.

Sin perjuicio de lo anterior, los postores deben llenar y presentar el **Anexo CORRESPONDIENTE** referido a la Experiencia del Postor en la Especialidad.

Importante
En el caso de consorcios, solo se considera la experiencia de aquellos integrantes que se hayan comprometido, según la promesa de consorcio, a ejecutar el objeto materia de la convocatoria, conforme a la Directiva "Participación de Proveedores en Consorcio en las Contrataciones del Estado".

ANEXO 1

ACTA DE INICIO DE INSTALACIÓN
(Individual por cada bien)

Siendo las …… horas del día …..... el Contratista....., de acuerdo al plan de trabajo inicia las actividades de instalación del bien que a continuación se detalla:

Descripción	Marca	Modelo

N° de Contrato ..... dicho acto contó con la presencia del ..... y el representante del Contratista……..…….. En las características del citado bien se pudo constatar:

1. Cumplimiento de especificaciones técnicas según el detalle de las especificaciones técnicas presentadas en la propuesta del contratista, así como las condiciones señaladas en el contrato.
2. Integridad física y estado de conservación óptimo del bien.
3. La instalación del bien considerando el protocolo de pruebas (De corresponder)
4. Perfecto estado de funcionamiento del bien, incluyendo todos los accesorios necesarios para su instalación. (De corresponder)
5. Entrega de la Ficha Técnica del bien correspondiente.

Acto seguido se procede a realizar la instalación de acuerdo al plan de trabajo aprobado.

Firman dando fe de lo anterior.

Firma y Sello del Representante Legal del Contratista del Proyecto

Firma y sello del responsable

ANEXO 2
ACTA DE INICIO DE DESINSTALACIÓN
(Individual por cada bien)

Siendo las …… horas del día …..... el Contratista....., de acuerdo al plan de trabajo inicia las actividades de instalación del bien que a continuación se detalla:

Descripción	Marca	Modelo

N° de Contrato ..... dicho acto contó con la presencia del ..... y el representante del Contratista……..……. En las características del citado bien se pudo constatar:

1. Cumplimiento de especificaciones técnicas según el detalle de las especificaciones técnicas presentadas en la propuesta del contratista, así como las condiciones señaladas en el contrato.
2. Integridad física y estado de conservación óptimo del bien.
3. La instalación del bien considerando el protocolo de pruebas (De corresponder)
4. Perfecto estado de funcionamiento del bien, incluyendo todos los accesorios necesarios para su instalación. (De corresponder)

Acto seguido se procede a realizar la instalación de acuerdo al plan de trabajo aprobado.

Firman dando fe de lo anterior.

Firma y Sello del Representante Legal del Contratista del Proyecto

Firma y sello del responsable

ANEXO 3
ACTA DE INICIO DE CAPACITACIÓN
(Individual por cada bien)

Siendo las …… horas del día …..... el Contratista....., de acuerdo al plan de trabajo inicia las actividades de capacitación del bien que a continuación se detalla:

Descripción	Marca	Modelo

N° de Contrato ..... dicho acto contó con la presencia del ..... y el representante del Contratista……..……. En las características del citado bien se pudo constatar:

1. Cumplimiento de especificaciones técnicas según el detalle del manual técnico de uso e instalación del fabricante, así como las condiciones señaladas en el contrato.
2. Integridad física y estado de conservación óptimo del bien.
3. La instalación del bien considerando el protocolo de pruebas (De corresponder)
4. Perfecto estado de funcionamiento del bien, incluyendo todos los accesorios necesarios para su instalación. (De corresponder)
5. Entrega de la Ficha Técnica del bien correspondiente. (De corresponder)

Acto seguido se procede a realizar la instalación de acuerdo al plan de trabajo aprobado.

Firman dando fe de lo anterior.

Firma y Sello del Representante Legal del Contratista del Proyecto

Firma y sello del responsable

ANEXO 4

OFFICIAL 3X3 BASKETBALL RULES

3X3 BASKETBALL RULES & EQUIPMENT

Rules adopted by the International Basketball Federation (FIBA)

Official 3x3 Basketball Rules

As approved by

FIBA Central Board

1 December 2023

Valid as of 1 December 2023

TABLE OF CONTENTS

THE GAME 4
PLAYING COURT AND EQUIPMENT 5
TEAMS 11
PLAYING REGULATIONS 14
VIOLATIONS 22
FOULS 29
OFFICIALS 46
OFFICIALS SIGNALS 53
SCORESHEET 64
PROTEST PROCEDURE 68
CLASSIFICATION OF TEAMS 69
U12 CATEGORIES 71

Throughout the Official 3x3 Rules, all references made to a player, official, etc. in the male gender also apply to the female gender. It must be understood that this is done for practical reasons only.

The numeration follows the Official 5x5 Rules. When the article an article does not apply, it is considered void rather a re-numeration. This is done for comparability and homogenization purposes.

3X3 BASKETBALL - THE GAME

Art. 1 Definitions

1.1 3x3 Basketball game

3x3 Basketball is played on 1 hoop by 2 teams of 3 players and maximum of one substitute each. The aim of each team is to score in the basket and to prevent the other team from scoring.

The game is controlled by up to 2 officials, table officials and a sports supervisor, if any.

1.2 Winner of a game

The first team to score 21 points or more wins the game if it happens before the end of regular playing time. This “sudden death” rule applies to the regular playing time only (not to a potential overtime).

If the score is tied at the end of regular playing time, an overtime shall be played. The first team to score 2 points in the overtime wins the game.

PLAYING COURT AND EQUIPMENT

Art. 2 Playing court

2.1 Playing court

A regular 3x3 playing court shall have a flat, hard surface free from obstructions (Diagram 1) with dimensions of 15 m in width and 11 m in length measured from the inner edge of the boundary line (Diagram 1). The court shall have a regular basketball playing court sized zone, including a free throw line (5.80 m), a 2-point line (6.75m) and a "no-charge semi-circle" area underneath the basket.

The playing area shall be marked in 3 colours: restricted area and 2-point area in one colour, the remaining playing area in another colour and the out-of-bound area in black. The colours recommended by FIBA are as in Diagram 1.

At grassroots level, 3x3 can be played anywhere; court makings – if any are used – shall be adapted to available space, however FIBA 3x3 Official Competitions must fully comply with the above specifications including backstop with the shot clock integrated in the backstop padding.

2.2 Lines

All lines shall be of the same colour and drawn in white or other contrasting colour, 5 cm in width and clearly visible.

2.2.1 Boundary line/Boundary area

The playing court shall be limited by the boundary line, consisting of the baseline (behind the basket), endline (opposite the basket) and the sidelines. These lines are not part of the playing court.

There shall be an additional boundary area of 1 m at the endline, 1.5 m at the sidelines (exceptionally for matters of limited space a minimum of 1 m) and 2 m at the baseline around the playing court.

The scorer's table and its chairs must be placed behind the endline on the lefthand side (when facing the basket).

Exceptionally (for matters of limited space) and in World Tour events the scorer´s table may cut the corner at the endline (Diagram 5).

To the side of the scorer's table there shall be 2 seats available (one for each team) for the substitutes (Diagram 4).

2.2.2 Free-throw line, restricted area and free-throw rebound places

The free-throw line shall be drawn parallel to the baseline and endline. It shall have its furthest edge 5.80 m from the inner edge of the baseline and shall be 3.60 m long. Its mid-point shall lie on the imaginary line joining the mid-point of the endline and baseline.

The restricted area shall be the rectangular area marked on the playing court limited by the baseline, the extended free-throw line and the lines which originate at the baseline, its outer edges being 2.45 m from the mid-point of the baseline and terminating at the outer edge of the extended free-throw line. These lines, excluding the baseline, are part of the restricted area.

Free-throw rebound places along the restricted areas, reserved for players during free throws, shall be marked as in Diagram 2

2.2.3 2-point field goal area

The teams´ 2-point field goal area (Diagram 1 and Diagram 3) shall be the entire floor area of the playing court, except for the area inside the arc, limited by and including:

- The 2 parallel lines extending from and perpendicular to the baseline, with the outer edge 0.90 m from the inner edge of the sidelines.
- An arc of radius 6.75 m measured from the point on the floor beneath the exact centre of the basket to the outer edge of the arc. The distance of the point on the floor from the inner edge of the mid-point of the baseline is 1.575 m. The arc is joined to the parallel lines.

The 2-point line (the arc) is not part of the 2-point field goal area.

2.2.4 No-charge semi-circle area

The no-charge semi-circle area shall be marked on the playing court, limited by:

- A semi-circle with the radius of 1.25 m measured from the point on the floor beneath the exact centre of the basket to the inner edge of the semi-circle. The semi-circle is joined to:
- The 2 parallel lines perpendicular to the baseline, the inner edge 1.25 m from the point on the floor beneath the exact centre of the basket, 0.375 m in length and ending 1.20 m from the inner edge of the baseline.

The no-charge semi-circle area is completed by imaginary lines joining the ends of the parallel lines directly below the front edges of the backboard.

The no-charge semi-circle line is part of the no-charge semi-circle area.

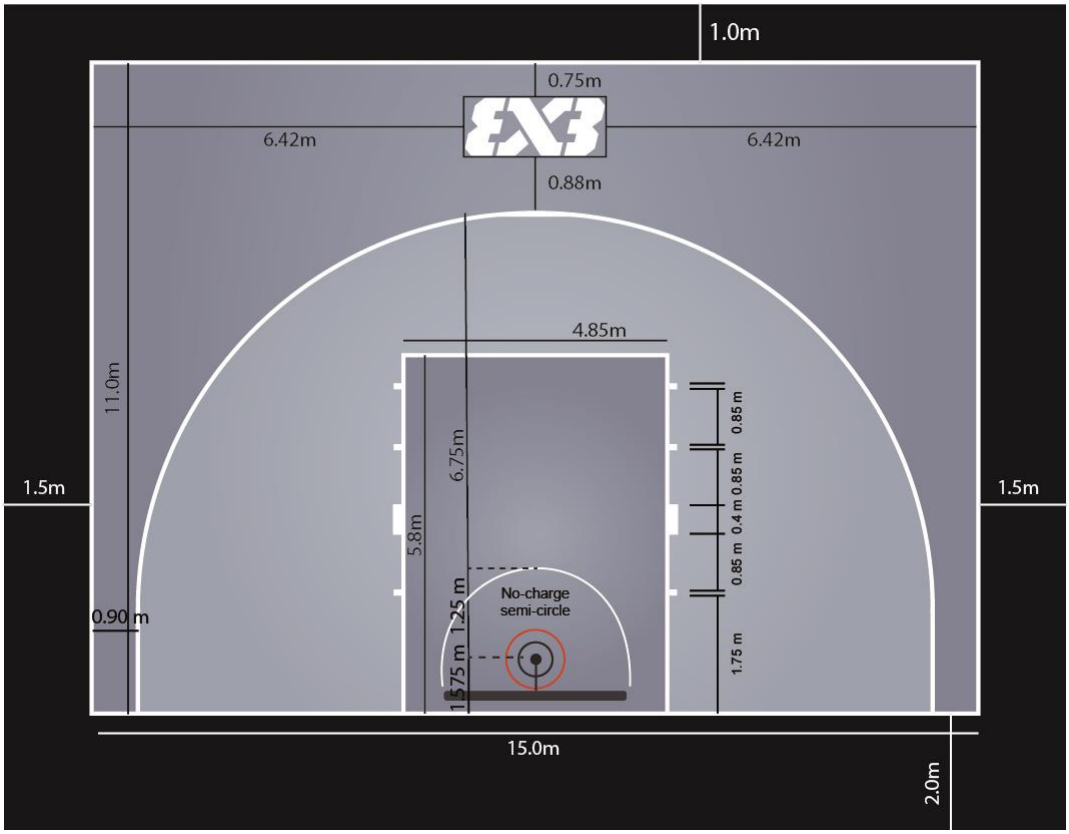


Diagram 1 Playing court

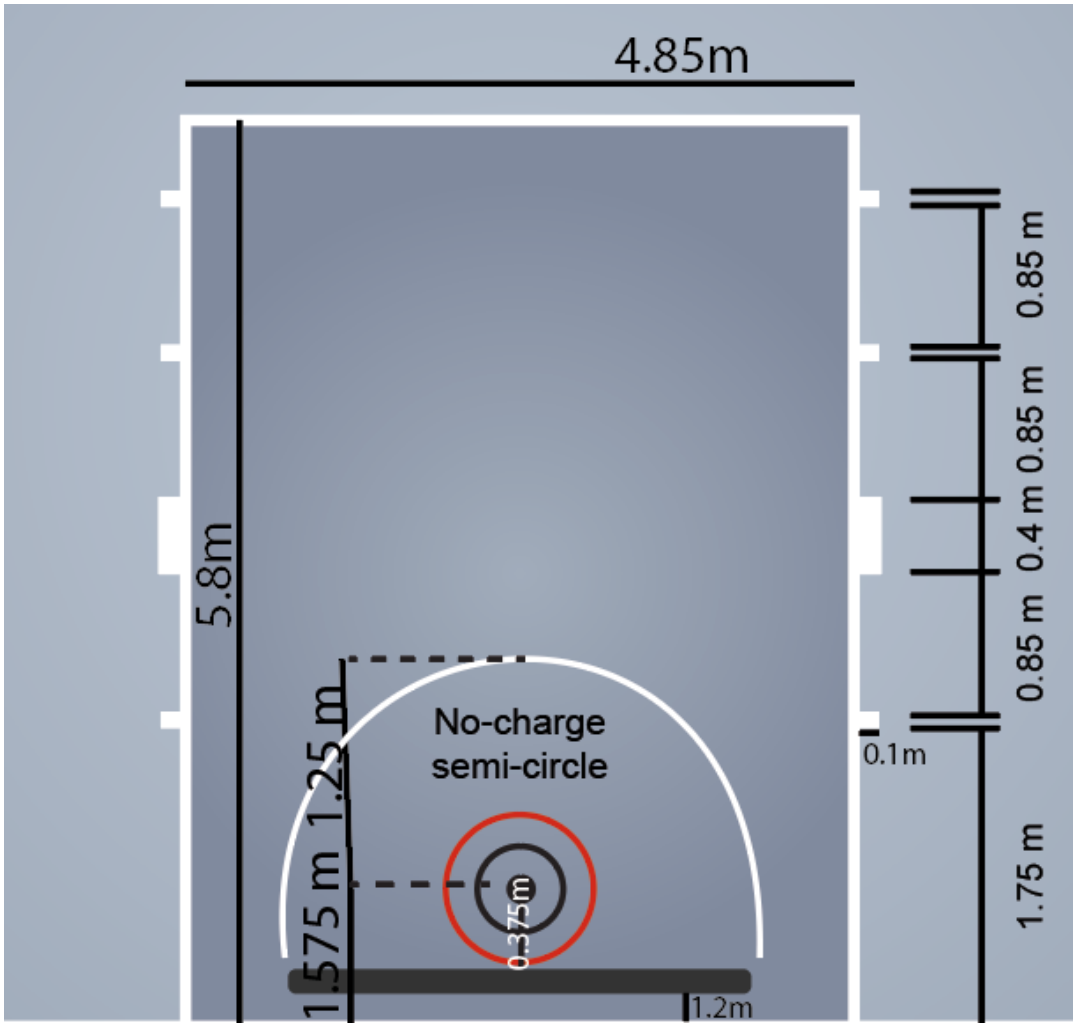


Diagram 2 Restricted area

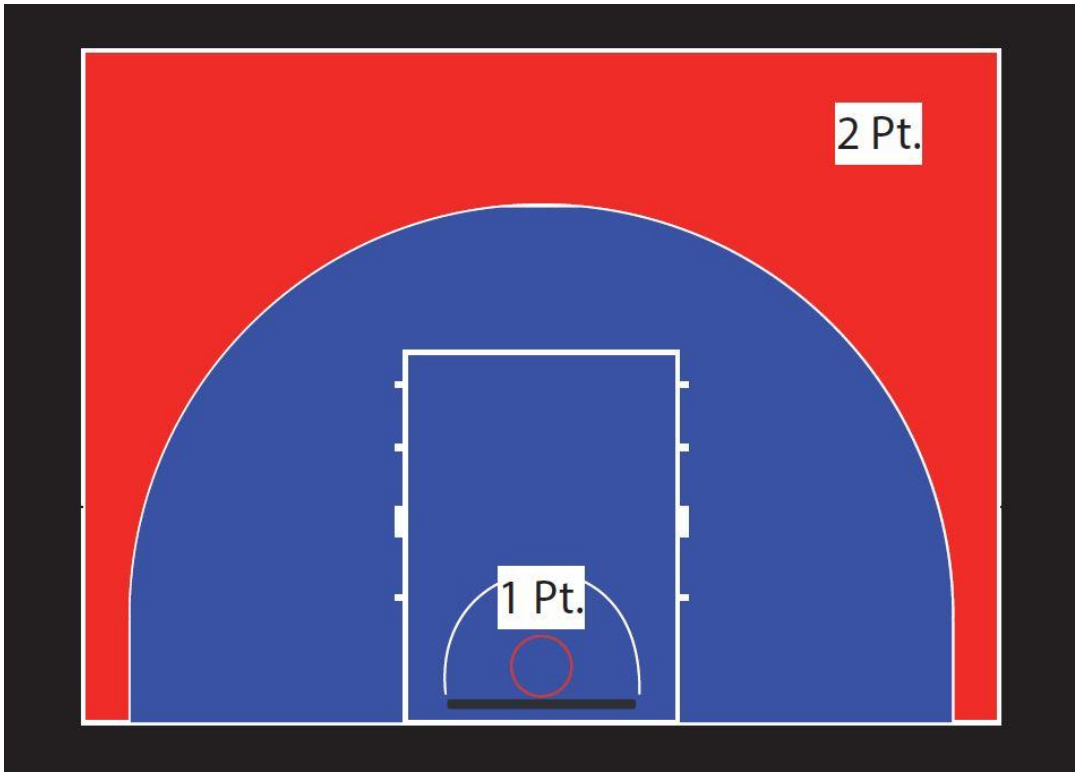


Diagram 3 1-point/2-point field goal area

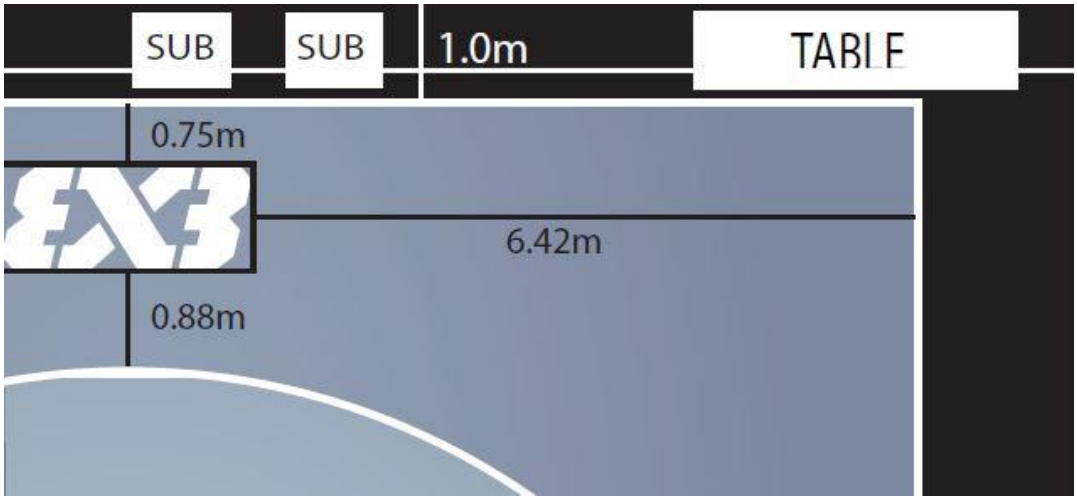


Diagram 4 Scorer's table and substitution chairs

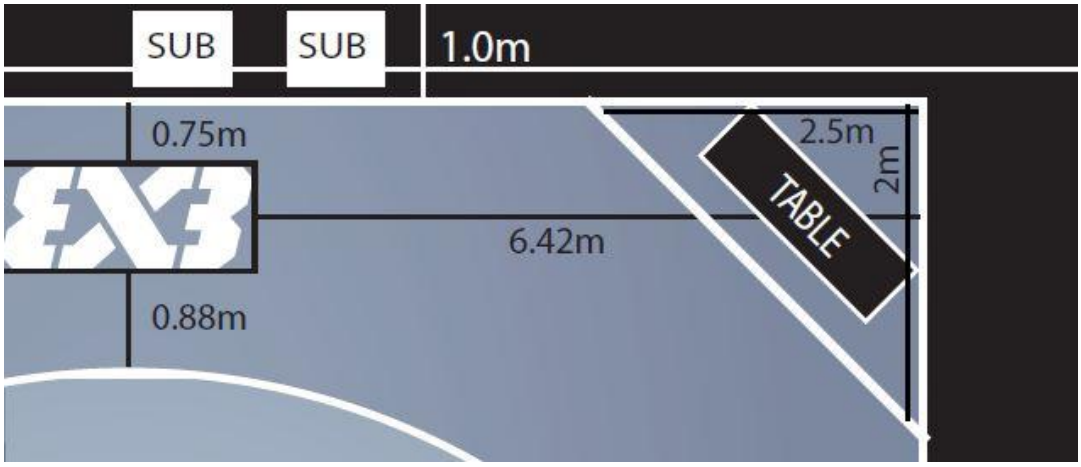


Diagram 5 Scorer´s table and substitution chairs – limited space and World Tour

Art. 3 Equipment

The following equipment shall be required:

- Backstop unit, consisting of:
  - Backboard
  - Basket comprising (pressure release) ring and net
  - Backboard support structure including padding.
- 3x3 Basketballs
- Game clock
- Scoreboard
- Shot clock
- 2 separate, distinctly different and loud signals, one of each for the
  - shot clock operator,
  - scorer/timer.
- Scoresheet
- Playing floor
- Playing court
- Adequate lighting.

For a more detailed description of basketball equipment, see the Appendix on 3x3 Basketball Equipment.

TEAMS

Art. 4 Teams

4.1 Definition

4.1.1 A team member is eligible to play when he has been authorised to play for a team according to the regulations, including regulations governing age limits, of the organising body of the competition.

4.1.2 A team member is entitled to play when his name has been entered on the scoresheet before the beginning of the game and as long as he has not been disqualified.

4.1.3 During playing time, a team member is:

- A player when he is on the playing court and is entitled to play.
- A substitute when he is not on the playing court but he is entitled to play.

4.1.4 During an interval of play, all team members entitled to play are considered as players.

4.2 Rule

4.2.1 Each team shall consist of no more than 4 team members entitled to play (3 players on the court and 1 substitute).
Coaches on the playing court and/or on the seats for substitutes and/or remote coaching from outside the court are not allowed.

4.2.2 A substitute becomes a player after his teammate steps off the court.

4.3 Uniforms

4.3.1 The uniform of all team members shall consist of:

- Shirts of the same dominant colour front and back as the shorts.
- Shorts of the same dominant colour front and back as the shirts.
- Socks of the same dominant colour for all team members. Socks need to be visible.

4.3.2 Each team member shall wear a shirt numbered on the front and back with plain numbers, of a colour contrasting with the colour of the shirt.
The numbers shall be clearly visible and:

- Those on the back shall be at least 15 cm high.
- Those on the front shall be at least 5 cm high.
- The numbers shall be at least 2 cm wide.
  (Note: regarding size of shirt numbers in national team competitions, the provisions of Book 2 of the FIBA Internal Regulations shall prevail.)
- Teams may only use numbers 0 and 00 and from 1 to 99.
- Players on the same team shall not wear the same number.
- Any advertising or logo shall be at least 5 cm away from the numbers.

4.3.3 Teams must have a minimum of 2 sets of shirts and:

- The first team named in the schedule shall wear light-coloured shirts (preferably white).
- The second team named in the schedule shall wear dark-coloured shirts.
- However, if the 2 teams agree, they may interchange the colours of the shirts.

4.4 Other equipment

4.4.1 All equipment used by players must be appropriate for the game. Any equipment that is designed to increase a player's height or reach or in any other way give an unfair advantage is not permitted.

4.4.2 Players shall not wear equipment (objects) that may cause injury to other players.

- The following are not permitted:
  - Finger, hand, wrist, elbow or forearm guards, helmets, casts or braces made of leather, plastic, pliable (soft) plastic, metal or any other hard substance, even if covered with soft padding.
  - Objects that could cut or cause abrasions (fingernails must be closely cut).
  - Hair accessories and jewellery.
- The following are permitted:
  - Shoulder, upper arm, thigh or lower leg protective equipment if the material is sufficiently padded.
  - Arm and leg compression sleeves.
  - Headgear. It shall not cover any part of the face entirely or partially (eyes, nose, lips etc.) and shall not be dangerous to the player wearing it and/or to other players. The headgear shall not have opening/closing elements around the face and/or neck and shall not have any parts extruding from its surface.
  - Knee braces if they are properly covered.
  - Protector for an injured nose, even if made of a hard material.
  - Spectacles, if they do not pose a danger to other players.
  - Wristbands and headbands, maximum of 10 cm wide textile material.
  - Taping of arms, shoulders, legs etc.
  - Ankle braces.

  All players on the team must have all their arm and leg compression sleeves, headgear, wristbands, headbands and tapings of black colour; except for national team competitions in which all players of the team have to wear additional equipment of the same solid colour (black, white or the predominant uniform's colour).

4.4.3 During the game a player may wear shoes of any colour combination, but the left and right shoe must match. No flashing lights, reflective material or other adornments are permitted.

4.4.4 During the game a player may not display any commercial, promotional or charitable name, mark, logo or other identification including, but not limited to, on his body, in

his hair or otherwise unless expressly permitted by the relevant competition's regulations.

Art. 5 Players: Injury

5.1 In the event of injury to a player(s), the officials may stop the game.

5.2 If the ball is live when an injury occurs, an official shall not blow his whistle until the team in control of the ball has shot for a field goal, lost control of the ball, withheld the ball from play or the ball has become dead. If it is necessary to protect an injured player, the officials may stop the game immediately.

5.3 If the injured player cannot continue to play immediately (within approximately 15 seconds) or, if he receives treatment, he must be substituted.

5.4 Substitutes may enter the playing court, only with the permission of an official, to attend to an injured player before he is substituted.

5.5 A doctor may enter the playing court, without the permission of an official if, in the doctor's judgement, the injured player requires immediate medical treatment.

5.6 During the game, any player who is bleeding or has an open wound must be substituted. He may return to the playing court only after the bleeding has stopped and the affected area or open wound has been completely and securely covered.

5.7 If the injured player or any player who is bleeding or has an open wound recovers during a time-out taken by either team that player may continue to play.

Art. 6 N/A

Void

Art. 7 N/A

Void

PLAYING REGULATIONS

Art. 8 Playing time, tied score and overtime

8.1 The regular playing time (in official competitions and the recommended one) shall be 1 period of 10 minutes. The game clock shall be stopped during dead ball situations and free throws.

8.2 There shall be the interval of play of 1 minute between the regular playing time and overtime.

8.3 An interval of play begins:

- When the player introduction starts (if any) but no later than when the players enter the playing court.
- When the game clock signal sounds for the end of the regular playing time if an overtime has to be played.

8.4 An interval of play ends:

- At the beginning of regular playing time or overtime when the ball is in the hands of the offensive player after the check-ball has been completed.

8.5 If the score is tied at the end of regular playing time, an overtime shall be played. The first team to score 2 points in the overtime wins the game.

8.6 If a foul is committed when or just before the game clock signal sounds for the end of the regular playing time, any eventual free throw(s) shall be administered after the end of the regular playing time.

If an overtime is required as a result of this free throw(s) then all fouls that are committed after the end of the regular playing time shall be considered to have occurred during an interval of play and the free throws shall be administered before the beginning of the overtime.

8.7 If a game clock is not available, the running time's length and/or required points for "sudden death" is at the organizer's discretion. FIBA recommends setting the score limit in line with the game's duration (10 minutes/10 points; 15 minutes/15 points; 21 minutes/21 points).

Art. 9 Beginning and end of the game

9.1 Both teams shall warm-up simultaneously prior to the game.

9.2 A coin flip shall determine which team gets the first possession. The team that wins the coin flip can either choose to benefit from the ball possession at the beginning of the game or at the beginning of a potential overtime.

9.3 The game cannot begin if one of the teams is not on the playing court with 3 players ready to play. This article shall only apply to FIBA 3x3 Official Competitions.

9.4 The regular playing time or overtime begins when the ball is in the hands of the offensive player after the check-ball has been completed.

9.5 The regular playing time ends when the game clock signal sounds for the end of the regular playing time or a team reaches 21 or 22 points during regular playing time (sudden death), whatever happens first.

9.6 The overtime ends as soon as one team scores 2 or more points in overtime.

Art. 10 Status of the ball

10.1 The ball can be either live or dead.

10.2 The ball becomes **live** when:

- During a check-ball, the ball is at the disposal of the offensive player after the check-ball has been completed; after a check-ball the ball is live until an official blows his whistle or the sound of game/shot clock signal.
- Following each successful field goal or last free throw.
- During a free throw, the ball is at the disposal of the free-throw shooter.

10.3 The ball becomes **dead** when:

- An official blows the whistle while the ball is live.
- It is apparent that the ball will not enter the basket on a free throw which is to be followed by:
  - Another free throw(s).
  - A further penalty (free throw(s) and/or possession).
- The game clock signal sounds for the end of the regular playing time, sudden death or overtime.
- The shot clock signal sounds while a team is in control of the ball.
- The ball in flight on a shot for a field goal is touched by a player from either team after:
  - An official blows his whistle.
  - The game clock signal sounds for the end of the regular playing time.
  - The shot clock signal sounds.

10.4 The ball does not become dead and the goal counts if made when:

- The ball is in flight on a shot for a field goal and:
  - An official blows his whistle.
  - The game clock signal sounds for the end of the regular playing time.
  - The shot clock signal sounds.
- The ball is in flight on a free throw and an official blows his whistle for any rule infraction other than by the free-throw shooter.
- The ball is in the control of a player in the act of shooting for a field goal who finishes his shot with a continuous motion which started before a foul is charged on any opponents' player or substitute.

  This provision does not apply, and the goal shall not count if:
  - After an official blows the whistle and an entirely new act of shooting is made.
  - During the continuous motion of a player in the act of shooting the game clock signal sounds for the end of the regular playing time or the shot clock signal sounds.

Art. 11 Location of a player and an official

11.1 The location of a player is determined by where he is touching the floor.

While he is airborne, he retains the same status he had when he last touched the floor. This includes the boundary line, the arc, the free-throw line, the lines delimiting the restricted area and the lines delimiting the no-charge semi-circle area.

11.2 The location of an official is determined in the same manner as that of a player. When the ball touches an official, it is the same as touching the floor at the official's location.

Art. 12 Jump ball situation

12.1 A held ball occurs when one or more players from opposing teams have one or both hands firmly on the ball so that neither player can gain control without undue roughness.

12.2 Jump ball situations

A jump ball situation occurs when:

- A held ball is called.
- The ball goes out-of-bounds and the officials are in doubt or disagree about which of the opponents last touched the ball.
- A double free-throw violation occurs during an unsuccessful last free throw.
- A live ball lodges between the ring and the backboard except:
  - Between free throws,
  - After the last free throw followed by a check-ball.
- The ball becomes dead when neither team has control of the ball nor is entitled to the ball.
- After the cancellation of equal penalties on both teams, if there are no other foul penalties remaining for administration and neither team had control of the ball nor was entitled to the ball before the first foul or violation.

Should a jump ball situation occur, the game shall be resumed with a check-ball for the last defensive team. The shot clock shall be reset to 12 seconds.

Art. 13 How the ball is played

13.1 Definition

During the game, the ball is played with the hand(s) only and may be passed, thrown, tapped, rolled or dribbled in any direction, subject to the restrictions of these rules.

13.2 Rule

A player shall not run with the ball, deliberately kick or block it with any part of the leg or strike it with the fist.

However, to accidentally come into contact with or touch the ball with any part of the leg is not a violation.

An infraction of Art. 13.2 is a violation.

Art. 14 Control of the ball

14.1 Definition

14.1.1 Team control **starts** when a player of that team is in control of a live ball by holding or dribbling it or has a live ball at his disposal.

14.1.2 Team control **continues** when:

- A player of that team is in control of a live ball.
- The ball is being passed between team-mates.

14.1.3 Team control **ends** when:

- An opponent gains control.
- The ball becomes dead.
- The ball has left the player's hand(s) on a shot for a field goal or for a free throw.

Art. 15 Player in the act of shooting

15.1 Definition

15.1.1 A **shot** for a field goal or a free throw is when the ball is held in a player's hand(s) and is then thrown into the air towards the basket.

A tap is when the ball is directed with the hand(s) towards the basket.

A dunk is when the ball is forced downwards into the basket with one or both hands.

A tap and a dunk are also considered as shots for a field goal.

15.1.2 The **act of shooting**:

- **Begins** when the player starts the continuous movement normally preceding the release of the ball and, in the judgement of an official, he has started an attempt to score by throwing, tapping or dunking the ball towards the basket.
- **Ends** when the ball has left the player's hand(s) and, in case of an airborne shooter, both feet have returned to the floor.

During his act of shooting the player might have his arm(s) held by an opponent, thus preventing him from scoring. In this case it is not essential that the ball leaves the player's hand(s).

When a player is in the act of shooting and after being fouled he passes the ball off, he is no longer considered to have been in the act of shooting.

There is no relationship between the number of legal steps taken and the act of shooting.

15.1.3 A **continuous movement** in the act of shooting:

- Begins when the ball has come to rest in the player's hand(s) and the shooting motion, usually upward, has started.
- May include the player's arm(s) and/or body movement in his attempt to shoot for a field goal.
- Ends when the ball has left the player's hand(s), or if an entirely new act of shooting is made.

Art. 16 Goal: When made and its value

16.1 Definition

16.1.1 A goal is made when a live ball enters the basket from above and remains within or passes through the basket entirely.

16.1.2 The ball is considered to be within the basket when the slightest part of the ball is within the basket and below the level of the ring.

16.2 Rule

16.2.1 A goal is credited to the offensive team when the ball has entered as follows:

- A goal released from a free throw counts 1 point.
- A goal released from inside the arc (1-point field goal area) counts 1 point.
- A goal released from behind the arc (2-point field goal area) counts 2 points.

16.2.2 If a defensive player deflects a pass between the opponents´ players or taps a ball away from an opponent´s dribbling and the ball enters directly the basket, the goal shall count and it shall be awarded to the last offensive player in ball control.

If the last offensive player, when passing or dribbling the ball was in the

- 1-point field goal area, the goal shall count 1 point.
- 2-point field goal area, the goal shall count 2 points.

16.2.3 If a defensive player accidentally scores a field goal, the goal shall count and shall be assigned to the last offensive player in ball control.

16.2.4 If a defensive player deliberately scores a field goal, it is a violation and the goal shall not count. The game shall be resumed with a check-ball for the last offensive team.

16.2.5 In all situations where a defensive team establishes ball control and scores a goal without clearing the ball, the basket shall be cancelled as the team had not cleared the ball prior to the shot attempt including controlled taps. This shall include controlled taps.

16.2.6 If a player causes the entire ball to pass through the basket from below, it is a violation.

16.2.7 The game clock or the shot clock must show 0:00.3 (3 tenths of a second) or more for a player to gain control of the ball on a check-ball or on a rebound after the last free throw in order to attempt a shot for a field goal. If the game clock or the shot clock shows 0:00.2 or 0:00.1 the only type of a valid field goal made is by directly tapping the ball.

Art. 17 Check-ball

17.1 Definition

17.1.1 Possession of the ball given to either team following any dead ball situation shall start/resume with a check-ball, i.e. an exchange of the ball (between the defensive and offensive player) behind the arc at the top of the playing court.

17.2 Procedure

17.2.1 The offensive player taking the check-ball shall be behind the arc (neither of his feet is inside nor on the arc line) at the top of the playing court (facing the backboard).

17.2.2 The defensive player facing the offensive player shall hand over or bounce the ball to the opponent with a normal basketball pass allowing the offensive player to take control of the ball.

17.2.3 It shall be a reasonable distance (approx. 1 m) between the offensive and the defensive players taking the check-ball. In FIBA 3x3 Official Competitions at World level, the 3x3 infinity logo shall be used to position the defensive player and the offensive player at this distance (two opponents' players facing each other on each longer side of the logo, without touching it).

17.2.4 During the game, if the defensive and offensive players are in their correct positions, check-ball procedure requires no action from the officials. If the players are not in their correct position (or executing the check-ball incorrectly), the official shall pass the ball directly to the defensive player to assure the check-ball is executed correctly.

17.2.5 At the beginning of the regular playing time or overtime the check-ball shall be administered by the official.

Art. 18 Time-out

18.1 Definition

A time-out is an interruption of the game requested by a player or substitute to the officials.

18.2 Rule

18.2.1 Each team shall be granted 1 time-out.

18.2.2 In addition to the teams´ time-outs, in FIBA 3x3 Official Competitions or if so decided by the organiser 2 additional TV time-outs that shall be granted at the first dead ball after the game clock shows 6:59 and 3:59 respectively in all games.

18.2.3 All time-outs shall last 30 seconds.

18.2.4 Both teams are entitled to request a time-out at a time-out opportunity.

18.2.5 A time-out opportunity begins when the ball becomes dead prior to a check-ball or free throw.

18.2.6 A time-out cannot be granted when the ball is live.

18.2.7 An unused time-out may be carried over to the overtime.

Art. 19 Substitution

19.1 Definition

A substitution is an interruption of the game requested by the substitute to become a player.

19.2 Rule

Both teams are entitled to request a substitution when the ball becomes dead prior to a check-ball or free throw.

19.3 Procedure

19.4 The substitute can enter the game without any prior notice to the officials or table officials while the ball is dead and the game clock is stopped.

19.5 The substitutions can only take place behind the endline and require no action from the officials or table officials.

19.5.1 If the free-throw shooter must be substituted because he:

- Is injured, or
- Has been disqualified,

the free throw(s) must be attempted by his substitute.

Art. 20 Game lost by forfeit

20.1 Rule

A team shall lose the game by forfeit if at the scheduled starting time of the game the team is not present on the playing court with 3 players ready to play. This rule shall not be mandatory for grassroots events.

20.2 Penalty

20.2.1 In case of forfeit, the game score is marked with w-0 or 0-w ("w" standing for win). For the winning team this game result shall not be considered when calculating the team´s average score while for the losing team this game result shall be considered with 0 points when calculating the team´s average score.

20.2.2 A team losing by a tortuous forfeit shall be disqualified from the competition.

20.2.3 If in a tournament the team forfeits for the second time or in case of no-show, the team shall be disqualified from the tournament and will be displayed as DQF.

Art. 21 Game lost by default

21.1 Rule

A team shall lose a game by default if it leaves the court before the end of the game or all the players of the team are injured and/or disqualified.

21.2 Penalty

21.2.1 In case of a default, the winning team may choose to keep its score as it stands or to have the game forfeited, whilst the defaulting team's score is set to 0 in any case. In case of a default where the winning team choses to have the game forfeited, the game result shall not be considered when calculating the team´s average score.

21.2.2 A team losing by default shall be disqualified from the competition.

VIOLATIONS

Art. 22 Violations

22.1 Definition

A violation is an infraction of the rules.

22.2 Penalty

The ball shall be awarded to the opponents for a check-ball.

Art. 23 Player out-of-bounds and ball out-of-bounds

23.1 Definition

23.1.1 A **player** is out-of-bounds when any part of his body is in contact with the floor, or any object other than a player above, on or outside the boundary line.

23.1.2 The **ball** is out-of-bounds when it touches:

- A player or any other person who is out-of-bounds.
- The floor or any object above, on or outside the boundary line.
- The backboard supports, the back of the backboards or any object above the playing court.

23.2 Rule

23.2.1 The ball is caused to go out-of-bounds by the last player to touch or be touched by the ball before it goes out-of-bounds, even if the ball then goes out-of-bounds by touching something other than a player.

23.2.2 If the ball is out-of-bounds because of touching or being touched by a player who is on or outside the boundary line, this player causes the ball to go out-of-bounds.

23.2.3 If a player(s) move(s) to out-of-bounds **during** a held ball, a jump ball situation occurs.

Art. 24 Dribbling

24.1 Definition

24.1.1 A dribble is the movement of a live ball caused by a player in control of that ball who throws, taps, rolls or bounces the ball on the floor.

24.1.2 **A dribble starts** when a player, having gained control of a live ball on the playing court throws, taps, rolls or bounces it on the floor and touches it again before it touches another player.

A dribble ends when the player touches the ball with both hands simultaneously or permits the ball to come to rest in one or both hands.

During a dribble the ball may be thrown into the air provided the ball touches the floor or another player before the player who threw it touches it again with his hand.

There is no limit to the number of steps a player may take when the ball is not in contact with his hand.

24.1.3 A player who accidentally loses and then regains control of a live ball on the playing court is considered to be fumbling the ball.

24.1.4 The following are not dribbles:

- Successive shots for a field goal.
- Fumbling the ball at the beginning or at the end of a dribble.
- Attempts to gain control of the ball by tapping it from the vicinity of other players.
- Tapping the ball from the control of another player.
- Deflecting a pass and gaining control of the ball.
- Tossing the ball from hand to hand and allowing it to come to rest in one or both hands before touching the floor, provided that no travelling violation is committed.
- Throwing the ball against the backboard and regaining the control of the ball.

24.2 Rule

A player shall not dribble for a second time after his first dribble has ended unless between the 2 dribbles he has lost control of a live ball on the playing court because of:

- A shot for a field goal.
- A touch of the ball by an opponent.
- A pass or fumble that has touched or been touched by another player.

Art. 25 Travelling

25.1 Definition

25.1.1 **Travelling** is the illegal movement of one foot or both feet beyond the limits outlined in this article, in any direction, while holding a live ball on the playing court.

25.1.2 A **pivot** is the legal movement in which a player who is holding a live ball on the playing court steps once or more than once in any direction with the same foot, while the other foot, called the pivot foot, is kept at its point of contact with the floor.

25.2 Rule

25.2.1 Establishing a pivot foot by a player who catches a live ball on the playing court:

- A player who catches the ball while standing with both feet on the floor:
  - The moment one foot is lifted, the other foot becomes the pivot foot.
  - To start a dribble, the pivot foot may not be lifted before the ball is released from the hand(s).
  - To pass or shoot for a field goal, the player may jump off a pivot foot, but neither foot may be returned to the floor before the ball is released from the hand(s).
- A player who catches the ball while he is progressing, or upon completion of a dribble, may take two steps in coming to a stop, passing or shooting the ball:
  - If, after receiving the ball, a player shall release the ball to start his dribble before his second step.
  - The first step occurs when one foot or both feet touch the floor after gaining control of the ball.

- The second step occurs after the first step when the other foot touches the floor or both feet touch the floor simultaneously.
- If the player who comes to a stop on his first step has both feet on the floor or they touch the floor simultaneously, he may pivot using either foot as his pivot foot. If he then jumps with both feet, no foot may return to the floor before the ball is released from the hand(s).
- If a player lands with one foot he may only pivot using that foot.
- If a player jumps off one foot on the first step, he may land with both feet simultaneously for the second step. In this situation, the player may not pivot with either foot. If one foot or both feet then leave the floor, no foot may return to the floor before the ball is released from the hand(s).
- If both feet are off the floor and the player lands on both feet simultaneously, the moment one foot is lifted the other foot becomes the pivot foot.
- A player may not touch the floor consecutively with the same foot or both feet after ending his dribble or gaining control of the ball.

25.2.2 A player falling, lying or sitting on the floor:

- It is legal when a player falls and slides on the floor while holding the ball or, while lying or sitting on the floor, gains control of the ball.
- It is a violation if the player then rolls or attempts to stand up while holding the ball.

Art. 26 3 seconds

26.1 Rule

26.1.1 A player shall **not** remain in the restricted area for more than 3 consecutive seconds while his team is in control of a live ball and the game clock is running.

26.1.2 Allowances must be made for a player who:

- Makes an attempt to leave the restricted area.
- Is in the restricted area when he or his teammate is in the act of shooting and the ball is leaving or has just left the player's hand(s) on the shot for a field goal.
- Dribbles in the restricted area to shoot for a field goal after having been there for less than 3 consecutive seconds.

26.1.3 To establish himself outside the restricted area, the player must place both feet on the floor outside the restricted area.

Art. 27 5 seconds

27.1 Definition

27.1.1 A player who is holding a live ball on the playing court when an opponent is in an active legal guarding position at a distance of no more than 1 m must pass, shoot or dribble the ball within 5 seconds.

Art. 28 Back to the basket

28.1 Rule

28.1.1 An offensive player, after the ball has been cleared, shall not dribble inside the arc with his back or side to the basket for more than 3 consecutive seconds.

Art. 29 12 seconds

29.1 Rule

29.1.1 Stalling or failing to play actively (i.e. not attempting to score) shall be a violation.

Whenever:

- A player gains control of a **live** ball on the **playing court**,
- On a check-ball, the ball is in the hands of the offensive player after the check-ball has been completed,
- Following each successful field goal or last free throw, the ball is in the hands of the player from a non-scoring team,

that team must attempt a shot for a field goal within 12 seconds.

To constitute a shot for a field goal within 12 seconds:

- The ball must leave the player's hand(s) before the shot clock signal sounds, and
- After the ball has left the player's hand(s), the ball must touch the ring or enter the basket.

29.1.2 When a shot for a field goal is attempted near the end of the 12-second period and the shot clock signal sounds while the ball is in the air:

- If the ball enters the basket, no violation has occurred, the signal shall be disregarded and the goal shall count.
- If the ball touches the ring but does not enter the basket, no violation has occurred, the signal shall be disregarded and the game shall continue.
- If the ball misses the ring, a violation has occurred. However, if the opponents gain an immediate and clear control of the ball, the signal shall be disregarded and the game shall continue.

When the backboard is equipped with yellow lighting along its perimeter at the top, the lighting takes precedence over the shot clock signal sound.

All restrictions related to goaltending and interference shall apply.

29.1.3 If the court is not equipped with a shot clock and a team is not sufficiently trying to attack the basket, the officials shall give in last 5 seconds the offensive team an information on the remaining second by counting them loudly and signalling them with an extended arm.

29.2 Procedure

29.2.1 The shot clock shall be reset whenever the game is stopped by an official:

- For a foul or violation (not for the ball having gone out-of-bounds) by the team not in control of the ball,

- For any valid reason by the team not in control of the ball.

In these situations, the possession of the ball shall be awarded to the same team that previously had control of the ball, the shot clock shall be reset to 12 seconds.

However, if the game is stopped by an official for any valid reason not connected with either team the shot clock shall not be reset but shall continue from the time it was stopped, unless in the judgement of an official, it would place that team at a disadvantage.

29.2.2 The shot clock shall be reset to 12 seconds whenever a check-ball is awarded to the opponents' team after the game is stopped by an official for a foul or violation (including for the ball having gone out-of-bounds) committed by the team in control of the ball.

The shot clock shall also be reset to 12 seconds if the new offensive team is awarded a check-ball as a result of the jump ball situation.

29.2.3 Whenever the game is stopped by an official for a technical foul committed by the team in control of the ball, the game shall be resumed with a check-ball. The shot clock shall not be reset but shall continue from the time it was stopped.

29.2.4 When the team is awarded a check-ball as part of the penalty for an unsportsmanlike or disqualifying foul, the shot clock shall be reset to 12 seconds.

29.2.5 After the ball has touched the ring of the basket, the shot clock shall be reset to 12 seconds, whenever any player gains control of the ball.

29.2.6 If the shot clock signal sounds in error while a team has control of the ball or neither team has control of the ball, the signal shall be disregarded, and the game shall continue.

However, if in the judgement of an official, the team in control of the ball has been placed at a disadvantage, the game shall be stopped, the shot clock shall be corrected and possession of the ball shall be awarded to that team.

Art. 30 Clearing the ball

30.1 Definition

30.1.1 Clearing the ball is the way of play, which grants a new offensive team a possession of the ball form behind the arc to do its best to attempt a shot for a field goal.

30.2 Rule

30.2.1 Following each successful field goal or the last free throw (except those followed by ball possession):

- A player from a non-scoring team shall resume the game by dribbling or passing the ball from inside the court directly underneath the basket (not from behind the end line) to a place on the court behind the arc.
- The defensive player is not allowed to play for the ball in the "no-charge semi-circle area" underneath the basket.

30.2.2 A player is considered to be "behind the arc" when neither of his feet is inside or on the arc line.

30.2.3 Following each unsuccessful field goal or last free throw (except those followed by ball possession):

- If the offensive player rebounds the ball, he may continue to attempt to score without returning the ball behind the arc.
- If the defensive player rebounds the ball, he must return the ball behind the arc (by passing or dribbling).

30.2.4 If the defensive team steals or blocks the ball, it must return the ball behind the arc (by passing or dribbling).

30.3 Penalty

30.3.1 If the ball leaves player hand(s) attempting a field-goal before it has been cleared, it is a "no-cleared ball" violation and potential field goal shall not count. The ball shall be awarded to the opponents for a check-ball.

Art. 31 Goaltending and Interference

31.1 Definition

31.1.1 A shot for a field goal or a free throw:

- **Begins** when the ball leaves the hand(s) of a player in the act of shooting.
- **Ends** when the ball:
  - Enters the basket directly from above and remains within the basket or passes through the basket entirely.
  - No longer has the possibility to enter the basket.
  - Touches the ring.
  - Touches the floor.
  - Becomes dead.

31.2 Rule

31.2.1 Goaltending occurs **during a shot for a field goal** when a player touches the ball while it is completely above the level of the ring and:

- It is on its downward flight to the basket, or
- After it has touched the backboard.

31.2.2 Goaltending occurs **during a shot for a free throw** when a player touches the ball while it is in flight to the basket and before it touches the ring.

31.2.3 The goaltending restrictions apply until:

- The ball no longer has the possibility to enter the basket.
- The ball has touched the ring.

31.2.4 Interference occurs when:

- After a shot for a field goal or the last free throw a player touches the basket or the backboard while the ball is in contact with the ring.

- After a free throw followed by an additional free throw(s), a player touches the ball, the basket or the backboard while there is still a possibility that the ball will enter the basket.
- A player reaches through the basket from below and touches the ball.
- A defensive player touches the ball or the basket while the ball is within the basket, thus preventing the ball from passing through the basket.
- A player causes the basket to vibrate or grasps the basket in such a way that, in the judgement of an official, the ball has been prevented from entering the basket or has been caused to enter the basket.
- A player grasps the basket and plays the ball.

31.2.5 When:

- An official has blown his whistle while:
  - The ball was in the hands of a player in the act of shooting, or
  - The ball was in flight on a shot for a field goal or on a last free throw,
- The game clock signal has sounded for the end of the regular playing time,

No player shall touch the ball after it has touched the ring while it still has the possibility to enter the basket.

All restrictions related to goaltending and interference shall apply.

31.3 Penalty

31.3.1 If the violation is committed by an **offensive player**, no points can be awarded. The ball shall be awarded to the opponents for a check-ball.

31.3.2 If the violation is committed by a **defensive player**, the offensive team is awarded:

- 1 point, if the ball was released for a free throw.
- 1 point, if the ball was released from inside the arc (1-point field goal area).
- 2 points, if the ball was released from behind the arc (2-point field goal area).

The awarding of the points is considered as if the ball had entered the basket.

31.3.3 If the goaltending is committed by a **defensive player** during a last free throw, 1 point shall be awarded to the offensive team, followed by a technical foul penalty charged on the defensive player.

FOULS

Art. 32 Fouls

32.1 Definition

32.1.1 A foul is an infraction of the rules concerning illegal personal contact with an opponent and/or unsportsmanlike behaviour.

32.1.2 Any number of fouls may be called on a team. Irrespective of the penalty, each foul shall be charged, entered on the scoresheet and penalised according to these rules.

32.1.3 Personal fouls are not entered on the scoresheet unless unsportsmanlike or disqualifying.

Art. 33 Contact: General principles

33.1 Cylinder principle

The cylinder principle is defined as the space within an imaginary cylinder occupied by a player on the floor. It includes the space above the player and is limited to:

- The **front** by the palms of the hands,
- The **rear** by the buttocks, and
- The **sides** by the outer edge of the arms and legs.

The hands and arms may be extended in front of the torso no further than the position of the feet, with the arms bent at the elbows so that the forearms and hands are raised. The distance between his feet will vary according to his height.

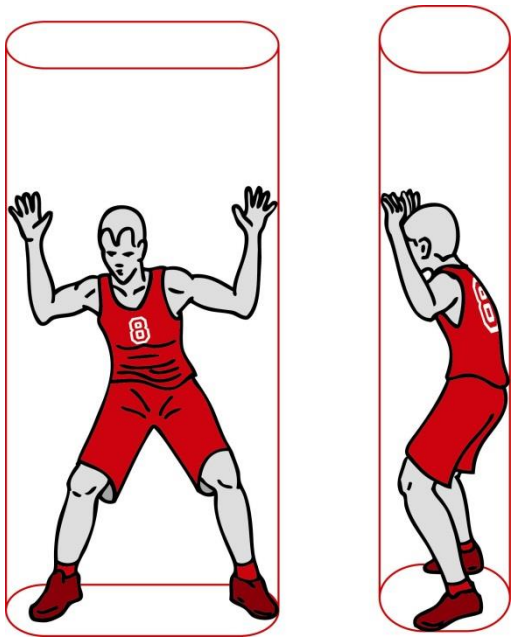


Diagram 6 Cylinder principle

33.2 Principle of verticality

During the game, each player has the right to occupy any position (cylinder) on the playing court not already occupied by an opponent.

This principle protects the space on the floor which he occupies and the space above him when he jumps vertically within that space.

As soon as the player leaves his vertical position (cylinder) and body contact occurs with an opponent who had already established his own vertical position (cylinder), the player who left his vertical position (cylinder) is responsible for the contact.

The defensive player must not be penalised for leaving the floor vertically (within his cylinder) or having his hands and arms extended above him within his own cylinder.

The offensive player, whether on the floor or airborne, shall not cause contact with the defensive player in a legal guarding position by:

- Using his arms to create more space for himself (pushing off).
- Spreading his legs or arms to cause contact during or immediately after a shot for a field goal.

33.3 Legal guarding position

A defensive player has established an initial legal guarding position when:

- He is facing his opponent, and
- He has both feet on the floor.

The legal guarding position extends vertically above him (cylinder) from the floor to the ceiling. He may raise his arms and hands above his head or jump vertically but he must maintain them in a vertical position inside the imaginary cylinder.

33.4 Guarding a player who controls the ball

When guarding a player who controls (holding or dribbling) the ball, the elements of time and distance do not apply.

The player with the ball must expect to be guarded and must be prepared to stop or change his direction whenever an opponent takes an initial legal guarding position in front of him, even if this is done within a fraction of a second.

The guarding (defensive) player must establish an initial legal guarding position without causing contact before taking his position.

Once the defensive player has established an initial legal guarding position, he may move to guard his opponent, but he may not extend his arms, shoulders, hips or legs to prevent the dribbler from passing by him.

When judging a charge/block situation involving a player with the ball, an official shall use the following principles:

- The defensive player must establish an initial legal guarding position by facing the player with the ball and having both feet on the floor.
- The defensive player may remain stationary, jump vertically, move laterally or backwards in order to maintain the initial legal guarding position.

- When moving to maintain the initial legal guarding position, one foot or both feet may be off the floor for an instant, as long as the movement is lateral or backwards, but not towards the player with the ball.
- Contact must occur on the torso, in which case the defensive player would be considered as having been at the place of contact first.
- Having established a legal guarding position, the defensive player may turn within his cylinder to avoid injury.

In any of the above situations, the contact shall be considered as having been caused by the player with the ball.

33.5 Guarding a player who does not control the ball

A player who does not control the ball is entitled to move freely on the playing court and take any position not already occupied by another player.

When guarding a player who does not control the ball, the elements of time and distance shall apply. A defensive player cannot take a position so near and/or so quickly in the path of a moving opponent that the latter does not have sufficient time or distance either to stop or change his direction.

The distance is directly proportional to the speed of the opponent, but never less than 1 normal step.

If a defensive player does not respect the elements of time and distance in taking his initial legal guarding position and contact with an opponent occurs, he is responsible for the contact.

Once a defensive player has established an initial legal guarding position, he may move to guard his opponent. He may not prevent him from passing by extending his arms, shoulders, hips or legs in his path. He may turn within his cylinder to avoid injury.

33.6 A player who is in the air

A player who has jumped into the air from a place on the playing court has the right to land again at the same place.

He has the right to land on another place on the playing court provided that the landing place and the direct path between the take-off and landing place is not already occupied by an opponent(s) at the time of take-off.

If a player has taken off and landed but his momentum causes him to contact an opponent who has taken a legal guarding position beyond the landing place, the jumper is responsible for the contact.

An opponent may not move into the path of a player after that player has jumped into the air.

Moving under a player who is in the air and causing contact is usually an unsportsmanlike foul and in certain circumstances may be a disqualifying foul.

33.7 Screening: Legal and illegal

Screening is an attempt to delay or prevent an opponent without the ball from reaching a desired position on the playing court.

Legal screening is when the player who is screening an opponent:

- **Was stationary** (inside his cylinder) when contact occurred.
- Had both feet on the floor when contact occurred.

Illegal screening is when the player who is screening an opponent:

- **Was moving** when contact occurred.
- Did not give sufficient distance in setting a screen outside the field of vision of a **stationary** opponent when contact occurred.
- Did not respect the elements of time and distance of an opponent **in motion** when contact occurred.

If the screen is set **within** the field of vision of a stationary opponent (front or lateral), the screener may establish the screen as close to him as he wishes, provided there is no contact.

If the screen is set **outside** the field of vision of a stationary opponent, the screener must permit the opponent to take 1 normal step towards the screen without making contact.

If the opponent is **in motion**, the elements of time and distance shall apply. The screener must leave enough space so that the player who is being screened is able to avoid the screen by stopping or changing direction.

The distance required is never less than 1 and never more than 2 normal steps.

A player who is legally screened is responsible for any contact with the player who has set the screen.

33.8 Charging

Charging is illegal personal contact, with or without the ball, by pushing or moving into an opponent's torso.

33.9 Blocking

Blocking is illegal personal contact which impedes the progress of an opponent with or without the ball.

A player who is attempting to screen is committing a blocking foul if contact occurs when he is moving and his opponent is stationary or retreating from him.

If a player disregards the ball, faces an opponent and shifts his position as the opponent shifts, he is primarily responsible for any contact that occurs, unless other factors are involved.

The expression 'unless other factors are involved' refers to deliberate pushing, charging or holding of the player who is being screened.

It is legal for a player to extend his arm(s) or elbow(s) outside of his cylinder in taking position on the floor but they must be moved inside his cylinder when an opponent attempts to pass by. If the arm(s) or elbow(s) are outside his cylinder and contact occurs, it is blocking or holding.

A player attempting to screen shall commit a blocking foul if he puts his palms on his opponent, irrespectively of pushing or not, and/or holds or grabs his opponent.

33.10 No-charge semi-circle area

The no-charge semi-circle area is drawn on the playing court for the purpose of designating a specific area for the interpretation of charge/block situations under the basket.

On any penetration play into the no-charge semi-circle area any contact caused by an airborne offensive player with a defensive player inside the no-charge semi-circle shall not be called as an offensive foul, unless the offensive player is illegally using his hands, arms, legs or body. This rule applies when:

- The offensive player is in control of the ball whilst airborne, and
- He attempts a shot for a field goal or passes off the ball, and
- The defensive player has one foot or both feet in contact with the no-charge semi-circle area.

33.11 Contacting an opponent with the hand(s) and/or arm(s)

The touching of an opponent with the hand(s) is, in itself, not necessarily a foul with the exception of screening situations in which placing both palms on the opponent shall always be considered a foul.

The officials shall decide whether the player who caused the contact has gained an advantage. If contact caused by a player in any way restricts the freedom of movement of an opponent, such contact is a foul.

Illegal use of the hand(s) or extended arm(s) occurs when the defensive player is in a guarding position and his hand(s) or arm(s) is placed upon and remains in contact with an **opponent with or without the ball**, to impede his progress.

To repeatedly touch or 'jab' an opponent with or without the ball is a foul, as it may lead to rough play.

It is a foul by an **offensive player with the ball** to:

- 'Hook' or wrap an arm or an elbow around a defensive player in order to obtain an advantage.
- 'Push off' to prevent the defensive player from playing or attempting to play the ball, or to create more space for himself.
- Use an extended forearm or hand, while dribbling, to prevent an opponent from gaining control of the ball.

It is a foul by an **offensive player without the ball** to 'push off' to:

- Get free to catch the ball.
- Prevent the defensive player from playing or attempting to play the ball.
- Create more space for him.

33.12 Post play

The principle of verticality (cylinder principle) applies also to post play.

The offensive player in the post position and the defensive player guarding him must respect each other's rights to a vertical position (cylinder).

It is a foul by an offensive or defensive player in the post position to shoulder or hip his opponent out of position or to interfere with his opponent's freedom of movement using extended arms, shoulders, hips, legs or other parts of the body.

33.13 Illegal guarding from the rear

Illegal guarding from the rear is personal contact with an opponent, by a defensive player, from behind. The fact that the defensive player is attempting to play the ball does not justify his contact with an opponent from the rear.

33.14 Holding

Holding is illegal personal contact with an opponent that interferes with his freedom of movement. This contact (holding) can occur with any part of the body.

33.15 Pushing

Pushing is illegal personal contact with any part of the body where a player forcibly moves or attempts to move an opponent with or without the ball.

33.16 Fake being fouled

Fake is any action by a player to simulate that he has been fouled or to make theatrical exaggerated movements in order to create an opinion of being fouled and therefore gaining an advantage.

Art. 34 Contact foul

34.1 Definition

34.1.1 A contact foul is a player's illegal contact with an opponent, whether the ball is live or dead.

A player shall not hold, block, push, charge, trip or impede the progress of an opponent by extending his hand, arm, elbow, shoulder, hip, leg, knee or foot, nor by bending his body into an 'abnormal' position (outside his cylinder), nor shall he indulge in any rough or violent play.

34.2 Penalty

A contact foul shall be charged on the offender´s team.

34.2.1 If the foul is committed on a player not in the act of shooting:

- The game shall be resumed with a check-ball by the non-offending team.
- If the offending team is in the team foul penalty situation, then Art. 41 shall apply. 2 free throws shall be awarded as of the 7th team foul.

34.2.2 If the foul is committed on a player in the act of shooting, that player shall be awarded a number of free throws as follows:

- If the shot released from the field goal area is successful, the goal shall count and, in addition, 1 free throw. 2 free throws shall be awarded as of the 7th team foul.
- If the shot released from inside the arc is unsuccessful, 1 free throw. 2 free throws shall be awarded as of the 7th team foul.
- If the shot released from behind the arc is unsuccessful, 2 free throws.
- If the player is fouled as, or just before, the game clock signal sounds for the end of the regular playing time, or just before, the shot clock signal sounds, while the ball is still in the player's hand(s) and the field goal is successful, the goal shall not count and 1 or 2 free throws shall be awarded. 2 free throws shall be awarded as of the 7th team foul.

Art. 35 Double foul

35.1 Definition

35.1.1 A double foul is a situation in which 2 opponents commit contact fouls on each other at approximately the same time.

35.1.2 To consider 2 fouls as a double foul the following conditions must apply:

- Both fouls involve physical contact.
- Both fouls are between the same 2 opponents fouling each other.

35.2 Penalty

A contact foul shall be charged on each offender´s team. No free throws shall be awarded irrespective of team foul situations or whether a foul is a player´s first or second unsportsmanlike foul. The game shall be resumed as follows:

If at approximately the same time as the double foul:

- A valid field goal, or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a check-ball.
- A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to this team for a check-ball. The shot-clock shall not be reset.
- Neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs. The ball shall be awarded to the last defensive team with 12 seconds on the shot-clock.

Art. 36 Technical foul

36.1 Rules of conduct

36.1.1 The proper conduct of the game demands the full and loyal cooperation of the players and substitutes with the officials, table officials and sports supervisor, if present.

36.1.2 Each team shall do its best to secure victory, but this must be done in the spirit of sportsmanship and fair play.

36.1.3 Any deliberate or repeated non-cooperation or non-compliance with the spirit and intent of this rule shall be considered as a technical foul.

36.1.4 The officials may prevent technical fouls by giving warnings or even overlooking minor infractions which are obviously unintentional and have no direct effect upon the game, unless there is repetition of the same infraction after the warning.

36.1.5 If an infraction is recognised after the ball becomes live, the game shall be stopped and a technical foul charged. The penalty shall be administered as if the technical foul had occurred at the time it is charged. Whatever occurred during the interval between the infraction and the game being stopped shall remain valid.

36.2 Definition

36.2.1 A technical foul is a non-contact foul of a behavioural nature including, but not limited to:

- Disregarding warnings given by officials.
- Disrespectfully dealing and/or communicating with the officials, the sports supervisor, the table officials or the opponents.
- Using language or gestures likely to offend or incite the spectators.
- Baiting and taunting an opponent.
- Obstructing the vision of an opponent by waving/placing his hand(s) near his eyes.
- Excessive swinging of elbows.
- Delaying the game by:
  - deliberately touching the ball or preventing the new offensive team from collecting the ball immediately after the ball passes through the basket on the successful field goal or free throw,
  - deliberately not collecting the ball immediately without being prevented by the defensive team after the ball passes through the basket on the successful field goal or free throw,
  - playing active defense inside the semi-circle after successful field goal or free throw,
  - preventing a check-ball or a free throw from being taken promptly.
- Fake being fouled or exaggerating contact.
- Goaltending during the last free throw by a defensive player. The offensive team shall be awarded 1 point, followed by the technical foul penalty charged on the defensive team.
- Inappropriate interaction with people outside the playing court or any form of communication between players and coaches during the game.

36.2.2 A team member shall not be disqualified for the remainder of the game when he is charged with 2 technical fouls.

36.3 Penalty

A technical foul shall count as a team foul.

36.3.1 The opponents shall be awarded 1 free throw. The game shall be resumed as follows:

- The free throw shall be administered immediately. After the free throw, the check-ball shall be administered by the team which had control of the ball or was entitled to the ball when the technical foul was called.

- The free throw shall also be administered immediately, regardless whether the order of any other possible penalties for any other fouls has been determined or whether the administration of the penalties has been started. After the free throw for a technical foul, the game shall be resumed by the team which had control of the ball or was entitled to the ball when the technical foul was called with a check-ball.
- If a valid field goal, or a last free throw is scored, the game shall be resumed with a check-ball for the last defensive team.
- If neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs. The game shall be resumed with a check-ball for the last defensive team.

Art. 37 Unsportsmanlike foul

37.1 Definition

37.1.1 An unsportsmanlike foul is a contact foul with an excessive, hard or dangerous contact.

37.1.2 Holding an opponent in control of the ball shall be considered as an unsportsmanlike foul.

37.1.3 The officials must interpret the unsportsmanlike fouls consistently throughout the game and to judge only the action.

37.2 Penalty

37.2.1 An unsportsmanlike foul shall be charged on the offender.

37.2.2 The first unsportsmanlike foul of a player shall be penalized with 2 free throws, no ball possession. If the first unsportsmanlike foul of a player is committed on a player in the act of shooting and the goal is made, it shall count and in addition 2 free throws shall be awarded.

37.2.3 The second unsportsmanlike foul of a player shall be penalized with 2 free throws and ball possession. If the second unsportsmanlike foul of a player is committed on a player in the act of shooting and the goal is made, it shall count and in addition 2 free throws and ball possession shall be awarded.

37.2.4 All unsportsmanlike fouls are counted as 2 fouls for team foul purposes.

37.2.5 A player shall be disqualified for the remainder of the game when he is charged with 2 unsportsmanlike fouls.

37.2.6 If a player is disqualified under Art. 37.2.5, that unsportsmanlike foul shall be the only foul to be penalised and no additional penalty for the disqualification shall be administered.

Art. 38 Disqualifying foul

38.1 Definition

38.1.1 A disqualifying foul is any flagrant unsportsmanlike action by players or substitutes.

38.2 Violence

38.2.1 Acts of violence may occur during the game, contrary to the spirit of sportsmanship and fair play. These should be stopped immediately by the officials and, if necessary, by public order enforcement officers.

38.2.2 Whenever acts of violence occur involving players on the playing court or in its vicinity, the officials shall take the necessary action to stop them.

38.2.3 Any of the above persons who are guilty of flagrant acts of aggression on opponents or officials shall be disqualified. The officials report the incident to the organising body of the competition.

38.2.4 Public order enforcement officers may enter the playing court only if requested to do so by the officials. However, should spectators enter the playing court with the obvious intention of committing acts of violence, the public order enforcement officers must intervene immediately to protect the teams and officials.

38.2.5 All areas beyond the playing court or its vicinity, including entrances, exits, hallways, dressing rooms, etc., come under the jurisdiction of the organising body of the competition and the public order enforcement officers.

38.2.6 Physical actions by players or substitutes, which could lead to damaging of game equipment, must not be permitted by the officials.

When behaviour of this nature is observed by the officials, the offending team shall be given a warning.

Should the action(s) be repeated, a technical or even disqualifying foul shall immediately be called on the individual(s) involved.

38.3 Penalty

38.3.1 A disqualifying foul shall be charged on the offender.

38.3.2 Whenever the offender is disqualified according to the respective articles of these rules, he shall leave the court.

38.3.3 2 free throws shall be awarded:

- To any opponent in case of a non-contact foul,
- To the player who was fouled in case of a contact foul,

followed by a check-ball.

38.3.4 All disqualifying fouls shall count as 2 fouls for team foul purposes.

38.3.5 A team member disqualified from the game may be further disqualified from the event by the organizer. Independent thereof, the organizer shall disqualify team member(s) concerned from the event for acts of violence, verbal or physical aggression, tortuous interference in game results, a violation of FIBA's Anti-Doping rules (Book 4 of the FIBA Internal Regulations).

38.3.6 The organizer may also disqualify the entire team from the event depending on that team's other members' contribution (also through non-action) to the aforementioned behaviour. FIBA's right to impose disciplinary sanctions under the regulatory

framework of the event, the Terms and Conditions of play.fiba3x3.com and the FIBA Internal Regulations is unaffected by any disqualification under this Art. 38.

Art. 39 Fighting

39.1 Definition

Fighting is physical interaction between 2 or more opponents (players, substitutes).

This article only applies to the substitutes who leave the confines of the team bench area during a fight or during any situation which may lead to a fight.

39.2 Rule

39.2.1 Substitutes, who leave the team bench area during a fight, or during any situation which may lead to a fight, shall be disqualified. However, if a substitute leaves the team bench area to assist the officials to maintain or restore the order, a substitute shall not be disqualified.

39.2.2 If a substitute leaves the team bench area and neither assists nor attempts to assist the officials to maintain or to restore order, the substitute shall be disqualified.

39.3 Penalty

39.3.1 If team members of both teams are disqualified under this article and there are no other foul penalties remaining for administration, the game shall be resumed as follows.

If at approximately the same time when the game was stopped because of the fighting:

- A valid field goal or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a check-ball.
- A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to that team for a check-ball. The shot-clock shall not be reset.
- Neither team has control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs. The game shall be resumed with a check-ball for the last defensive team.

39.3.2 All disqualifying fouls shall be entered on the scoresheet and shall count as 2 team fouls.

39.3.3 All possible foul penalties on players on the playing court involved in a fight or any situation which leads to a fight, shall be dealt with in accordance with Art. 42.

Art. 40 Void

Art. 41 Team fouls: Penalty

41.1 Definition

41.1.1 A team foul is a personal, technical, unsportsmanlike or disqualifying foul committed by a player or substitute. A team is in the team foul penalty situation after it has committed 6 team fouls.

41.1.2 All team fouls committed in an interval of play shall be considered as being committed in the regular playing time or overtime.

41.1.3 Players are not excluded based on the number of personal fouls subject to Art. 37.2.5 and Art. 38.

41.2 Rule

41.2.1 Team fouls 7, 8 and 9 shall be penalized with 2 free throws. Team foul 10 and any subsequent team fouls shall be penalized with 2 free throws and ball possession. This article is applied also to unsportsmanlike fouls and to fouls on the act of shooting and overrules Art. 34 and Art. 37 but shall not be applied to technical fouls. The player against whom the foul was committed shall attempt the free throws.

41.2.2 If a contact foul is committed by a player of the team in control of the live ball, or of the team entitled to the ball, such a foul shall be penalised by a check-ball for the opponents.

Art. 42 Special situations

42.1 Definition

In the same stopped-clock period which follows an infraction, special situations may arise when additional infraction(s) are committed.

42.2 Procedure

42.2.1 All fouls shall be charged and all penalties identified.

42.2.2 The order in which all infractions occurred shall be determined.

42.2.3 All equal penalties on the teams and all double foul penalties shall be cancelled in the order in which they were called. Once the penalties have been entered on the scoresheet and cancelled they are considered as never having occurred.

42.2.4 If a technical foul is called, that penalty shall be administered first, regardless whether the order of the penalties has been determined or whether the administration of the penalties has been started.

42.2.5 The right to possession of the ball as part of the last penalty to be administered shall cancel any prior rights to possession of the ball.

42.2.6 Once the ball has become live on the first free throw or on a check-ball, that penalty can no longer be used for cancelling any remaining penalties.

42.2.7 All remaining penalties shall be administered in the order in which they were called.

42.2.8 If, after the cancellation of equal penalties on both teams, there are no other penalties remaining for administration, the game shall be resumed as follows.

If at approximately the same time as the first infraction:

- A valid field goal or a last free throw is scored, the ball shall be awarded to the non-scoring team for a check-ball.
- A team had control of the ball or was entitled to the ball, the ball shall be awarded to this team for a check-ball.
- Neither team had control of the ball nor was entitled to the ball, a jump ball situation occurs. The ball shall be awarded to the last defensive team for a check-ball.

Art. 43 Free throws

43.1 Definition

43.1.1 A free throw is an opportunity given to a player to score 1 point, uncontested, from a position behind the free-throw line.

43.1.2 A set of free throws is defined as all free throws and possible following possession of the ball resulting from a single foul penalty.

43.2 Rule

43.2.1 When a personal, an unsportsmanlike or a disqualifying contact foul is called, the free throw(s) shall be awarded as follows:

- The player on whom the foul was committed shall attempt the free throw(s).
- If there is a request for him to be substituted, he must attempt the free throw(s) before leaving the game.
- If he must leave the game due to injury or having been disqualified, his substitute shall attempt the free throw(s). If no substitute is available, any team-mate shall attempt the free throw(s).

43.2.2 When a technical or a disqualifying non-contact foul is called, any member of the opponents' team shall attempt the free throw(s).

43.2.3 The free-throw shooter shall:

- Take a position behind the free-throw line.
- Use any method to shoot a free throw in such a way that the ball enters the basket from above or the ball touches the ring.
- Release the ball within 5 seconds after it is placed at his disposal by the official.
- Not touch the free-throw line or enter the restricted area until the ball has entered the basket or has touched the ring.
- Not fake a free throw.

43.2.4 The players in the free-throw rebound places shall be entitled to occupy alternating positions in these spaces, which are considered to be 1 m in depth (Diagram 7).

During the free throws these players shall not:

- Occupy free-throw rebound places to which they are not entitled.
- Enter the restricted area, the neutral zone or leave the free-throw rebound place until the ball has left the hand(s) of the free-throw shooter.
- Distract the free-throw shooter by their actions.

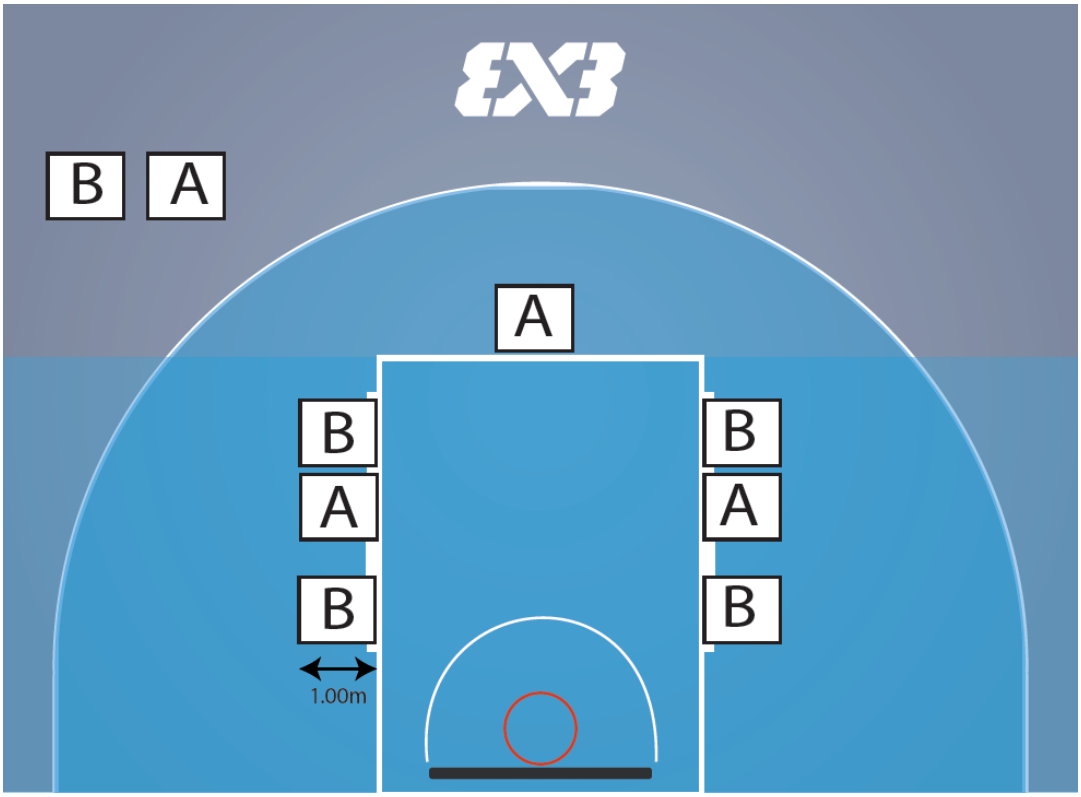


Diagram 7 Optional players' positions during free throws

43.2.5 Players not in the free-throw rebound places shall remain behind the free-throw line extended and behind the arc until the free throw ends.

43.2.6 During a free throw(s) to be followed by another set(s) of free throws or by a check-ball, all players shall remain behind the free-throw line extended and behind the arc.

An infraction of Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.5 and 43.2.6 is a violation.

43.3 Penalty

43.3.1 If a free throw is successful and the violation(s) is committed by the free-throw shooter, the point shall not count.

The ball shall be awarded to the opponents for a check-ball, unless there is a further free throw(s) or possession penalty to be administered.

43.3.2 If a **free throw is successful** and the violation(s) is committed by any player(s) other than the free-throw shooter:

- The point shall count.
- The violation(s) shall be disregarded.

In case of the last free throw, the ball shall be awarded to the opponents for a check-ball.

43.3.3 If a **free throw is not successful** and the violation is committed by:

- A **free-throw shooter or his teammate** on the last free throw, the ball shall be awarded to the opponents for a check-ball unless that team is entitled to further possession.
- An **opponent** of the free-throw shooter, a substitute free throw shall be awarded to the free-throw shooter.
- **Both teams**, on the last free throw, a jump ball situation occurs. The ball shall be awarded to the defensive team.

Art. 44 Correctable errors

44.1 Definition

Officials may correct an error if a rule is inadvertently disregarded in the following situations only:

- Awarding an unmerited free throw(s).
- Failing to award a merited free throw(s).
- Erroneous awarding or cancelling of a point(s).
- Permitting the wrong player to attempt a free throw(s).

44.2 General procedure

44.2.1 To be correctable the above-mentioned errors must be recognized by the officials, sports supervisor, if present, or table officials before the ball becomes live following the first dead ball after the game clock has started following the error.

44.2.2 An official or the sports supervisor may stop the game immediately upon recognition of a correctable error, as long as neither team is placed at a disadvantage.

44.2.3 Any fouls committed, points scored, time used and additional activity which may have occurred after the error has occurred and before its recognition, shall remain valid.

44.2.4 After the correction of the error the game shall be resumed with a check ball, unless otherwise stated in these rules. The ball shall be awarded to the team entitled to the ball at the time the game was stopped for the correction of the error.

44.2.5 Once an error that is still correctable has been recognised, and:

- The player involved in the correction of the error after being legally substituted, he must re-enter the playing court to participate in the correction of the error at which point he becomes a player.
  Upon completion of the correction, he may remain in the game or may leave the playing court.
- The player was substituted due to his injury or having been disqualified, his substitute must participate in the correction of the error.

44.2.6 Correctable errors cannot be corrected after the officials and the sports supervisor, if present, have signed the scoresheet.

44.2.7 An error in scorekeeping, time-keeping or shot clock operations involving the score, number of fouls, number of time-outs, game clock and shot clock time consumed or

omitted, may be corrected by the officials at any time before the officials and the sports supervisor, if present, have signed the scoresheet.

44.3 Special procedure

44.3.1 Awarding an unmerited free throw(s).

The free throw(s) attempted as a result of the error shall be cancelled and the game shall be resumed as follows:

- If the game clock has not started, the ball shall be awarded for a check-ball to the team whose free throws had been cancelled.
- If the game clock has started and:
  - The team in control of the ball or entitled to the ball at the time the error is recognised is the same team that was in control of the ball at the time the error occurred, or
  - Neither team is in control of the ball at the time the error is recognised,

  the ball shall be awarded to the team entitled to the ball at the time the error occurred.
- If the game clock has started and, at the time the error is recognised, the team in control of the ball or entitled to the ball is the opponent of the team that was in control of the ball at the time of the error, a jump ball situation occurs. The game shall be resumed with a check-ball for the last defensive team.
- If the game clock has started and, at the time the error is recognised, a foul penalty involving a free throw(s) has been awarded, the free throw(s) shall be administered and the ball shall be awarded for a check-ball to the team that was in control of the ball at the time the error occurred.

44.3.2 Failing to award a merited free throw(s).

- If there has been no change in possession of the ball after the error occurred, the game shall be resumed after correction of the error as after any normal last free throw.
- If the same team scores after having been erroneously awarded possession of the ball for a check-ball, the error shall be disregarded.

44.3.3 Permitting the wrong player to attempt a free throw(s).

The free throw(s) attempted, and the possession of the ball if part of the penalty, shall be cancelled and the ball shall be awarded to the opponents for a check-ball, unless penalties for further infractions are to be administered.

OFFICIALS, TABLE OFFICIALS, SPORTS SUPERVISOR: DUTIES AND POWERS

Art. 45 Officials, table officials and sports supervisor

45.1 The **officials** shall be 2 referees. They shall be assisted by the table officials and by a sports supervisor, if present.

45.2 The **table officials** shall be a scorer, a scoreboard operator and a shot clock operator.

45.3 The **sport supervisor** shall sit at the scorer's table. His primary duty during the game is to supervise the work of the table officials and to assist the officials in the smooth functioning of the game.

45.4 The officials of a given game should not be connected in any way with either team on the playing court.

45.5 The officials, the table officials and the sports supervisor shall conduct the game in accordance with these rules and have no authority to change them.

Art. 46 Sports Supervisor

The sports supervisor, if any, shall:

46.1 Inspect and approve all equipment to be used during the game.

46.2 Designate the official game clock, shot clock, stopwatch and recognise the table officials.

46.3 Select a game ball from at least 2 used balls provided by the organizer. Should neither of these balls be suitable as the game ball, he may select the best quality ball available.

46.4 Not permit any player to wear objects that may cause injury to other players.

46.5 Make the officials aware of any irregularities in breach of the FIBA Internal Regulations, these rules or the 3x3 Official Interpretations to these rules and any act of violence or game situations which may lead to violence.

46.6 Have the power to stop a game when conditions warrant it. To request the attention of the officials, the sports supervisor may only stop the game after a valid goal scored, without placing any team in disadvantage.

46.7 Have the power to determine that a team shall forfeit the game before the scoresheet has been signed by the officials and the sports supervisor, if present.

46.8 Carefully examine the scoresheet at the end of the regular playing time and overtime or at any time he feels is necessary.

46.9 Ensure that the officials have signed the scoresheet at the end of playing time, which terminates the officials' administration and connection with the game. The officials´ power shall begin when they arrive on the playing court before the game, and end

when the game clock signal sounds for the end of the game as approved by the officials.

46.10 Ensure that the officials have entered on the reverse side, before the officials and the sports supervisor, if present, sign the scoresheet:

- Any forfeit or disqualifying foul,
- Any unsportsmanlike behaviour by team members, that occurs prior to the 5 minutes before the game is scheduled to begin, or between the end of the game and the approval and signing of the scoresheet.

In such a case, the sports supervisor (if present) must send a detailed report to the organising body of the competition.

46.11 If the sports supervisor is not present, the officials shall take over his duties.

46.12 Be authorised to approve before the game and operate, if available, an **Instant Replay System (IRS)**

46.13 Have the power to make decisions on any point not specifically covered by these rules.

46.14 The sports supervisor, if present, shall sign the scoresheet at the latest before the start of the next game of the same pool or of the next elimination round.

Art. 47 Officials: Duties and powers

47.1 The officials shall have the power to make decisions on infractions of the rules committed either within or outside the boundary line including the scorer's table and the areas in the vicinity of the playing court.

47.2 The officials shall blow their whistles when an infraction of the rules occurs, the regular playing time or overtime ends or the officials find it necessary to stop the game. The officials shall not blow their whistles after a successful field goal, a successful free throw or when the ball becomes live.

47.3 The officials shall administer a coin flip before the beginning of the game.

47.4 When deciding on a personal contact or violation, the officials shall, in each instance, have regard to and weigh up the following fundamental principles:

- The spirit and intent of the rules and the need to uphold the integrity of the game.
- Consistency in application of the concept of 'advantage/disadvantage'. The officials should not seek to interrupt the flow of the game unnecessarily in order to penalise incidental personal contact which does not give the player responsible an advantage nor place his opponent at a disadvantage.
- Consistency in the application of common sense to each game, bearing in mind the abilities of the players concerned and their attitude and conduct during the game.
- Consistency in the maintenance of a balance between game control and game flow, having a 'feeling' for what the participants are trying to do and calling what is right for the game.

47.5 The officials shall be authorised to use, if available and approved by the sports supervisor, an **Instant Replay System (IRS)** to decide before signing the scoresheet:

- The scorekeeping or any malfunction of the game clock or shot clock at any time during the game.
- If a last shot for field goal at the end of the regular playing time was released on time and/or whether that last shot for a field goal shall count 1 or 2 points.
- Any situations, challengeable by these rules, in the last 30 seconds of the regular playing time or when a team has reached 19 or more points or in the overtime of the game.
- To verify if a goal tending occurred when such violation is called.
- To identify the involvement of team members during any act of violence or during any game situations which may lead to violence. To make their final decision, the officials may consult the Sports Supervisor.
- A Challenge request by a team.

47.5.1 A Challenge request shall only be possible in the Olympic Games, World Cup (Open category only) and World Tour as well as if foreseen by the respective competition's regulations and subject to the IRS availability. Without prejudice of precedent and by using only the official video and materials, the following can always be challenged: if last shot for a field goal at the end of the game was released during playing time and/or whether that shot for a field goal shall count 1 or 2 points.

47.5.2 Any player of any team may request a video review ("**Challenge**") in one of the below listed situations. During the officials´ review, all players shall stay away from the scorers´ table.

Only a score and/or a call by the officials can be challenged. A no-call not leading to a score cannot be challenged. The situations when a Challenge may be requested by a team during the game are as follows (exhaustive list):

- Verify whether a successful shot was released before or after the shot clock expired.
- Identify the player who caused the ball to go out-of-bounds when such violation is called in the last 2 minutes of the regular playing time or when a team has reached 19 or more points or in the overtime of a game.
- Verify if a player has committed an out-of-bounds violation when such violation is called in the last 2 minutes of the regular playing time or when a team has reached 19 or more points or in the overtime of a game.
- Verify if a player has committed an out-of-bounds violation when such a violation is not called, but the team scores a basket or draws a foul during the same shot clock, in the last 2 minutes of the regular playing time or when a team has reached 19 or more points or in the overtime of a game
- Verify if a player had cleared the ball after a new team possession.

- Verify if the possession of the ball had changed or if the ball was/was not cleared before a shot attempt.
- Verify whether a shot for a field goal shall count and if yes, whether it counts for 1 or 2 points. Only the act of shooting shall be reviewable.
- Verify whether a foul called on the shooter shall be awarded 1 or 2 free throws.

47.5.3 To request a Challenge, the player shall use his voice saying loud and clear "Challenge" and indicating a "C" using his thumb and index finger. The Challenge can only be requested immediately during the next ball possession of a team or at the next dead-ball situation after the action occurred whichever happens first. If the Challenge is not requested the next time the team has gained possession after the situation occurred or at the first dead ball after the situation occurred, the Challenge request shall be refused.

47.5.4 If after the review the official´s decision is confirmed and it remains unchanged ("Challenge lost"), the team shall lose its Challenge right for the remainder of the game.

If after the review the official´s decision is corrected and changed ("Challenge won"), the team shall retain its Challenge right for the remainder of the game.

If the video material is not clear, the official´s decision shall remain unchanged and the team shall retain its Challenge right for the remainder of the game.

47.6 The officials shall have the power to make decisions on any point not specifically covered by these rules.

47.7 Should a protest be filed by one of the teams, the officials (if no sports supervisor is present) shall, upon receipt of the protest reasons, report in writing the incident to the organising body of the competition.

47.8 If an official is injured or for any other reason cannot continue to perform his duties within 5 minutes of the incident, the game shall be resumed. The remaining official shall officiate alone for the remainder of the game, unless there is the possibility of replacing the injured official with a qualified substitute official. After consulting with the sports supervisor, if present, the remaining official shall decide upon the possible replacement.

47.9 For all international games, if verbal communication is necessary to make a decision clear, it shall be conducted in the English language.

47.10 Each official has the power to make decisions within the limits of his duties, but he has no authority to disregard or question decisions made by the other official.

47.11 The implementation and interpretation of these rules by the officials, regardless if an explicit decision was made or not, is final and cannot be contested or disregarded, except in cases where a protest is allowed (see Annex C).

Art. 48 Scorer: Duties

48.1 The **scorer** shall be provided with a scoresheet and shall keep a record of:

- Teams, by entering the names and numbers of the players who are to participate in this game. When there is an infraction of the rules regarding the numbers of players, he shall notify the nearest official as soon as possible.
- Running summary of points scored, by entering the field goals and the free throws made.
- Fouls charged on each team. The scorer must notify an official immediately when 6 team fouls as well as 10 team fouls are charged on any team. He shall enter the unsportsmanlike fouls charged on any player and must notify an official immediately when a player should be disqualified, if he has committed 2 unsportsmanlike fouls.
- Time-outs. He must notify the officials when the team has no more time-out left in the regular playing time or overtime.
- The coin flip procedure, by entering to the scoresheet, which team has started the game with the ball possession.

48.2 If a scorekeeping error is recognised on the scoresheet:

- During the game, the scorer must wait for the first dead ball before notifying the officials.
- After the end of the regular playing time or overtime and before the scoresheet has been signed by the officials and the sports supervisor, if present, the error shall be corrected, even if this correction influences the final result of the game.
- After the scoresheet has been signed by the officials and the sports supervisor, if present, the error may no longer be corrected. The officials or the sports supervisor, if present, shall send a detailed report to the organising body of the competition.

Art. 49 Scoreboard operator: Duties

49.1 The scoreboard operator shall operate the scoreboard and assist the scorer. In case of any discrepancy between the scoreboard and the scoresheet which cannot be resolved, the scoresheet shall take precedence and the scoreboard shall be corrected accordingly.

The scoreboard operator shall be provided with a game clock and a stopwatch and shall:

- Measure playing time, time-outs and intervals of play.
- Ensure that the game clock signal sounds very loudly and automatically at the end of the game or overtime.
- Use any means possible to notify the officials immediately if his signal fails to sound or is not heard.

49.2 The scoreboard operator shall measure **playing time** as follows:

- Starting the game clock when:

  - During a check-ball, the ball is at the disposal of the offensive player after the check-ball has been completed.
  - After a successful last free throw, the next offensive team is in possession of the ball.
  - After an unsuccessful last free throw and the ball continues to be live, the ball touches or is touched by any player on the playing court.
- Stopping the game clock when:
  - Time expires at the end of the regular playing time, if not stopped automatically by the game clock itself.
  - The winning score is reached in the regular playing time or overtime.
  - An official blows his whistle while the ball is live.
  - The shot clock signal sounds while a team is in control of the ball.

49.3 The scoreboard operator shall measure a **time-out** as follows:
- Starting the stopwatch immediately when an official blows his whistle and gives the time-out signal.
- Sounding his signal when 20 seconds of the time-out have elapsed.
- Sounding his signal when the time-out has ended.

49.4 The scoreboard operator shall measure an **interval of play** as follows:
- Starting the stopwatch immediately when the regular playing time has ended and an overtime is required.
- Sounding his signal and simultaneously stopping the stopwatch immediately when 50 seconds of the interval of play has elapsed.
- Sounding his signal when the interval of play has ended.

Art. 50 Shot clock operator: Duties

The shot clock operator shall be provided with a shot clock which shall be:

50.1 **Started or restarted** when:
- On the playing court a team gains control of a live ball. After that, the mere touching of the ball by an opponent does not start a new shot clock period if the same team remains in control of the ball.
- On a check-ball, the ball is at the disposal of the offensive player after the check-ball has been completed.

50.2 **Stopped, but not reset**, with the remaining time visible, when the same team that previously had control of the ball is awarded a check-ball as the result of:
- A ball having gone out-of-bounds.
- A player of the same team having been injured.
- A technical foul committed by that team.
- A double foul.
- A cancellation of equal penalties on both teams.
- The game is stopped because of an action not connected with either team, unless that team would be placed at a disadvantage.

50.3 **Stopped and reset to 12 seconds**, with 12 seconds visible, when:

- The ball legally enters the basket.
- The team that previously did not have the control of the ball shall be awarded a check-ball as a result of a:
  - Personal foul or violation (including for the ball having gone out-of-bounds),
  - Jump ball situation.
- A team shall be awarded a check-ball as a result of the second unsportsmanlike foul of a player or a disqualifying foul.
- After the ball has touched the ring on an unsuccessful shot for a field goal, a last free throw or on a pass, if any team gains control of the ball.
- The game is stopped because of an action not connected with the team in control of the ball.
- The team is awarded free throw(s).

50.4 **Switched off**, after the ball becomes dead and the game clock has been stopped in regular playing time or overtime when there is a new control of the ball for either team and there are fewer than 12 seconds on the game clock.
The shot clock signal neither stops the game clock or the game, nor causes the ball to become dead, unless a team is in a control of the ball.

A – OFFICIALS SIGNALS

A.1 The hand signals illustrated in these rules are the only valid officials' signals.

A.2 While reporting to the scorer's table it is strongly recommended to verbally support the communication (in international games in the English language).

A.3 After a foul, the player number shall not be reported to the scorer's table unless it is unsportsmanlike or disqualifying foul.

A.3 It is important that the table officials are familiar with these signals.

Game clock signals

STOP THE CLOCK

Open palm

STOP THE CLOCK FOR FOUL

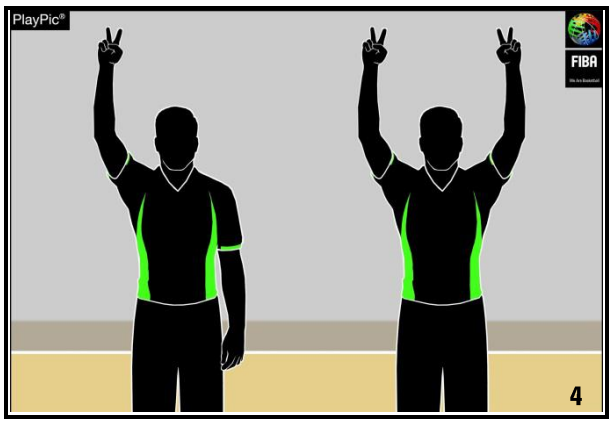
One clenched fist

Scoring

1 POINT

1 finger, 'flag' from wrist

2 POINTS



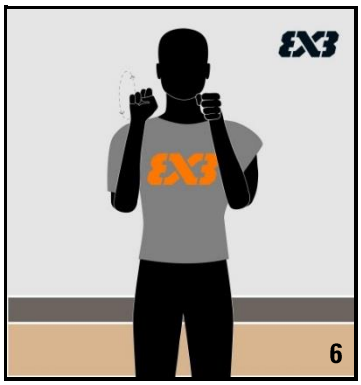
2 fingers
1 arm for an attempt, 2 arms if successful

Time-out

CHARGED TIME-OUT

Form T,
show index finger

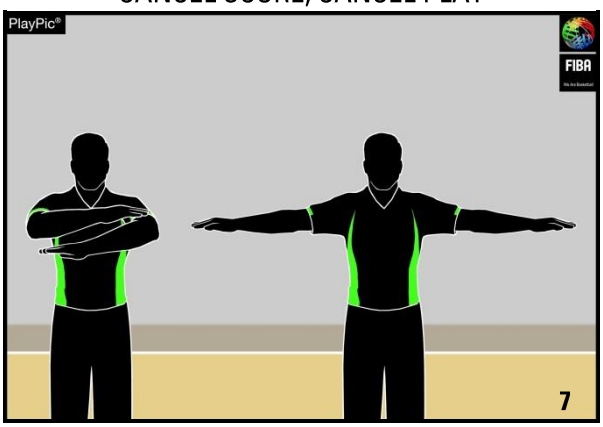
3x3-SPECIFIC:
TV TIME-OUT



Clenched right fist with clenched left fist rotating vertically

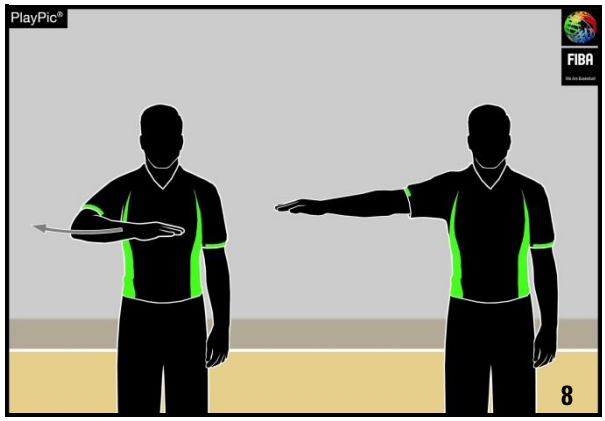
Informative

CANCEL SCORE, CANCEL PLAY



Scissor-like action with arms, once across chest

VISIBLE COUNT



Counting while moving the palm

COMMUNICATION

Thumb up

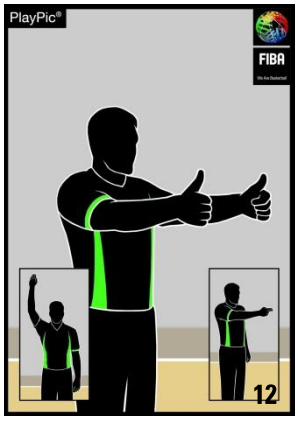
SHOT CLOCK RESET

Rotate hand, extend index finger

OUT-OF-BOUNDS

Point arm in parallel to sidelines

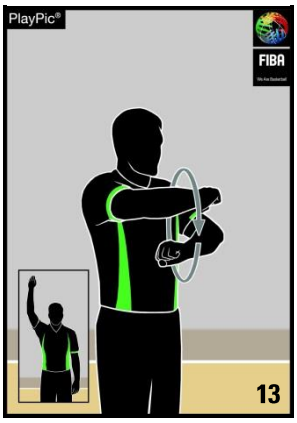
HELD BALL/JUMP BALL SITUATION



Thumbs up

Violations

TRAVELLING

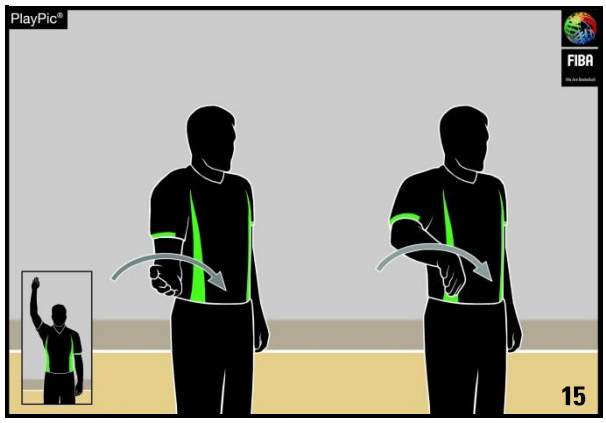


Rotate fists

ILLEGAL DRIBBLE: DOUBLE DRIBBLING

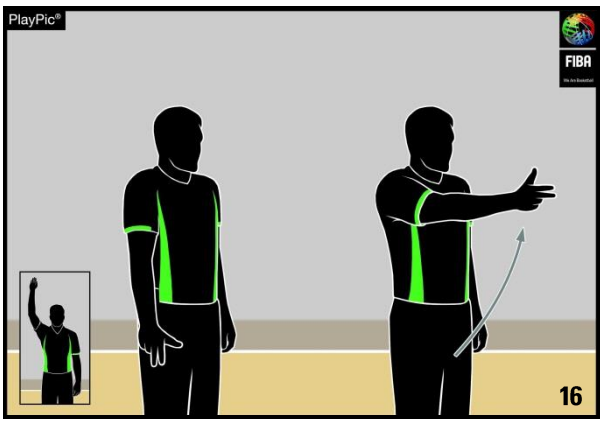
Patting motion with palm

ILLEGAL DRIBBLE: CARRYING THE BALL



Half rotation with palm

3 SECONDS



Arm extended,
show 3 fingers

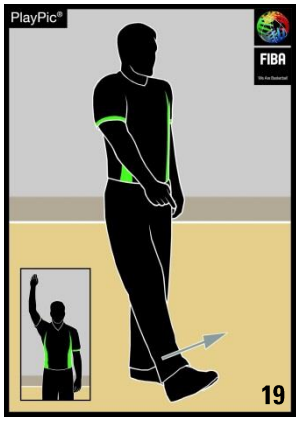
5 SECONDS

Show 5 fingers

12 SECONDS

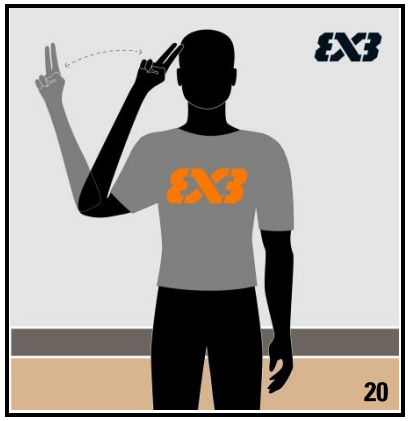
Fingers touch shoulder

DELIBERATE KICK OR
BLOCK OF THE BALL



Point to the foot

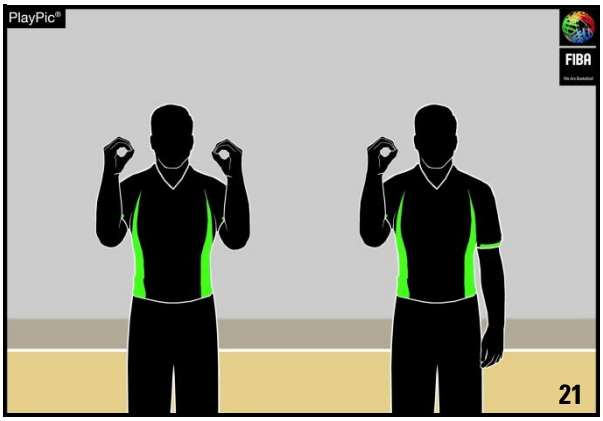
3x3-SPECIFIC:
BALL NOT CLEARED



Waive upheld hand showing 2
fingers left to right

Number of Players

No. 00 and 0



Both hands show
number 0

Right hand shows
number 0

No. 1 - 5

Right hand shows number 1 to 5

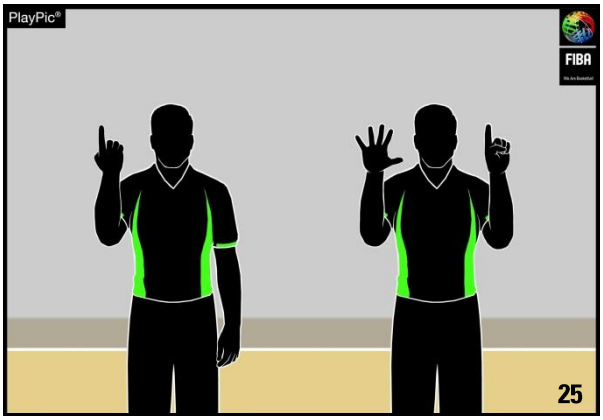
No. 6 - 10

Right hand shows number 5, left hand shows number 1 to 5

No. 11 - 15

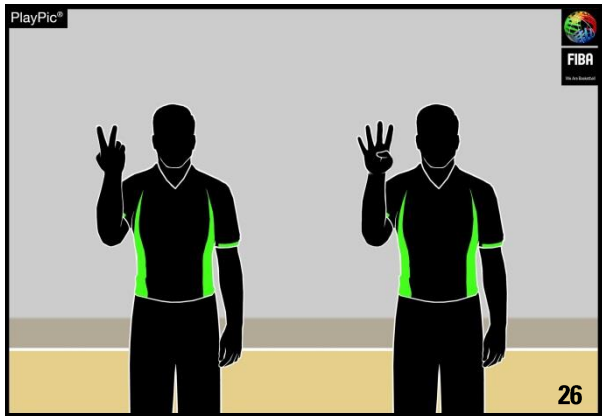
Right hand shows clenched fist, left hand shows number 1 to 5

No. 16



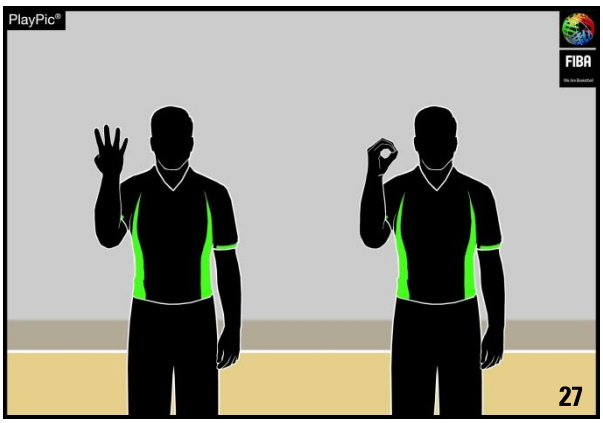
First reverse hand shows number 1 for the decade digit - then open hands show number 6 for the units digit

No. 24



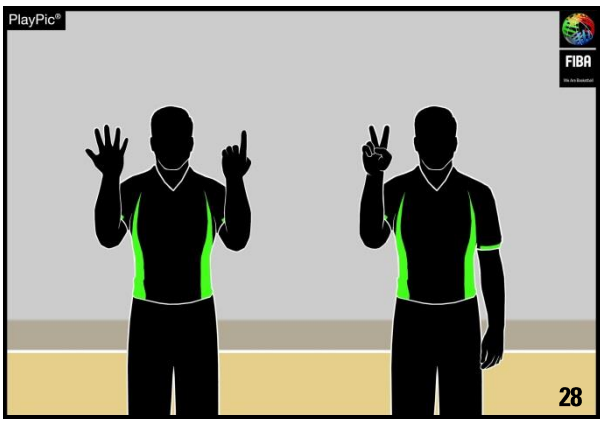
First reverse hand shows number 2 for the decade digit - then open hand shows number 4 for the units digit

No. 40



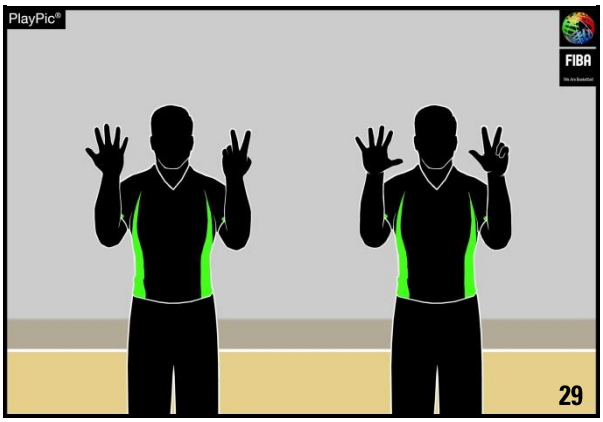
First reverse hand shows number 4 for the decade digit - then open hand shows 0 for the units digit

No. 62



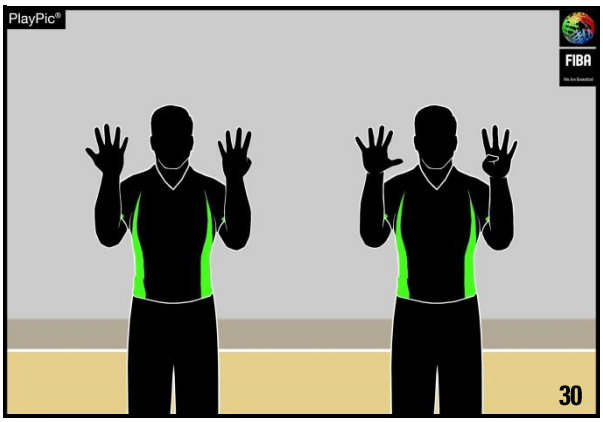
First reverse hands show number 6 for the decade digit - then open hand shows 2 for the units digit

No. 78



First reverse hands show number 7 for the decade digit - then open hands show number 8 for the units digit

No. 99



First reverse hands show number 9 for the decade digit - then open hands show number 9 for the units digit

Type of Fouls

HOLDING

Grasp wrist downward

BLOCKING (DEFENSE), ILLEGAL SCREEN (OFFENSE)

Both hands on hips

PUSHING OR CHARGING WITHOUT THE BALL

Imitate push

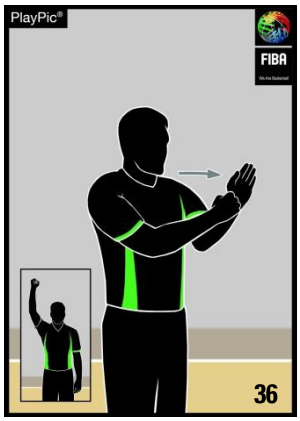
HANDCHECKING

Grab palm and forward motion

ILLEGAL USE OF HANDS

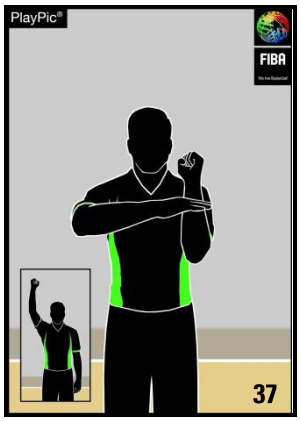
Strike wrist

CHARGING WITH THE BALL



Clenched fist strike open palm

ILLEGAL CONTACT TO THE HAND



Strike the palm towards the other forearm

HOOKING

Move lower arm backwards

EXCESSIVE SWINGING OF ELBOW

Swing elbow backwards

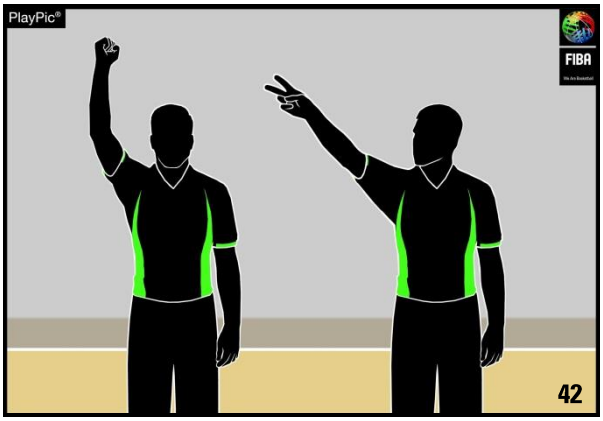
HIT TO THE HEAD

Imitate the contact to the head

FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL

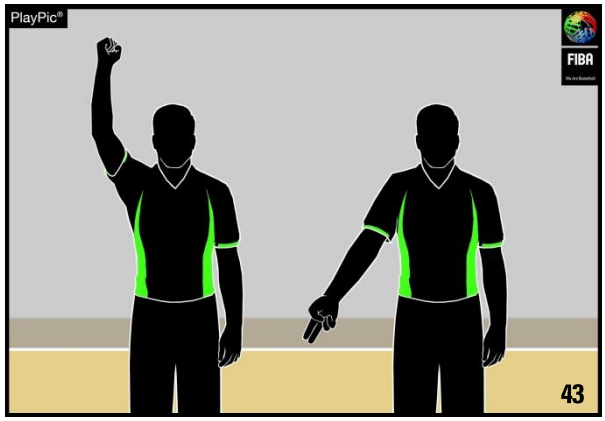
Point clenched fist towards basket of offending team

FOUL ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by indication of the number of free throws

FOUL NOT ON THE ACT OF SHOOTING



One arm with clenched fist, followed by pointing to the floor

Special Fouls

DOUBLE FOUL

Wave clenched fists on both hands

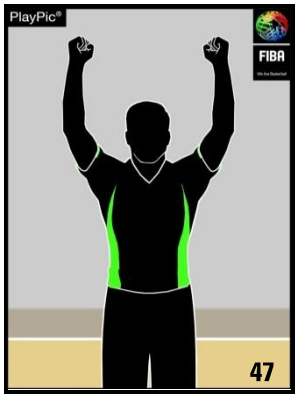
TECHNICAL FOUL

Form T, showing palms

UNSPORTSMANLIKE FOUL

Grasp wrist upward

DISQUALIFYING FOUL

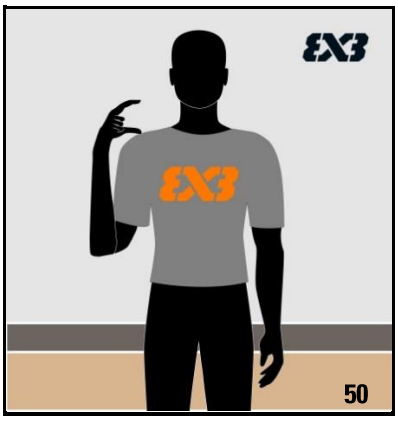


Clenched fists on both hands

FAKE A FOUL

IRS REVIEW

3x3-SPECIFIC:
CHALLENGE



Form a C with thumb and index finger

Foul Penalty Administration – Reporting to Table

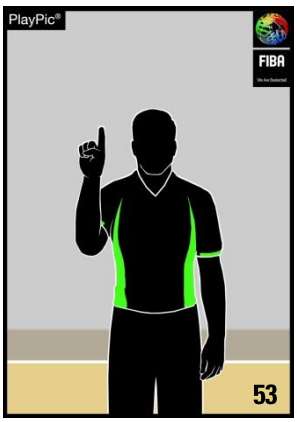
AFTER FOUL WITHOUT FREE THROW(S)

Point in direction of play, arm parallel to sidelines

AFTER FOUL BY TEAM IN CONTROL OF THE BALL

Clenched fist in direction of play, arm parallel to sidelines

1 FREE THROW



Hold up 1 finger

2 FREE THROWS

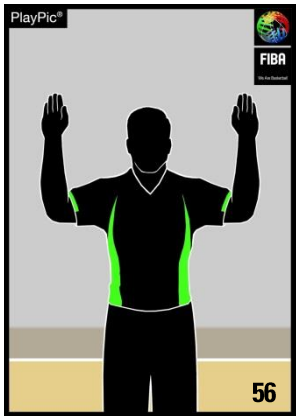
Hold up 2 fingers

Administrating Free Throws

1 FREE THROW

Index finger

2 FREE THROWS



Fingers together on both hands

Diagram 8 Officials' signals

B – THE SCORESHEET

FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET

Team A _____ Team B _____

Competition _____ Date _____ Referees #1 _____
Category _____ #2 _____
Game No. _____ Time _____ Court _____

Team A _____

Time out ☐

Team fouls: 1 2 3 4 5 6 | 7 8 9 | 10+

Players	No.	Unsportsmanlike 1	Unsportsmanlike 2

Team B _____

Time out ☐

Team fouls: 1 2 3 4 5 6 | 7 8 9 | 10+

Players	No.	Unsportsmanlike 1	Unsportsmanlike 2

Scorer _____
Timer _____
Shot Clock Operator _____

Running score

A		B		A		B	
	1	1			13	13	
	2	2			14	14	
	3	3			15	15	
	4	4			16	16	
	5	5			17	17	
	6	6			18	18	
	7	7			19	19	
	8	8			20	20	
	9	9			21	21	
	10	10			22	22	
	11	11			23	23	
	12	12					

Score (after Regular time) A ____ B ____

Score (after Overtime) A ____ B ____

Referee's Signature _____

Game protest requested: ☐ Yes
Team's Name: _____

_____
(Player's signature)

Diagram 9 3x3 Scoresheet

B.1 The scoresheet shown in Diagram 9 is the official FIBA 3x3 scoresheet.

B.2 It consist only of 1 original for the governing body of the 3x3 competition.

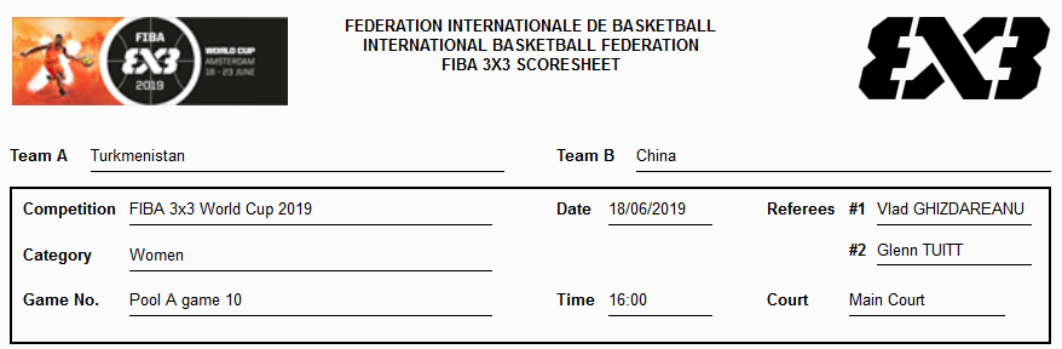
Note:
1. The scorer shall use a coloured, permanent pen, BLUE or BLACK, for all entries.
2. The scoresheet may be prepared and completed electronically.

B.3 Before the game the scorer shall prepare the scoresheet in the following manner:

B.3.1 He shall enter the names of the 2 teams in the space at the top of the scoresheet. The **team 'A'** shall always be the first team named in the schedule. The other team shall be **team 'B'**.

B.3.2 He shall then enter:

- The name of the competition.
- The category in which the game is played.
- The number of the game.
- The date, the time and the court where the game is played.
- The names of the officials.


FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION
FIBA 3X3 SCORESHEET

Team A Turkmenistan
Team B China

Competition FIBA 3x3 World Cup 2019
Date 18/06/2019
Referees #1 Vlad GHIZDAREANU
Category Women
#2 Glenn TUITT
Game No. Pool A game 10
Time 16:00
Court Main Court

Diagram 10 Top of the scoresheet

B.3.3 Team 'A' shall occupy the upper part of the scoresheet, team 'B' the lower part.

B.3.3.1 In the first column, the scorer shall enter each player's name and initials in the order of the shirt numbers, using the list of team members as provided by the organizer or team representative.

B.3.3.2 If a team presents fewer than 4 players, the scorer shall draw a line through the space for the player's, name, number, in the line below the last entered player.

B.4 Time-outs

B.4.1 Time-outs granted shall be entered on the scoresheet by entering "X" in the appropriate boxes below the team's name.

B.4.2 At the end of the game, unused boxes shall be marked with 2 horizontal parallel lines.

B.5 Fouls

B.5.1 Player fouls may be contact, technical, unsportsmanlike or disqualifying fouls.

B.5.2 Fouls committed by substitutes may be technical or disqualifying fouls.

B.5.3 Only unsportsmanlike or disqualifying fouls shall be entered next to player's name as follows:

B.5.3.1 An unsportsmanlike foul on a player shall be entered with an 'U'.

B.5.3.2 A disqualifying foul on player or substitute shall be entered with a 'D'.

B.5.4 At the end of the game, the scorer shall draw a thick line between the spaces that have been used and those that have not been used.

At the end of the game, the scorer shall obliterate the remaining spaces with a thick horizontal line.

B.6 Team fouls

B.6.1 Whenever a team commits a contact, technical, unsportsmanlike or disqualifying foul, the scorer shall enter the foul on the team by marking a large 'X' in the designated spaces in turn. In case of an unsportsmanlike or disqualifying foul, the scorer shall skip the next number and mark the next-but-one number with a large 'X' and a circle.

B.6.2 At the end of the game, the scorer shall obliterate the remaining spaces with 2 horizontal parallel lines.

B.7 The running score

B.7.1 The scorer shall keep a chronological running summary of the points scored by each team.

B.7.2 There are 2 main columns on the scoresheet for running score.

B.7.3 Each main column is divided into 4 columns. The 2 on the left are for team 'A' and the 2 on the right for team 'B'. The centre columns are for the running score (23 points) for each team.

The scorer shall:

- **First**, draw
  - a diagonal line (/ for right-handed or \ for left-handed) for any valid 1-point field goal scored,
  - a filled circle (●) for any valid free throw scored,
  - a circle for any valid 2-point field goal scored

  Over the **new total** number of points as accumulated by the team that has just scored.
- **Then**, in the blank space on the same side of the new total number of points (beside the new / or \ or ●), enter the number of the player who scored the field goal or the free throw.

A		B	
	1	1	
9	2	2	23
0	~~3~~	~~3~~	15
9	~~4~~	~~4~~	17
11	~~5~~	~~5~~	15
0	~~6~~	~~6~~	15
11	●	~~7~~	15
11	●	8	
11	●	9	23
	10	~~10~~	23
0	11	~~11~~	15
11	~~12~~	12	

Diagram 11
Running score

B.8 The running score/fouls: Additional instructions

B.8.1 A field goal accidently scored by a player shall count and shall be assigned to the last offensive player in ball control.

B.8.2 Points scored when the ball does not enter the basket (Art. 31) shall be entered as having been scored by the player who attempted the shot.

B.8.3 At the end of the game, the scorer shall draw a thick horizontal line under those points and under the number of each player who scored those last points.

B.8.4 Whenever possible, the scorer should check his running score with the visual scoreboard. If there is a discrepancy, and his score is correct, he shall immediately take steps to have the scoreboard corrected. If in doubt or if one of the teams raises an objection to the correction, he shall inform the sports supervisor (if present) or the officials as soon as the ball becomes dead and the game clock is stopped.

B.8.5 The officials may correct any error in scorekeeping involving the score, number of fouls or number of time-outs under the provisions of the rules. The sports supervisor (if present) or an official shall sign the corrections. Extensive corrections shall be documented on the reverse side of the scoresheet.

B.9 The running score: Summing up

B.9.1 At the end of regular playing time or overtime, the scorer shall enter the score of regular playing time and overtime (if any) in the proper section in the lower part of the scoresheet.

B.9.2 At the end of the game, the scorer shall draw 2 thick horizontal lines under the final number of points scored by each team and the numbers of the players who scored those last points. He shall also draw a diagonal line to the bottom of the column in order to obliterate the remaining numbers (running score) for each team.

B.9.3 All table officials shall enter their full names in block letters in the scoresheet.

B.9.4 The sports supervisor, if present, shall be the last to approve and sign the scoresheet; otherwise, this shall be the officials' responsibility. This act terminates the officials' administration and connection with the game.

Note: Should the player sign the scoresheet under protest (using the 'Game protest requested' checkbox), the table officials and the officials shall remain at the disposal of the sports supervisor until he gives them the permission to leave.

Score (after regular time)	A	17	B	17
Score (after overtime)	A	18	B	19

Diagram 1 Final Score in Scoresheet

C – PROTEST PROCEDURE

C.1 A team may file a protest if its interests have been adversely affected by:

a) An error in scorekeeping, time-keeping or shot clock operations, which was not corrected by the officials.
b) A decision to forfeit, cancel, postpone, not resume or not play the game.
c) A violation of the applicable eligibility rules.

C.2 In case of a team's protest, only the official video and materials may be used to take a decision.

C.3 In order to be admissible, a protest shall comply with the following procedure:

a) A player of that team shall sign the scoresheet immediately at the end of the game and provide a written explanation of the protest reasons, on the reverse side of the scoresheet, before the officials and the sports supervisor, if present, have signed the scoresheet.
b) A fee of USD 200 shall be applied to each protest and shall be paid in case of the protest is lost.

C.4 The sports supervisor (or a person indicated to be in charge of the protest at the Technical Meeting with the teams on the eve of the event), shall decide on the protest as soon as possible, in any case no later than before the next pool phase or next elimination round starts. His decision is considered as a field of play rule decision and is not subject to further review or appeal. Exceptionally, the decisions on the eligibility may be appealed as provided for in the applicable regulations.

C.5 The sports supervisor (or person indicated to be in charge of the protest at the Technical Meeting with the teams on the eve of the event) may not decide to change the result of the game unless there is clear and conclusive evidence that, had it not been for the error that gave rise to the protest, the new result would have certainly materialised. In case a protest is accepted for reasons other than the eligibility rules and leads to a change of winner of the game, the game shall be considered as tied at the end of the regular playing time and an overtime shall be played immediately.

D – CLASSIFICATION OF TEAMS

D.1 Standings of teams

For both in pools and in overall competition standings (other than standings in tours), the following classification rules shall apply.

If teams that have reached the same stage of the competition are tied, the steps to break the tie shall be applied in the following order. Each step shall be calculated only once. If teams are still tied after one step, the next step shall be applied to break the tie between those teams still tied:

1. Most wins (or win ratio in case of unequal number of games in inter-pool comparison).
2. Head-to-head comparison (only taking win/loss into account and applies within a pool only).
3. Most points scored in average (without considering winning scores of forfeits), albeit considering never more than 21 points in each single game, irrespectively if score is above 21.

If teams are still tied after those 3 steps, the team(s) with the highest seeding win(s) the tie-breaker.

The standings in tours (whereas tours are defined as series of connected tournaments) shall be calculated for the tours denominator, i.e. either players (if players can create new teams in each tournament) or teams (if players are bound to one team for the whole tour). The tour standings order is as follows:

1. Standings in final event or prior to it, being actually qualified to tour final.
2. Tour standing points collected for final standings at each tour stop.
3. Most wins collected in the tour (or win ratio in case of unequal number of games).
4. Most points scored in average during the tour (without considering winning scores of forfeits) albeit considering never more than 21 points in each single game, irrespectively if score is above 21.
5. Seeding for tie-breaking purposes will be a tour seeding done simultaneously with each specific event seeding.

Irrespectively of tournament size, tour points are awarded in each tour's tournament for tour standing purposes:

Tournament standing	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Tour points	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Tour seedings are done with all the team participating in a tour irrespectively if they shall play or not at the next event.

D.2 Seeding rules

Team are seeded correlatively to the ranking points (sum of the team's 3 best players ranking points prior the competition), except if otherwise foreseen by the competition's regulations. In case of same team ranking points, seeding shall be determined randomly prior to the competition.

In national team competitions, seeding shall be done based on the 3x3 Federation Ranking.

E – ADAPTATION TO U12 CATEGORIES

The following adaptations to the rules are recommended in U12 categories:

1. Insofar possible, the basket may by lowered to 2.60 m
2. The first team to score in overtime wins the game.
3. No shot clock is used. If a team is not sufficiently trying to attack the basket, the officials shall give them a warning by counting the last 5 seconds.
4. Penalty situations are not applicable. All fouls are followed by check-ball, except those in act of shooting, technical fouls and unsportsmanlike fouls.
5. No time-outs are granted.

The flexibility offered by Art. 8.7 shall be discretionally applied as considered convenient.

END OF RULES
AND
GAME PROCEDURES

FIBA - International Basketball Federation
5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel: +41 22 545 00 00

fiba3x3.com

ANEXO 5

REGLAMENTO GENERAL DE LA ORGANIZACION DEPORTIVA BOLIVARIANA (ODEBO)

2019

CAPITULO	INDICE	PAGINA
	INTRODUCCION	2
	OBJETIVOS	3
I	DE LOS JUEGOS	4
II	AUTORIDAD MAXIMA	5
III	COMISIONES: TÉCNICA, MÉDICA, CANCILLERÍA, OTRAS, SECRETARIA EJECUTIVA Y GRUPO DE TRABAJO	6 – 8
IV	DEL PROGRAMA	9-10
V	COMITÉ ORGANIZADOR "FACULTADES Y OBLIGACIONES"	11 - 18
VI	DE LOS PARTICIPANTES	19
VII	REPRESENTANTE INTERNACIONAL: (OFICIALES, JUECES Y ARBITROS)	20 – 23
VIII	DE LAS COMPETENCIAS	24
IX	DE LAS INSCRIPCIONES	25- 28
X	ACREDITACIONES	29 – 30
XI	DE LAS PROTESTAS Y RECLAMACIONES	31 – 32
XII	REUNIÓN DE JEFE DE MISIÓN	33
XIII	SERVICIOS MEDICOS Y CONTROL MEDICO	33-35
XIV	ALOJAMIENTO, ALIMENTACIÓN, TRANSPORTE	36-37
XV	CEREMONIAL Y PROTOCOLO (LA LLAMA - INAUGURACIÓN- CLAUSURA)	38-39
XVI	PREMIOS, DIPLOMAS Y DISTINTIVOS	40
XVII	AGREGADOS (ATTACHES)	41
XVIII	INFORMACION Y PROPAGANDA	42
XIX	MEDIOS DE COMUNICACIÓN (PRENSA, TELEVISIÓN, RADIO, FOTOGRAFIA Y FILMACION)	43-44
XX	PROPAGANDA Y PUBLICIDAD EN LOS JUEGOS	45-46
XXI	DISPOSICIONES GENERALES	47
XXII	MODIFICACIÓN DEL REGLAMENTO GENERAL	48
ANEXOS	DEPORTES / DISCIPLINAS JUEGOS / BOLIVARIANOS / PANAMERICANOS / OLIMPICOS / CENTRO AMERICANOS Y DEL CARIBE / ANTERIORES / 0TR0S	49 - 55

INTRODUCCIÓN:

El Reglamento General de Competencia de la Organización Deportiva Bolivariana **"ODEBO",** constituye el conjunto de normas, procedimientos y obligaciones que deben cumplir todos los países afiliados, e invitados de la Organización Deportiva Bolivariana en los:

1. **Juegos Deportivos Bolivarianos (JDB)**
2. **Juegos Bolivarianos de Playa (JBP)**
3. **Juegos Bolivarianos de la Juventud (JBJ)**

Asegurando la celebración de los Juegos Deportivos Bolivarianos, en sus diferentes versiones, reglamentando y vigilando su organización, de acuerdo con lo establecido en el Estatuto, en el Reglamento de los Juegos y en la Carta Olímpica.

Se mantendrá una estrecha relación con las Confederaciones Deportivas Suramericana, Panamericanas u Organismos Continentales de los deportes, según sea el caso y que estén involucrados en el desarrollo deportivo de los Juegos Bolivarianos y se coordinara los aspectos técnicos de los Juegos, están obligadas a respetar, acatar y hacer cumplir, en el ámbito de su jurisdicción, las disposiciones del Estatuto de la ODEBO y el Reglamento General de Competencia de los Juegos Bolivarianos en sus diferentes versiones, que prevalece en cualquier circunstancia; cuyas especificaciones están aquí establecidas, para que reafirmen la vigencia de los más altos valores del Ideal Olímpico.

Este Reglamento se interpretará y pondrá en vigor en armonía con la Carta Olímpica, la que se adopta como referencia.

OBJETIVOS:

1. Establecer las reglas a través de las cuales se cumpla, estrictamente, todo lo relativo a la organización de los Juegos Deportivos Bolivarianos en sus diferentes versiones.
2. Definir los aspectos organizativos, técnicos y de logística general que deben cumplirse, en las etapas preparatoria, durante el desarrollo y finalizados los Juegos.
3. Controlar y asegurar que los Comités Organizadores cumplan sus obligaciones y garanticen las condiciones adecuadas, desde el punto de vista material, organizativo y técnico, para que los Juegos se desarrollen exitosamente, en beneficio de los atletas y de los miembros de la ODEBO y sus invitados.
4. Establecer un marco adecuado para la coordinación entre todos los factores que participan en la organización de los Juegos, definiendo y armonizando las responsabilidades de cada una de las partes, en interés y en beneficio de los propios Juegos, de los atletas y demás participantes.
5. Respetar los principios generales establecidos por el Comité Olímpico Internacional y la ODEBO para la organización de los Juegos Bolivarianos y adoptar su aplicación, cuando resulte conveniente, en el ámbito de los Juegos Bolivarianos, particularmente lo que se refiere al concepto organizativo, las reglas técnicas para cada deporte, la lucha contra el dopaje, el juego limpio, el espíritu humanista y solidario, el respeto al medio ambiente y la promoción de la imagen olímpica que debe caracterizar a los Juegos, reconociendo, en todo momento, que la Organización Deportiva Bolivariana es la máxima autoridad sobre cualquier cuestión relativa a los Juegos.
6. Asegurar que el Reglamento sea respetado por los miembros de la ODEBO, invitados, atletas y oficiales representantes y por el Comité Organizador; así como, por las Federaciones Internacionales y/o Confederaciones Deportivas Panamericanas / suramericanas u organizaciones deportivas con similares funciones y cualquier otro participante debidamente acreditado en los Juegos Bolivarianos.

CAPITULO I
DE LOS JUEGOS

ARTÍCULO 1. Para ser elegible como participante en los:

1. **Juegos Deportivos Bolivarianos (JDB)**
2. **Juegos Bolivarianos de Playa (JBP)**
3. **Juegos Bolivarianos de la Juventud (JBJ)**

El competidor debe cumplir con lo que indica la Carta Olímpica y su Federación Internacional y su texto de aplicación.

1.1. Podrán participar en los Juegos Deportivos Bolivarianos los deportistas representantes de los Comités Olímpicos Nacionales reconocidos oficialmente por el Comité Olímpico Internacional y que además sean miembros de la Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO): **Bolivia, Chile, Colombia, Ecuador, Panamá, Perú y Venezuela;** de los países Invitados, siempre que cumplan con los requisitos establecidos en los Artículos del Estatuto.

ARTÍCULO 2. Periodicidad de los Juegos se efectuarán cada cuatro (4) años en un periodo que no debe exceder de quince (15) a diez (10) días, incluyendo los días de la Inauguración y de Clausura, dependiendo de la versión de los Juegos.

ARTICULO 3. Los Juegos Deportivos Bolivarianos, son propiedad exclusiva de la Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO) que posee, sin excepción, todos y cada uno de los derechos inherentes a los Juegos, así como aquellos relacionados con su propia organización, explotación, transmisión, difusión y reproducción.

La Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO) tiene el derecho exclusivo para transferir o vender, total o parcialmente, cualquiera de sus derechos.

ARTICULO 4. El Comité Organizador deberá suscribir un acuerdo específico de comercialización con ODEBO antes de convenir en cualquier acuerdo de marketing, licencias, derechos de transmisión o cualquier otro, con patrocinadores, poseedores de licencias o poseedores de derechos.

ARTICULO 5. Los Juegos deberán ser organizados de acuerdo con el Estatuto y Reglamentos de ODEBO, la Carta Olímpica, el Reglamento de los Juegos (Comité Organizador), los Reglamentos de las Federaciones Internacionales y en cooperación con las Confederaciones Sudamericanas o Panamericanas.

ARTICULO 6. Las máximas autoridades en cada deporte, en materia técnica, son las Confederaciones Deportivas Suramericanas bajo los reglamentos y manuales técnicos de las Federaciones Internacionales. En caso que no existan Confederaciones Suramericanas, Confederación Panamericana, Continental o Federación Internacional del respectivo deporte y en la ausencia de ésta, por el representante ante los Juegos, está situación será resuelta a través de la Federación Nacional conjuntamente con Comité Organizador y con los miembros de la Comisión Técnico de ODEBO.

CAPITULO II
AUTORIDAD MÁXIMA DE LOS JUEGOS

ARTICULO 7. Desde el momento que el Comité Ejecutivo de ODEBO esté reunido en la Sede de los Juegos, pasará a constituirse en la Autoridad Máxima de los Juegos, con el cual mantendrá contacto permanente el Comité Organizador y los Comités Olímpicos Nacionales. para mantener la organización, la coordinación, y el desarrollo de los Juegos. El presidente del Comité Organizador o el representante designado, deberá estar disponible para las reuniones que tenga a bien citarlo el Comité Ejecutivo.

CAPITULO III
COMISIONES: TÉCNICA, MÉDICA, CANCILLERÍA, SECRETARIA EJECUTIVA, OTRAS COMISIONES Y GRUPO DE TRABAJO DE ODEBO

ARTICULO 8. Comisión Técnica: Con el fin de mejorar la organización de los Juegos Bolivarianos y la cooperación entre el Comité Ejecutivo de ODEBO, el Comité Organizador y las Confederaciones Sudamericanas (Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales), funcionará en carácter permanente la Comisión Técnica y se encargará de asesorar, controlar todos los aspectos técnicos de conformidad con los Estatuto y Reglamentos vigentes de la Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO), durante las etapas de: preparación, realización y finalización de los Juegos.

1. Etapa de preparación: Orientará, colaborará y prestará ayuda al Comité Organizador, en todos los aspectos de una planificación para la organización de unos Juegos, hará de enlace entre Comité Organizador y la Presidencia y demás miembros del Comité Ejecutivo de ODEBO y las Confederaciones Suramericanas (Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales), y ejercerá cualquier otro cometido que le confiera el presidente de ODEBO.

    a) Orientará al Director Técnico del Comité Organizador, todo lo concerniente a los manuales (instructivos) técnicos, calendarios de competencias y entrenamientos, disciplinas, eventos, cuadro de medallas, reuniones previas con las Confederaciones Sudamericanas (Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales), Jefes de Misión. Podrán orientar cualquier otra Coordinación (Dirección) sobre los aspectos de logística y funcionamiento, o realizar otras gestione encomendada por el presidente o el Comité Ejecutivo de ODEBO.

2. Etapa de realización de los Juegos: la Comisión Técnica de la ODEBO funcionará en carácter permanente durante los Juegos y estará en contacto con el Director Técnico del Comité Organizador de los Juegos, de manera que, con la acción conjunta, pueda tenerse una actualización diaria sobre temas tales como: inscripciones, instalaciones de entrenamiento, competencia y resultados, equipamiento deportivo, sistema de cronometraje, jueces y árbitros, acreditación, cumplimiento del programa deportivo, ceremonias de premiación, protestas, reuniones técnicas de los deportes y cualquier otro asunto relacionado con los aspectos técnicos de los Juegos Bolivarianos.

3. Etapa de finalización de los Juegos: Después de los Juegos Bolivarianos, efectuará un análisis de la organización de éstos y elaborará en este sentido el informe de la organización de estos Juegos para el Comité Ejecutivo de ODEBO.

4. El presidente de la Comisión Técnica asistirá a las reuniones del Comité Ejecutivo y Asambleas Generales o Extraordinarias, previa convocatoria del presidente de ODEBO.

ARTÍCULO 9. Comisión Médica: durante los Juegos Bolivarianos funcionará, de forma permanente, la que se encargará de controlar los servicios médicos que el Comité

Organizador debe garantizar para todos los participantes y dirigirá la aplicación del Programa Antidopaje previsto para los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 10. Canciller: previo y durante los Juegos Bolivarianos funcionará, de forma permanente, se encargará de reglamentar los diferentes pasos de cada una de las ceremonias, actividades de la organización y de los Juegos, así como también el comportamiento de sus miembros de la familia Bolivariana y revisar para la aprobación del Comité Ejecutivo de:

- Encendido y llegada del Fuego Bolivariano.
- Ceremonias de Izamiento de Banderas y Siembra del árbol Bolivariano:
- Programación de Ceremonias de inauguración y Clausura.
- Espectáculos artísticos/ Culturales.
- Ceremonia de Premiación.
- Voluntariados.
- Jefes de Misión
- Otros aspectos relacionados con Protocolo y Ceremonial

ARTICULO 11. Del Secretario Ejecutivo. La designación del Secretario Ejecutivo corresponde al presidente de ODEBO y estará domiciliado en la Ciudad donde resida la Presidencia de ODEBO.

Las responsabilidades del Secretario Ejecutivo:

a). Despachar la correspondencia que se le asigne. En caso de ausencia del presidente, despachará la correspondencia general.

b). Informar al Comité Ejecutivo, Comisiones y al presidente de la Comisión Técnica de ODEBO, de las decisiones, ponencias, iniciativas, resoluciones y asuntos generales que sean tomadas en cada reunión, que corresponda al interés específico.

c). Conservar bajo su control directo los archivos, mobiliarios y cualquier clase de bienes de la ODEBO que se le confíen.

d). Atender cualquier Comisión que el presidente le confíe.

e). Colaborar con el Tesorero de ODEBO para la recaudación de las sumas que deben pagar las Delegaciones participantes en los Juegos Bolivarianos.

f). Colaborar e integrar la Oficina con la Comisión Técnica, durante la realización de los Juegos en la Ciudad Sede.

g). En ocasión en que se lleven a cabo las Asambleas Ordinarias o Extraordinarias de ODEBO enviará a los Miembros del Comité Ejecutivo un extracto de las ponencias e iniciativas que se vayan a discutirse en las Asambleas. Igualmente tendrá a su cuidado la supervisión y control de la organización de tales Asambleas.

h). La Secretaria Ejecutiva mantendrá un servicio completo de información, para todo aquello que deseen consultar los Comités Olímpicos Nacionales.

i). Coordinará conjuntamente con la Cancillería de todas las actividades protocolares de la ODEBO y de los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 12 Otras comisiones y grupos de trabajo podrán constituirse por decisión del Comité Ejecutivo de la ODEBO, con el objetivo de apoyar tareas muy específicas para el desarrollo exitoso de los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 13. El Tesorero de la ODEBO, durante el desarrollo de los Juegos, tendrá la responsabilidad de que tanto el Comité Organizador como los CONs cumplan las obligaciones financieras establecidas en el Estatuto de la ODEBO para los Juegos Bolivarianos.

ARTICULO 14. Oficina de las Comisiones y Staff de ODEBO. Durante el desarrollo de los Juegos Bolivarianos: se establecerá estructuralmente, una oficina en la misma Sede del Comité Organizador, para las **Comisiones funcionales y Staff de ODEBO,** lo cual permitirá resolver los innumerables planteamientos que realizan los Comités Olímpicos Nacionales, los Organismos Deportivos Internacionales, el Comité Organizador, la cual dará presencia permanente a la **ODEBO** en el contexto del evento.

CAPITULO IV
DEL PROGRAMA

ARTICULO 15. El Proyecto de Programa de los Juegos Bolivarianos tendrá como base los siguientes aspectos:

- Los deportes, disciplinas y eventos incluidos en el Programa de los Juegos

Olímpicos de Verano y de los Juegos Panamericanos. (Anexo Deportes de Tokio 2020 y de los Juegos Panamericanos 2019)

ARTICULO 16. El Programa Oficial de los Juegos Deportivos Bolivarianos se fijará un mínimo de deportes, según la versión oficial de los Juegos, señalados a continuación:

- ⇨ **Juegos Deportivos Bolivarianos (JDB),** quince (15) deportes mínimos del programa de los Juegos Olímpicos de Veranos y seis (6) deportes mínimos de los Juegos Panamericanos, en su mismo formato de disciplinas, eventos y medallas.
- ⇨ **Juegos Bolivarianos de Playa (JBP):** un máximo de quince (15) deportes. (Se definirá el número de disciplinas, eventos y medallas, después de un estudio de la Comisión Técnica y aprobado por el Comité Ejecutivo)
- ⇨ **Juegos Bolivarianos de la Juventud (JBJ):** mínimo de quince (15) deportes del programa de los Juegos Olímpicos de la Juventud. (Utilizando como referencia la proyección de categorías con respecto al año de realización de los próximos Juegos Olímpicos de la Juventud y aprobado por el Comité Ejecutivo).

ARTICULO 17. La inclusión de otros deportes en el Programa de los Juegos Bolivarianos, deberá ser objeto de análisis y aprobación del Comité Ejecutivo de la ODEBO y su Asamblea General, tomando en cuenta que hayan alcanzado un nivel de desarrollo de los deportes y eventos de ambos géneros en nuestra zona Bolivariana, suramericana y Centro Americana y del Caribe.

ARTICULO 18. Una vez que la ODEBO haya elegido la ciudad que organizará los Juegos, el Comité Olímpico Nacional Sede (Comité Organizador), deberá ratificar la propuesta sobre los deportes, disciplinas y eventos que desea incluir en el Programa de los Juegos; esta será analizado por la Comisión Técnica de ODEBO, que tendrá la responsabilidad de presentar una propuesta al Comité Ejecutivo, sobre los deportes, disciplinas y eventos que se recomienda incluir en el Programa de los Juegos, quien decidirá, llevarla para su aprobación definitiva a la Asamblea General de la ODEBO.

ARTICULO 19. Luego de la aprobación del Programa Deportivo, el Comité Organizador publicará los Manuales Técnicos (Instructivos) para cada Deporte, como mínimo, doce (12) meses antes de los Juegos, y distribuirá juegos completos de éstos, a cada Comité Olímpico Nacional, al Comité Ejecutivo de ODEBO, al Presidente de la Comisión Técnica de ODEBO y copias por deporte específico a cada Confederación Sudamericana (Panamericana o Federación Internacional) - (Podrán ser enviados previamente a la publicación utilizando e-mail, memorias USB o CD. El Comité Organizador debe contar con un GMS (Sistema de Gestión de los Juegos) que tenga un módulo de sitio web donde deberá publicar los manuales técnicos y actualizarlos cada vez que exista un cambio. Esta herramienta debe estar disponible con una anticipación de 12 meses antes de la inauguración de los juegos.

ARTICULO 20. Además, en el Programa Oficial de los Juegos deberán incluirse exhibiciones de Bellas Artes y Certámenes Culturales, relacionados con temas deportivos.

ARTICULO 21. No se podrán incluir en el programa de los Juegos deportes de exhibición.

ARTICULO 22. El Programa Oficial será el aprobado por la Asamblea de ODEBO, conforme a lo dispuesto en el Artículo pertinente del Estatuto.

CAPITULO V
COMITÉ ORGANIZADOR
FACULTADES Y OBLIGACIONES

ARTICULO 23. La organización de los Juegos Bolivarianos será confiada por ODEBO al Comité Olímpico del país de la ciudad anfitriona. El Comité Olímpico Nacional designará a estos efectos un Comité Organizador, que tomará en cuenta de manera especial, los

diferentes factores de orden local propicios para el éxito de los Juegos, cumpliendo para ello con todas las disposiciones legales y reglamentarias vigentes.

ARTICULO 24. El Comité Organizador. Es el Organismo Ejecutivo designado por el Comité Olímpico del País Sede, debe tener "Estatus Legal", para organizar los Juegos en su nombre y para responsabilizarse por todos los asuntos de la organización. Funciona en virtud de la delegación de facultades que le hace ODEBO a través del Comité Olímpico Nacional (Sede).

ARTICULO 25. El Comité Olímpico del País Sede, es el responsable en última instancia ante la ODEBO, de la Organización de los Juegos y del cumplimiento de todas las disposiciones legales, reglamentarias y económicas concernientes a los Juegos. La designación de este Comité Organizador, deberá hacerse y comunicarse al Comité Ejecutivo de la ODEBO, dentro de los noventa (90) días siguientes a la fecha de la adjudicación de la Sede y tendrá su domicilio en la ciudad de los Juegos.

ARTICULO 26. Los casos de conflictos, controversias o disparidad de criterios, entre el Comité Organizador y el Comité Olímpico Nacional, serán sometidos ante el presidente de la ODEBO, quien conocerá, tramitará y fallará en conciencia y sin ulterior recurso, e informará al Comité Ejecutivo oportunamente.

ARTICULO 27. La no celebración de los Juegos, implica la anulación de todos los derechos de la ciudad seleccionada, quedando a favor de ODEBO las aportaciones económicas ya entregadas.

ARTICULO 28. El Comité Organizador tendrá las siguientes facultades y obligaciones:

a) Organizar todo lo relativo a la realización de los Juegos, conforme al Programa aprobado por la Asamblea Ordinaria de ODEBO, actuando en armonía y consulta con el Comité Olímpico Nacional y las Federaciones Nacionales correspondientes.

b) Cumplir las obligaciones financieras previstas en el Estatuto, así como las establecidas por este Reglamento, y en el acuerdo firmado con la ciudad organizadora de los Juegos.

c) El Comité Organizador deberá presentar a la ODEBO la Estructura de su Organización, con cada una de sus Direcciones (Coordinaciones o Áreas funcionales), y el lapso de la progresión para complementar cada una de estas áreas.

d) Preparar y organizar, las Competencias Programadas con la participación obligatoria de las Federaciones Nacionales, bajo la orientación y en cooperación con las Confederaciones Suramericanas (Panamericanas, Continental o Federaciones Internacionales) y el presidente de la Comisión Técnica de ODEBO.

e) Dirigir y realizar las Competencias Programadas de acuerdo a los estatuto y reglas de las Federaciones Internacionales delegado en la Confederación Suramericana / Panamericana o Continental, las que tendrán la dirección y responsabilidad en el manejo técnico de todos los asuntos referentes al deporte de su especialidad.

f) Designar a los jueces, árbitros y demás personal técnico oficial, con sujeción a las regulaciones de las Confederación Suramericana / Panamericana, Continental o Federaciones Internacionales.

g) El Comité Organizador coordinará el encendido del Fuego Bolivariano, con el Comité Olímpico que correspondan, según la versión de los Juegos. (Venezuela, Perú y otros a definir). Planificará y será responsables de la conducción de la llama Bolivariana en su País; siempre dentro de las normas de protocolo de ODEBO y del COI.

h) Planificar, convocar y realizar Congresos de Medicina, Prensa Deportiva, Educación Física y Deportes u otros de interés nacional o internacional, antes de los Juegos. Previa aprobación del Comité Ejecutivo de ODEBO.

i) Proyectar y realizar en el Programa Oficial de los Juegos exhibiciones de Bellas Artes, Culturales, Filatélica y relacionados con temas deportivos.

j) Programar y someter a la aprobación del Comité Ejecutivo de ODEBO, los proyectos de las Ceremonias de: Inauguración, Clausura y Premiación de los Juegos cumpliendo las normas protocolares de la Organización, por lo menos con tres (3) meses de antelación a los Juegos, previo estudio y opinión del Canciller de ODEBO.

k) Mantener informado al Comité Ejecutivo de ODEBO, sobre todo lo relacionado con los Juegos, en cumplimiento de lo previsto en el Estatuto, Reglamentos y Resoluciones, para llevar a cabo las recomendaciones y decisiones del Comité Ejecutivo.

l) Facilitar las Instalaciones Deportivas (Competencia y Entrenamiento) adecuadas a la realización de cada deporte aprobadas por las Confederaciones Suramericanas (Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales), las cuales deberán someterse a la aprobación del Comité Ejecutivo de acuerdo a las recomendaciones de la Comisión de Seguimiento / Comisión Técnica. Deben estar terminadas, noventa (90) días antes de la Inauguración de los Juegos.

m) Se recomienda facilitar zona mixta y áreas exclusivas para entrevista con los atletas luego del término de la competencia, para los medios de comunicación; localizada a la salida del área de competición y disponer de sala de entrevista colectiva en algunos escenarios.

n) **Publicar en el sitio web provisto por el sistema de gestión de los juegos (GMS)** y entregar a los Comités Olímpicos Nacionales miembros, los Manuales (Instructivos) Técnicos de cada deporte, al menos doce (12) meses antes de la Inauguración de los Juegos. Luego de la aprobación de la Confederación Suramericana (Panamericana, Continental o Federación Internacional) – (Podrán ser enviadas previamente a la publicación utilizando e-mail, memorias USB o CD), de acuerdo con la revisión técnica del delegado técnico.

o) El Comité Organizador deberá proveer a las Confederaciones Deportivas Suramericanas, las instalaciones (salón de reuniones) para las reuniones de carácter técnico que surjan durante los Juegos.

p) El Comité Organizador proporcionara la estructura necesaria para el funcionamiento del Comité Ejecutivo, Comisiones, Secretaría y Staff de ODEBO, incluyendo salas, material, equipamientos y personal en el hotel oficial, por lo menos hasta cuatro (4) días antes de la fecha fijada para realización de la Asamblea General Ordinaria o Extraordinaria de la ODEBO, y hasta dos (2) días después del cierre de los Juegos.

q) Someter a la aprobación del Comité Ejecutivo la Villa Bolivariana (al estilo Olímpico u Hoteles), para el alojamiento de los atletas, delegados, técnicos y periodistas, seis (6) meses antes de los Juegos.

r) La Villa Bolivariana u Hoteles para el alojamiento se abrirá por lo menos tres (3) días antes de la Inauguración y se cerrarán dos (2) días después de la Clausura. El acceso a la villa u hoteles debe estar gestionado por un módulo de control de accesos (que debe hacer parte del sistema de gestión de los juegos) integrado con la acreditación de los participantes que tengan los permisos de ingreso.

s) Establecer una oficina local en la Villa exceptuando hoteles, con el apoyo logístico (mesas de trabajo, computadora, impresora, papelería, camilla médica, etc.) para cada Comité Olímpico Nacional. Adicionalmente el comité organizador deberá establecer un punto de acreditaciones totalmente dotado con mesas de trabajo, computadores, impresoras, laminadoras, material de acreditación y personal experto en procesos de acreditación. Esto con el fin de atender cualquier solicitud relacionada con la perdida o reexpedición de acreditaciones por motivos de fuerza mayor. En caso de no existir la Villa Bolivariana y el hospedaje sea en hoteles, este centro de acreditaciones será únicamente para el hotel de la familia Bolivariana.

t) Facilitar la transportación local a las Delegaciones participantes, desde el día en que se abra oficialmente la Villa u hoteles, hasta el día siguiente al cierre de la misma. Este proceso deberá ser manejado en forma ordenada mediante el módulo de gestión de transporte del GMS.

u) Los Comités Olímpicos Nacionales que decidan alojarse por su cuenta, deben cubrir el compromiso económico con la ODEBO referente al pago establecidos por participación en los Juegos. (atletas y oficiales, equipos etc.) Y con Comité Organizador, sobre los otros servicios de logística.

v) Gestionar condiciones especiales y facilidades en materia de Hoteles, Transporte, Monedas, Comunicaciones, etc., para los concurrentes a los Juegos y hacerlos del conocimiento de los Comités Olímpicos Nacionales, con seis (6) meses de antelación a los Juegos.

w) Proporcionar a los representantes de los medios de Comunicación debidamente acreditados por su respectivo Comité Olímpico Nacional o por el Comité Organizador, las facilidades y servicios que son necesarios para el cumplimiento de sus funciones.

x) Reglamentar la instalación de juegos, diversiones, etc., en la Villa u hoteles destinadas para alojamiento de los atletas o cerca de ellas, tomando severas

precauciones, para que funcionen en horas adecuadas y sin perturbar el descanso y la tranquilidad de los habitantes de la Villa/hoteles.

y) Publicación de Boletines Informativos de las actividades que se están desarrollando para conocimiento de los Comités Olímpicos Nacionales:

1. Un (1) boletín cada seis (6) meses en el primer año después de haberse otorgado la sede. Este boletín debe ser publicado dentro de un portal exclusivo para delegaciones al que los CONs deberán poder acceder mediante la autenticación con usuario y contraseña. El portal de los CONs debe ser proporcionado por el GMS de los juegos.

2. Un (1) boletín cada tres meses en los últimos 12 meses anteriores a la apertura de los Juegos. Este boletín debe ser publicado dentro de un portal exclusivo para delegaciones al que los CONs deberán poder acceder mediante la autenticación con usuario y contraseña. El portal de los CONs debe ser proporcionado por el GMS de los juegos.

3. Un (1) boletín mensual en los últimos seis (6) meses previos a la de iniciación de los Juegos. Este boletín debe ser publicado dentro de un portal exclusivo para delegaciones al que los CONs deberán poder acceder mediante la autenticación con usuario y contraseña. El portal de los CONs debe ser proporcionado por el GMS de los juegos.

4. Un (1) Boletín Técnico diario durante la celebración de los Juegos. Este boletín a diferencia de los anteriores estará disponible para el público en general y deberá consolidarse de forma automática en el sitio web oficial de los juegos provisto por el GMS.

z) Corresponderá al Comité Organizador de los Juegos contratar, siempre de acuerdo con la ODEBO, una entidad para la sistematización de los Juegos, a su propio costo. Esta organización se llamará operador GMS de los Juegos y tendrá derecho a acreditaciones especiales para la realización de su trabajo. El operador GMS deberá contar con experiencia certificada en la sistematización de al menos tres juegos del ciclo olímpico en los últimos 10 años. Esta organización deberá encargarse de todos los procesos complementarios a la implementación del sistema incluyendo la administración del sitio web, soporte técnico de inscripciones, montaje de centros de acreditación, producción física de acreditaciones, consolidación de programación de competencias y resultados, control de accesos a la villa u hoteles, control de alimentación y transporte, producción física de memorias técnicas (diferentes a la memoria oficial de los juegos) y producción de certificados de participación.

El comité organizador deberá implementar y utilizar un sistema GMS (Sistema de Gestión de los Juegos) para el manejo total de los juegos, con una anticipación de 12 meses antes de la inauguración de los juegos, incluyendo como mínimo los siguientes procesos técnicos, que deberán ser manejados en su totalidad por el GMS:

- **Sitio web:** deberá ser un módulo del GMS, permitiendo que toda la información generada por los diferentes procesos pueda ser mostrada de manera automática. Como mínimo las siguientes secciones deben estar en el sitio web:

- Página de la delegación: debe mostrar el calendario de competencias de la delegación, tabla de medallería, escenarios en donde participa, deportistas participantes, agenda del día, noticias, fotografías y últimos medallistas.
- Página del deporte: debe mostrar para cada deporte, programación de competencias, delegaciones participantes, atletas, tabla de medallería, próximas competencias y últimos medallistas.
- Atletas: debe permitir consultar la ficha técnica del atleta que deberá estar compuesta por los datos generales del atleta, fotografía, calendario de competencias, resultados, récords establecidos, medallas obtenidas y estadísticas de participación.
- Escenarios: debe mostrar los escenarios en donde se desarrollarán todas las competencias incluyendo las fotografías, mapa de ubicación, deportes que se desarrollan, calendario de competencias del escenario.
- Cronograma de competencias y resultados: debe consolidar todo el calendario de competencias de los juegos mostrando las fechas de competencia, fechas donde se generan medallas, número de medallas a entregar por día y deporte. Debe mostrar los resultados por cada deporte con todas las estadísticas generadas durante las competencias y producidas por la Confederación Suramericana, Panamericana, Continentales o Federación Internacional. De igual forma debe permitir adjuntar para cada competencia la planilla oficial formada por el juez principal.
- Medallería: debe mostrar la medallería, por países, deportes y días de competencia con acceso a consultar la ficha de los deportistas que han obtenido cada una de las medallas.

- **Nube de los CONs:** Canal de comunicación principal hacia los CONs, donde podrán acceder mediante un nombre de usuario y contraseña, para encontrar la información necesaria para su participación en los juegos. En este espacio se deberán publicar los manuales de inscripciones, registros médicos, guía de importaciones y noticias internas para los CONs.
- **Inscripciones:** deberá ser totalmente en línea y soportar las fases de inscripción de intención de inscripciones, inscripción numérica, inscripción de lista larga, inscripción nominal e inscripción definitiva. Para el caso particular del deporte de equitación el sistema deberá permitir la inscripción de caballos y palafreneros. Adicionalmente deberá manejar las inscripciones en línea de todos los participantes en los juegos incluyendo los grupos de ODEBO, comité organizador, patrocinadores, prensa, voluntariado, proveedores, juzgamiento, broadcast e invitados.
- **Acreditaciones:** deberá generar todas las acreditaciones de los participantes del evento, siguiendo el estándar olímpico tanto en la parte gráfica como en la producción física de las mismas.

- **Programación y resultados de competencias:** deberá consolidar la programación y resultados detallados de todos los deportes que integran el programa de los juegos y permitir su consulta general, por delegaciones, deportes y atletas.
- **Control de medallería:** deberá mostrar la tabla de medallería general, donde se clasifiquen las medallas obtenidas por delegación organizadas por oro, plata, bronce y total. De igual forma debe mostrar la tabla de medallería específica para cada delegación.
- **Gestión de voluntariado:** debe permitir ordenar todo el proceso de voluntariado gestionando los procesos de inscripciones, evaluaciones, selección, capacitación, entrega de kits, programación de turnos, registro de asistencia y certificación.
- **Sistema de consulta para la prensa:** debe ser un módulo del sistema GMS que permita a la prensa consultar la información ampliada de biografías de atletas, comunicados técnicos internos, factores claves de cada deporte, medallistas históricos por prueba y perfiles de delegación.
- **Control de alimentación:** deberá permitir realizar un control al acceso de alimentación mediante la lectura del código de barras de la acreditación de los participantes en todos los puestos de alimentación implementados en los juegos.
- **Gestión de villa y hoteles:** deberá permitir distribuir a las delegaciones, comité organizador y jueces en las habitaciones disponibles para los juegos. De igual forma deberá permitir el manejo de control de acceso a la villa u hoteles mediante la lectura del código de barras de la acreditación.
- **Gestión de transporte:** deberá permitir la administración de toda la flota de transporte de los juegos, asignando vehículos y choferes a personas, delegaciones o grupos particulares.
- **Registros médicos:** deberá permitir el registro de cualquier consulta medica realizada en los puntos de salud de los juegos.
- **Certificados de participación:** deberá permitir generar los certificados de los atletas, personal de apoyo de las delegaciones, comité organizador, voluntarios y familia Bolivariana.
- **Memorias técnicas:** el GMS deberá generar los documentos técnicos que consolidan por cada deporte la programación de competencias, resultados, tablas de estadísticas, cuadro de medallería y listado de participantes.
- **Aplicación oficial:** deberá estar completamente enlazada con el GMS y mostrar la información de programación de competencias, resultados, delegaciones participantes, atletas, escenarios, agenda del día, noticias y galerías de vídeo e imagen.

aa) El Comité Organizador expedirá una fianza de diez mil dólares de los Estados Unidos de América ($ 10.000,00) a favor de ODEBO, como garantía de que en un plazo máximo de los seis (6) meses posteriores a la terminación de los Juegos, editará la

Memoria Oficial de los Juegos, previa aprobación por parte del Comité Ejecutivo de ODEBO, para ser enviada a los Comités Olímpicos Nacionales y demás autoridades deportivas a quien corresponda.

bb) Proporcionar boletos de avión en clase turística, alimentación, alojamiento y transportación local, para las visitas de trabajo de los miembros del Comité Ejecutivo, Comisión de Seguimiento, Secretario Ejecutivo, presidente de la Comisión Técnica, Presidente de la Comisión Médica, y otras Comisiones de ODEBO, o que determine el Presidente de ODEBO en sus visitas oficiales para asesorar, ayudar y colaborar con el Comité Organizador en la planificación y realización de los Juegos.

cc) Los costos de pasaje aéreo, hospedaje y alimentación, desde 3 (tres) días antes y un (1) día después de haber terminado los Juegos, de los presidentes y Secretarios Generales de los Comités Olímpicos afiliados a la ODEBO serán responsabilidad de Comité Organizador.

dd) Gestionar alojamiento, alimentación y transporte fuera de la Villa u hoteles de las delegaciones hasta un máximo de seis (06) observadores del Comité Organizador de los siguientes Juegos, quienes cubrirán sus cuotas respectivas.

ee) Convocar y organizar, la reunión de Jefes de Misión noventa días (90) días antes de la fecha señalada para la inauguración de los Juegos Bolivarianos.

ff) La Dirección Técnica del Comité Organizador planificara las reuniones (congresillos) técnicos de todos los deportes / disciplinas hasta 24 horas antes del inicio de las competencias, las que serán presididas, conjuntamente, por un representante de la Comisión Técnica de la ODEBO, el Delegado Técnico nombrado por la Confederación Deportiva Suramericana, un representante Dirección Técnica, un representante de Tecnología del GMS y Protocolo del Comité Organizador.

gg) Planificar, organizar, proyectar, convocar y realizar un Congreso de Medicina del Deporte. El proceso de divulgación de información de este evento y manejo de inscripciones y acreditaciones deberá ser gestionado en el mismo GMS implementado para los juegos.

hh) Planificar, organizar, proyectar y realizar conjuntamente con los Juegos, un programa de naturaleza cultural.

ii) Hacer partícipe a la ciudadanía local, creando el voluntariado deportivo, cuya función es colaborar en toda la organización de los Juegos previa capacitación. La gestión del proceso de voluntariado debe realizarse por medio del GMS de los juegos, habilitando los procesos de inscripción en línea, evaluación, selección, capacitación, entrega de kits, programación de turnos registro de asistencia y certificados de participación.

jj) El Comité Organizador cesará en sus funciones seis (6) meses después de la finalización de los Juegos, una vez presentada la Memoria de los Juegos.

ARTICULO 29. Los asuntos no previstos en el presente Reglamento de las facultades y obligaciones del Comité Organizador, serán resueltos por el Comité Ejecutivo de

ODEBO, el cual dará cuenta inmediata de sus resoluciones al Comité Organizador y los Comités Olímpicos Nacionales participantes en los Juegos.

CAPITULO VI
DE LOS PARTICIPANTES

ARTICULO 30. Para ser elegible como participarte en los Juegos Deportivos Bolivarianos, el competidor debe cumplir con las Normas de la Carta Olímpica (COI) y su texto de aplicación, en el Estatuto de ODEBO y de las Federaciones Internacionales.

- Los Atletas que no hayan cumplido los 18 años, deberán además entregar el "Formato de Autorización de Padres/Tutores Legales para Menores" debidamente firmado por sus padres o tutores legales; los cuales serán entregados por el jefe de la Misión en la Reunión de DRM. Esto es aplicable solamente en los Juegos Bolivarianos libre de edades. (Manual de Inscripción Deportiva de cada Juego). Este formato deberá ser descargado por cada CON desde el GMS y deberá contener toda la información generada automáticamente por el proceso de inscripción.

ARTICULO 32. No existe límite de edad para los competidores en los Juegos Bolivarianos, salvo lo que dispongan los Reglamentos de las respectivas Federaciones Internacionales o lo que acuerden la totalidad de los países miembros.

- En los Juegos Bolivarianos de la Juventud y de otras versiones, el Comité Ejecutivo y los países participantes podrán determinar algunas edades, siempre que contribuya en el desarrollo del atleta en la participación de los Juegos.

ARTICULO 31. Los atletas representantes de cada país deberán ser nacionales del mismo, por nacimiento o naturalización y, en este último caso, deberán haberse nacionalizado por lo menos un (1) años antes de la fecha de la inauguración de los Juegos en los cuales vayan a participar, siempre y cuando no haya participado por otro País.

El deportista que haya competido por algún país en Juegos Olímpicos o Regionales, se aplicaran las reglas pertinentes de la Carta Olímpica.

ARTICULO 33. Todos los competidores en los Juegos Deportivos Bolivarianos deberán:

a) Respetar el espíritu del Juego Limpio, de no-violencia y comportarse de acuerdo a ellos en el campo deportivo.

b) No usar sustancias y procedimientos prohibidos por las reglas del COI, o de la WADA.

c) Respetar y cumplir con el Código Mundial de control al Dopaje WADA.

ARTICULO 34. En caso de declaraciones falsas hechas por los atletas acerca de su elegibilidad, motivará la descalificación de los infractores.

CAPITULO VII
REPRESENTANTE INTERNACIONAL, OFICIALES TECNICOS, JUECES Y ARBITROS

ARTICULO 35. Las máximas autoridades en cada deporte, en materia técnica, son las Confederaciones Suramericanas bajo los reglamentos y manuales técnicos de las Federaciones Internacionales; será responsable del desarrollo, control técnico de su deporte; velará por sitios de competencia y de entrenamiento, así como todos los equipamientos, respetarán su normativa. Estarán en estrecho contacto con el Director Técnico del Comité Organizador de los Juegos, las Federaciones Nacionales y el presidente de la Comisión Técnica de ODEBO.

En caso ausencia de ésta, por el representante ante los Juegos, está situación será resuelta a través de la Federación Nacional conjuntamente con Comité Organizador y con los miembros de la Comisión Técnico de ODEBO.

ARTICULO 36. La decisión sobre la programación general, el calendario y el horario de las pruebas, corresponde al Comité Organizador de los Juegos y a la Comisión Técnica de ODEBO.

ARTÍCULO 37. El Comité Organizador establecerá comunicación permanente con las

Confederaciones Suramericanas para puntualizar y dar seguimiento a los aspectos organizativos y técnicos de cada uno de los deportes del Programa de los Juegos Bolivarianos, dando conocimiento de esta labor a la Comisión Técnica de ODEBO.

ARTÍCULO 38. Los Directivos Técnicos necesarios (árbitros, jueces, cronometradores, inspectores, etc.), serán designados por las Confederaciones Suramericanas, de acuerdo con el Comité Organizador de los Juegos y la Comisión Técnica de la ODEBO, en cumplimiento de las Reglas de las Federaciones Internacionales y/o las Confederaciones Panamericanas, Continentales respectivas. El número no excederá a lo acordado entre el Comité Organizador de los Juegos, las Confederaciones Suramericanas, y la ODEBO. Todo el personal técnico debe ser registrado por cada una de las confederaciones mediante el proceso de inscripciones proporcionado por el GMS de los juegos.

ARTÍCULO 39. Para optimizar los gastos del Comité Organizador de los Juegos, los representantes internacionales y directivos técnicos nombrados por las Confederaciones Suramericanas (serán técnicamente idóneos con la conducción de las competencias de acuerdo con las reglas internacionales), deberán ser personas, siempre que sea posible, que residan en el país sede de los Juegos o en países vecinos, siempre que cuenten con las certificaciones internacionales.

ARTÍCULO 40. Luego de la aprobación por parte de cada Confederación Suramericana y de la Comisión Técnica de ODEBO, el Comité Organizador publicará el Manual (Instructivo) Técnico de cada deporte, y los distribuirá por lo menos doce (12) meses antes de la fecha de apertura de los Juegos a los Comités Olímpicos miembros de la ODEBO, e Invitados, al Comité Ejecutivo y oficina de la ODEBO, y entregará copias específicas de su respectivo deporte a cada Confederación Suramericana.

ARTÍCULO 41. Durante el proceso de elaboración de los Manuales (Instructivos) Técnicos para cada deporte y la construcción y acondicionamiento de las instalaciones para la celebración de los Juegos Bolivarianos, el Comité Organizador deberá informar al Presidente de la Comisión Técnica de la ODEBO, los siguientes aspectos:

- Todas las visitas de las Confederaciones Suramericanas a la sede de los Juegos Bolivarianos, así como, los comentarios o información relativa a la organización técnica de su deporte específico.
- Los datos actualizados de los nombres, direcciones postales, correo electrónico, números de teléfono y fax de los representantes de las Confederaciones Suramericanas o de quien corresponda, nombrados como enlace con el Comité Organizador y los Juegos Bolivarianos.
- Copias de la correspondencia relevante del Comité Organizador con las Federaciones Deportivas Nacionales, Confederaciones Suramericanas, relativa a los aspectos técnicos de su deporte específico.

ARTICULO 42. Representante Oficial Internacional: Confederación Suramericana, Panamericana, Continentales o Federación Internacional. Para cada deporte del Programa de Competencias en los Juegos Deportivos Bolivarianos, debe solicitar el nombramiento de un (1) oficial internacional para que sea el enlace con el Comité Organizador, para dar la buena pro de las normas técnicas para su deporte, disciplinas y pruebas, incluidos, los criterios para determinar los resultados, las especificaciones técnicas de equipamiento,

infraestructuras e instalaciones, movimientos técnicos, ejercicios o partidos, las reglas sobre descalificación técnica y las reglas sobre el arbitraje el cronometraje y resultados definitivos.

a) Durante la organización de los Juegos su asistencia a la Sede de los Juegos será definida por el Comité Organizador.

b) Fecha de los Juegos el representante oficial deberá llegar a la Ciudad Sede por lo menos tres (3) días antes del primer evento de ese deporte, con el fin de verificar el cumplimiento de la planificación, el alojamiento, alimentación y transporte urbano para directivos, técnicos y jueces; las inscripciones y demás asuntos de similar naturaleza.

c) Los gastos de este representante (transporte aéreo clase turística, alojamiento, alimentación y transportación durante los Juegos hasta un máximo de dos (2) días después de haber concluido su deporte, serán cubiertos por el Comité Organizador.

d) El representante de deberá presentar un informe detallado del deporte que represento.

e) En casos excepcionales, si por razones técnicas fuera necesaria la presencia de más de un representante internacional adicional, los arreglos adecuados se harán por el Comité Organizador de los Juegos y de este hecho se informará al Comité Ejecutivo de la ODEBO.

f) Para ayudar a la planificación del programa deportivo, el desarrollo de instalaciones, la preparación de oficiales y otros asuntos técnicos de relevancia, dicho delegado técnico u otro nombrado por la Confederación podrá realizará visitas a la ciudad sede en los doce meses antes de los Juegos, previo acuerdo con el Comité Organizador.

g) Los costos de pasaje aéreo, hospedaje y alimentación de los delegados en las visitas, serán de responsabilidad del Comité Organizador.

ARTICULO 43. Personal Técnico Oficial Internacional Invitado: Con el fin de promover el desarrollo del deporte de los países Bolivarianos en todas sus fases y mantener los gastos del Comité Organizador a un mínimo, el representante internacional señalado por la Confederación Suramericana (Panamericana o Federación Internacional) en acuerdo con el Comité Organizador y el Presidente de la Comisión Técnica de ODEBO deberán seleccionar a los jueces, árbitros y demás personal técnico oficial del país anfitrión y de países vecinos, dentro de los límites del número total establecido a propuesta de la Confederación interesada.

a) Los gastos de alojamiento, alimentación, transporte aéreo en clase turística, transportación durante los Juegos y uniformes de los jueces, árbitros y demás personal técnico oficial Invitado de otros países diferentes al país anfitrión, correrán a cargo del Comité Organizador de los Juegos.

b) Estos oficiales podrán llegar a la Ciudad Sede dos (2) días antes del inicio del evento y podrán estar hasta un (1) días después de haber concluido su deporte.

ARTICULO 44. Personal Técnico Internacional con las Delegaciones, con credenciales internacionales y con el visto bueno de la Confederación Suramericana / Panamericana / Continental o Federación Internacional del deporte respectivo. Los oficiales necesarios (árbitros, jueces, cronometradores, inspectores, etc.) como condición reglamentaría de la participación del Equipo de un Comité Olímpico Nacional (ejemplo: Deportes de Conjunto, Combates, etc.), el Comité Olímpico Nacional deberá pagar los costos de transporte aéreo del oficial, y el Comité Organizador los costos de alojamiento, alimentación y transporte urbano.

Estos oficiales podrán llegar a la Ciudad Sede dos (2) días antes del inicio del evento y podrán estar hasta un máximo de un (1) días después de haber concluido su deporte.

ARTICULO 45. Personal Técnico Nacional: Se deberá seleccionar y formar a jueces, árbitros y demás personal técnico de apoyo en el país anfitrión, dentro del total establecido y permitido por la Confederación interesada. Los gastos de alojamiento, alimentación, transporte y uniformes, correrán a cargo del Comité Organizador de los Juegos.

ARTICULO 46. El Comité Organizador es responsable de proveer los uniformes para cada deporte a los oficiales, árbitros, jueces, cronometradores, inspectores, etc.

ARTICULO 47. Ningún miembro del personal oficial que haya participado en una decisión podrá formar parte del jurado encargado de zanjar los litigios que de esa decisión pudieran derivarse.

ARTICULO 48. En caso de desacuerdo entre el Comité Organizador y la Confederación Suramericana (Panamericana, Continental o Federación Internacional) sobre estos asuntos, el Comité Ejecutivo de ODEBO decidirá sobre el particular.

UNICO: El Comité Organizador establecerá con anterioridad las escalas de honorarios o dieta de bolsillo para los Representantes de Confederaciones Suramericanas (Panamericanas o Federaciones Internacionales) y Personal Técnico de Oficiales, Árbitros, Jueces, Cronometradores, Inspectores, etc.; tanto a Nivel Internacional como Nacionales. (Esto se coordinará con el presidente de ODEBO y el Director General de los Juegos).

CAPITULO VIII
DE LAS COMPETENCIAS

ARTICULO 49. Serán consideradas como competencias oficiales de los Juegos Deportivos Bolivarianos aquellos deportes, disciplinas y eventos en los que participen por lo menos tres (3) países. **(*)** Si hay participación de países invitados, se fijara en una Asamblea de ODEBO, un quórum distinto para que la pruebas sean válidas.

a) En las pruebas de cada deporte individuales deberán participar, para que haya competencia, por lo menos tres (3) deportistas y deberán ser de nacionalidad diferente. (*)

b) En los deportes por Equipos, tanto en la categoría masculina como en la femenina, el número de equipos, debe ser de tres (3) países para que pueda realizarse la competencia. (*)

c) Serán consideradas como competencias oficiales de los Juegos, todos los eventos que cumplan la normativa señalada en los apartes **a y b** de este articulado, considerando como parámetro de cierre la fecha de realización de la Inscripción Individuales y por Equipos (30 días antes). Cualquier retiro que ocurra posterior a dicha fecha, no invalidará el evento y el cual deberá justificarse ante la Dirección Técnica del Comité Organizador y de la ODEBO por el Comité Olímpico que incurra en el retiro del competidor. De no dar una justificación plenamente valida el país

y el competidor serán sancionados con **US$ 1.000** (**mil dólares** de los Estados Unidos de América).

d) El GMS de los juegos deberá apoyar los siguientes puntos:

- Las definiciones para que haya competencias
- Cierre de la fecha de realización de la inscripción individual y por equipo
- Registro de todos los retiros y justificaciones

ARTICULO 50. El número máximo de participantes por pruebas de acuerdo con lo establecido por cada Confederación del deporte respectivo:

a) En las pruebas individuales, donde participen tres (3) competidores del mismo País. (Se premiará dorada, plateada y la bronceada.)

b) En los eventos por Equipo sólo es posible la participación de un (1) equipo por país. Cada Comité Olímpico podrá inscribir el número de competidores señalados por las Federaciones Internacionales o lo establecido en los Manuales Técnicos (Instructivos) de los Juegos.

c) Para el momento de la Inscripción por Nombres (30 días antes) podrá inscribir una lista larga. El listado definitivo señalado por el deporte, en el momento de la Revisión (DRM), deberá entregarlo sobre la base de los nombres inscritos en la lista larga.

d) Los números máximos de participantes por pruebas deben ser controlados por el GMS de los juegos.

CAPITULO IX
DE LAS INSCRIPCIONES

ARTICULO 51. Los Comités Olímpicos Nacionales deberán registrar en el sistema GMS de los juegos, con doce (12) meses de anticipación a la Inauguración de los Juegos, la intención de participación por deportes, disciplinas y eventos en que vaya a participar cada Comité Olímpico. El Comité Organizador publicará en la nube de los CONs provista por el GMS el siguiente material electrónico:

- Manual de Inscripciones y Acreditaciones
- Formulario de Solicitud de Acreditación Delegación (Previa solicitud)
- Formulario de Solicitud de Acreditación Prensa (Previa solicitud)
- Formulario de Elegibilidad y Autorización de Padre / Tutores legales del menor.
- Formularios que requieran las Confederaciones Suramericanas / Continentales.
- Los CONs. podrán tener acceso al Manual de Inscripciones Deportivas de los Juegos y a todos los formatos necesarios.
- En el Manual podrán encontrar las instrucciones para todas las inscripciones: Preliminar, Numérica y Nominal. A partir de esta fecha, el Sistema de inscripciones GMS quedará abierto para los CONs.

- El Comité Organizador enviará a los Comités Olímpicos la información correspondiente para poder llevar a cabo el proceso de autenticación, para esto el GMS deberá generar los usuarios y contraseñas para que cada CONs pueda acceder al formulario en línea.

ARTICULO 52. Inscripción de Numérica: Las Inscripciones individuales y por Equipo, sin nombres, pero indicando el número de participantes en cada prueba, deberán estar en poder del Comité Organizador a través de los reportes generados por el sistema GMS ciento ochenta (180) días antes de la fecha señalada para la inauguración de los Juegos.

ARTICULO 53. La Relación Nominal Preliminar (Lista Larga): de todos los posibles participantes, deberán estar en posesión del Comité Organizador a través de los reportes generados por el sistema GMS por lo menos ciento cincuenta (150) días antes de la fecha de inauguración de los Juegos.

ARTICULO 54. Las Inscripciones individuales y por equipos: deberán estar en poder del Comité Organizador a través de los reportes generados por el sistema GMS treinta (30) días antes de la fecha señalada para la inauguración y contendrán los nombres de los participantes previamente inscritos en la Relación Nominal Preliminar y demás datos que se soliciten, no pudiendo ser objeto de modificaciones o enmiendas adicionales. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones).

ARTICULO 55. En caso que algún deporte / disciplina / pruebas, no alcance el número mínimo, el Comité Ejecutivo de la ODEBO decidirá sobre la materia e informará a los CONs y al Comité Organizador.

ARTICULO 56. Notificación de Suspensión de Pruebas: En caso de que una prueba o deporte no pueda realizarse por falta de inscripciones, el Comité Organizador deberá comunicar dentro de 72 horas, de vencido el plazo de inscripción a ODEBO, por fax y/o correo electrónico, quien después de análisis la distribuirá a los Comités Olímpicos Nacionales que hubieran efectuado inscripciones para dicha prueba o deporte así mismo se informara por medio de la nube de los CONs.

ARTICULO 57. Las inscripciones deberán hacerse en los formatos oficiales proporcionados por el Comité Organizador de los Juegos, que serán configurados en el sistema GMS para que sean diligenciados en línea y en los tiempos establecidos por el Comité Organizador.

ARTICULO 58. Los plazos que se indican para la recepción de la inscripción son improrrogables.

ARTICULO 59. El Comité Organizador certificará a cada CON la recepción de las inscripciones por medio de un informe de inscripción que deberá generar el sistema GMS y la aceptación o rechazo de cada uno de los deportistas inscritos con la debida antelación que permita las correcciones pertinentes, todo esto será notificado a través del sistema GMS.

ARTÍCULO 60. El Comité Olímpico Nacional que realice su inscripción definitiva en algún deporte / disciplina / prueba y no participe, deberá pagar a la ODEBO una multa de US$ 3.000,00 (tres mil dólares estadounidenses), por cada uno de los deportes en que se inscriban y no participen. El sistema GMS deberá estar en capacidad de generar

un reporte que permita establecer para cada país los deportistas que fueron inscritos y no participaron.

ARTICULO 61. El número máximo de inscripciones por cada Comité Olímpico Nacional deberá respetar la cuota oficial establecida por la ODEBO. El sistema GMS deberá controlar estos cupos.

ARTICULO 62. En aquellos eventos o disciplinas / pruebas cuyas Federaciones Internacionales y/o las Confederaciones Continentales y Regionales permitan más de un competidor, cada CON podrá inscribir hasta dos (2) competidores. El sistema GMS deberá controlar estos cupos.

ARTICULO 63. En los deportes de conjunto cada CON tendrá el derecho de inscribir un (1) equipo en masculino y femenino. El sistema GMS deberá controlar estos cupos.

Artículo 64. En las Reuniones de Registro de Delegación (DRM) que tendrán lugar en la Oficina que determine el Comité Organizador, podrá participar el Jefe de Misión y un Oficial debidamente autorizado juntamente con los representantes del Comité Organizador. (Inscripciones – Acreditaciones Tecnología Sistema GMS – Técnico, etc.).

- El Cronograma de Reuniones de DRM se coordinará con cada Comité Olímpico Nacional de acuerdo a la fecha de llegada de la Misión respectiva a la Ciudad de los Juegos. (Según Cronograma y Calendario de Fechas Claves).

  Los siguientes temas serán revisados y confirmados durante la Reunión de DRM teniendo en cuenta los reportes de inscripción generados por el Sistema GMS:

  - No. de atletas de cada deporte / disciplina, pruebas y género
  - Revisión y confirmación de las inscripciones nominales y deportivas
  - Número de Oficiales de la delegación
  - Elegibilidad de atletas y autorización del padre / tutor si es menor, para participar en los Juegos. (La revisión de los pasaportes de cada atleta, para confirmar identidades y elegibilidad se hará en la reunión técnica de cada deporte).
  - Distribución de hospedaje y tamaño de la oficina de la delegación
  - Confirmación de las fechas de llegada y partida de la delegación
  - Temas pendientes relacionados con derechos de acceso y otros privilegios
  - Cantidad de Acreditaciones para Invitados
  - Introducir datos de la Calculadora del Tamaño de la Delegación y revisión de la Inscripción Numérica en el GMS.

- Durante estas reuniones, el equipo de Inscripciones Deportivas tratará de corregir cualquier discrepancia identificada. (Inscripción Preliminar Lista Larga).
- La última fase del proceso será la firma del informe de DRM de inscripciones deportivas, así como la firma de la Calculadora del Tamaño de la Delegación.

- Una vez finalizada la Reunión DRM, el proceso de inscripción y acreditación de la Delegación estará terminado, no siendo posible la acreditación de cualquier otro participante, excepto en casos excepcionales debidamente autorizados por la ODEBO.

Artículo 65. Política de sustitución tardía de Atletas:

- En casos excepcionales de problemas por urgencia médica, la ODEBO, podrán permitir la sustitución permanente de un atleta por otro, únicamente en el mismo deporte, la misma disciplina y prueba, aun estando vencido el plazo anteriormente mencionado.
- Todas las sustituciones deportivas por razón médica podrán realizarse solo hasta la Reunión Técnica de dicho deporte antes del inicio de la competición.
- El atleta y atleta sustituto deberá estar inscrito en la Lista Preliminar (Lista Larga) para participar en los Juegos.
- La sustitución deberá realizarse sólo en el Centro de Acreditación. La Oficina de Inscripciones Deportivas deberá confirmar los derechos del sustituto. Todos los documentos deberán ser archivados y todos los cambios deberán quedar registrados en el GMS.
- Todas las solicitudes de sustituciones, por emergencia médica, deberán ser dirigidas a la Oficina de Inscripciones Deportivas y quedar registradas en el GMS.
- El costo de la sustitución de la Acreditación correrá a cargo del CON.
- El Comité Ejecutivo de ODEBO puede por alguna circunstancia excepcional, cambiar la política anteriormente mencionada.

Artículo 66. El Comité Organizador entregará a la Comisión Técnica de la ODEBO una lista de todas las inscripciones, por cada país miembro de la ODEBO, e invitados, en todos los deportes, disciplinas y pruebas, tanto para el registro por números como por nombres, dentro de los tres (3) días siguientes al vencimiento de las fechas límites establecidos, esta lista deberá ser generada por medio del sistema GMS.

CAPITULO X
ACREDITACIONES

ARTICULO 67. El Comité Organizador deberá emitir Credenciales de Identidad para las personas que asisten a los Juegos Deportivos Bolivarianos en calidad oficial en dichos Juegos. Para realizar este proceso se deberán organizar los siguientes centros de acreditación, a cargo de la organización encargada del proceso de sistematización:

- Centro de acreditación principal
- Centro de acreditación hotel Familia Bolivariana
- Centro de acreditación Villa Bolivariana (en caso de existir villa)
- Centro de acreditación subsede (en caso de existir subsede)

Las acreditaciones deberán ser generadas a través del sistema GMS.

ARTICULO 68. El sistema de acreditación de los Juegos Bolivarianos, seguirá las directrices, categorías y nomenclaturas del COI, utilizadas para Juegos Olímpicos. La matriz de privilegios y todas las acreditaciones que emita el Comité Organizador deberá ser aprobada por la ODEBO con un mínimo de seis /6) meses de antelación a los Juegos. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones), el sistema GMS deberá generar las acreditaciones acordes a lo aprobado por la ODEBO y la organización encargada del proceso de sistematización, deberá realizar la producción física de acreditaciones.

ARTICULO 69. El Comité Organizador realizará los trámites con el Gobierno de su País para aceptar la Credencial de Identidad Bolivariana como un documento de viaje, visa de ser necesaria, confirmando la nacionalidad del portador y su derecho para viajar a los Juegos Deportivos Bolivarianos y regresar a su propio país.

ARTÍCULO 70. La cuota máxima para los oficiales que acompañen a los equipos y que han sido designados por los Comités Olímpicos Nacionales será de cuarenta por ciento (40%) respecto al número de atletas inscritos, esta cuota debe ser controlada por el sistema GMS.

ARTÍCULO 71. El sistema GMS deberá generar las acreditaciones de los participantes de acuerdo con las instrucciones de la ODEBO. Los únicos facultados para solicitar acreditación en los Juegos Bolivarianos son: (Manual de Inscripciones y Acreditaciones).

- Los Comités Olímpicos Nacionales, en cuanto a la delegación oficial y el personal del país que, de acuerdo con el presente Reglamento, tienen el derecho de asistir a los Juegos Bolivarianos.
- El Comité Organizador, en lo referente al personal que trabajará en la organización de los Juegos.
- La ODEBO, para el Comité Ejecutivo, su propio personal, e invitados.
- Las Confederaciones Suramericanas de cada deporte (o en su ausencia las Federaciones Internacionales o Panamericanas), para sus representantes, oficiales técnicos y jueces internacionales del evento.
- Los medios de comunicación oficialmente inscritos para periodistas, camarógrafos y fotógrafos autorizados por el comité organizador de los juegos.
- La compañía que haya adquirido los derechos de transmisión de televisión para el personal encargado del proceso, respetando los cupos aprobados por el comité organizador.
- Proveedores estratégicos: terceros que presten servicios especializados a los juegos como la Emisora Anfitriona o el Operador GMS de los juegos.
- Los voluntarios oficialmente inscritos que realizaran el apoyo a los juegos.

ARTICULO 72. El Comité Organizador, previa aprobación del Comité Ejecutivo de la ODEBO, emitirá la Credencial de Identidad Bolivariana a todas las personas que asistan a los Juegos Bolivarianos en calidad de participante oficial.

ARTICULO 73. Obtención de la Credencial de Identidad: Para obtener la Acreditación, el Representante de cada CON en la Reunión DRM, deberá presentar el Formulario de Elegibilidad (generado por el GMS) firmado y sellado de los participantes de su CON que no hicieron llegar dicho Formulario, en el Centro de Acreditaciones, para que se le emita su respectiva Credencial. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones).

NOTA: La Acreditación no será entregada cuando las informaciones del participante registradas en el sistema GMS módulo de acreditación sean diferentes del documento presentado en el acto de obtención de la Credencial de Identidad.

ARTÍCULO 74. Cada participante y el miembro de la ODEBO que lo inscribe son conjuntamente responsables de la veracidad de los datos ofrecidos y del cuidado, protección y uso de la acreditación entregada. El participante está obligado a notificar de inmediato al Comité Organizador, a través de su Comité Olímpico Nacional, en caso de robo, deterioro o pérdida de la Credencial de Identidad Bolivariana. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones).

CAPITULO XI
DE LAS PROTESTAS Y RECLAMACIONES

ARTICULO 75. Las protestas y reclamaciones sobre la elegibilidad de un competidor o sobre su nacionalidad, que se presenten por escrito.

a) Reclamaciones Administrativas:

1. Si la reclamación se presenta antes de que comiencen los Juegos y el fallo es adverso, el competidor no podrá tomar parte en ellos.
2. Las declaraciones falsas realizadas por los atletas acerca de su elegibilidad motivarán la descalificación de los infractores.
3. Si el fallo adverso es pronunciado cuando las competencias se hayan iniciado, el atleta sancionado deberá ser retirado de inmediato.
4. Las reclamaciones sobre aceptación de un competidor deberán ser presentadas por el Jefe de Misión al Jurado de Honor de ODEBO, acompañando de ciento cincuenta ($150,00) dólares de los Estados Unidos de América. El Jurado de Honor de ODEBO resolverá la reclamación por mayoría de sus miembros presentes. La garantía en dinero, que se exige, se devolverá al reclamante si esta resultare justificada.

b) **Las Reclamaciones Técnicas** se harán de acuerdo con las Reglas de las Federaciones Deportivas Internacionales y los procedimientos por ellas determinados y deberán dirigirse a los Jueces de las Competencias respectivas, y éstos y el árbitro correspondiente, serán quienes deberán resolverlas en primera instancia.

1. Si se trata de competencias por equipo, la separación del atleta o atletas afectados por el fallo adverso implicará la pérdida del juego o juegos en que éste o éstos hayan tomado parte, según se determine.

2. Si se trata de competencias individuales, la descalificación del atleta implicará la pérdida del lugar o lugares que el mismo hubiera alcanzado y como consecuencia, los premios correspondientes a los referidos lugares.

3. Los afectados podrán recurrir al Jurado de Apelación de su Deporte, dentro de los treinta minutos (30) siguientes a la notificación, acompañando ciento cincuenta ($150,00) dólares de los Estados Unidos de América. Transcurrido el plazo indicado, no habrá derecho a reclamación alguna.

4. Las garantías que se exigen, en dinero, se devolverán al reclamante si su protesta resultare justificada.

5. En caso contrario, estos fondos ingresarán a la Organización Deportiva Bolivariana.

ARTICULO 76. Los jurados de Apelación serán integrados de acuerdo al Reglamento de cada Deporte y deberán estar constituidos por un mínimo de tres personas. Los jurados zanjarán todas las cuestiones técnicas relacionadas con sus respectivos deportes, y sus decisiones, incluidas las eventuales sanciones.

ARTICULO 77. Todas las decisiones y conclusiones de los Jurados de los deportes, y el Jurado de Honor de ODEBO serán comunicadas por escrito al Comité Ejecutivo de ODEBO y a los Comités Olímpicos Nacionales.

ARTICULO 78. Las medidas y sanciones del Comité Ejecutivo de ODEBO y del Jurado de Honor, serán inapelables y definitivas o en a su criterio, encaminar la demanda al CAS.

CAPITULO XII
REUNIÓN DE JEFE DE MISIÓN

ARTICULO 79 El Comité Organizador efectuará una Reunión de Jefes de Misión, dos (2) meses antes de los Juegos, en la ciudad sede. La información que proporcione el Comité Organizador a los Miembros de la ODEBO, deberá incluir, entre otros, los siguientes aspectos:

- Esquema general sobre la organización de los Juegos.
- Descripción completa de los alojamientos.
- Sistema de transporte, incluyendo los vehículos asignados a cada delegación.
- Instalaciones de competencia y entrenamiento.
- Sistema de Acreditación e Inscripciones Deportivas por Especialidades, informe que deberá ser generado con el sistema GMS.
- Revisión preliminar de la relación Nominal de la Lista Larga.
- Calendario con las fechas más importantes que deben cumplirse.
- Información sobre las Ceremonias de Inauguración y Clausura.

ARTÍCULO 80. Constituye obligación del Comité Organizador de los Juegos Bolivarianos garantizar que tanto los Himnos Nacionales como las Banderas de los países participantes estén debidamente actualizados y aprobados por el Comité Olímpico Nacional correspondiente. Para esto deberá confirmar con los CONs respectivos, durante la realización del Seminario de Jefe de Misión, si están correctas las informaciones que tengan acerca de la Bandera y del Himno oficial de cada país y hacer firmar un acta de aprobación por parte del CON.

ARTÍCULO 81. El costo del alojamiento y la alimentación de la Reunión de los Jefes de Misión, uno por país, será asumido por el Comité Organizador. El pasaje aéreo del representante de cada país a la Reunión de Jefes de Misión correrá por cuenta de cada Comité Olímpico Nacional afiliado, Asociado o invitado por ODEBO y participante en los Juegos.

Para la Reunión de Jefes de Misión, ODEBO enviará al presidente de la Comisión

Técnica y al Secretario Ejecutivo a objeto de apoyar al Comité Organizador en la mencionada reunión. El costo del pasaje aéreo, transporte local, hospedaje y alimentación será por cuenta del Comité Organizador.

ARTÍCULO 82. Concluida la Reunión de Jefes de Misión, el representante del Comité Organizador y la Comisión de ODEBO, informará al presidente y al Comité Ejecutivo, sobre los resultados, destacando las principales preocupaciones, solicitudes, sugerencias y conclusiones planteadas por los representantes de los miembros de los países participantes.

CAPITULO XIII
SERVICIOS MEDICOS Y CONTROL MEDICO

ARTICULO 83. Se regirá por lo que señala la Carta Olímpica y su texto de aplicación. La ODEBO, reafirma su política de rechazar, sancionar y desalentar, por todos los medios, el uso de substancias dopantes y métodos prohibidos, para asegurar el más sano, seguro, equitativo y ético ambiente en las competencias deportivas durante los Juegos Bolivarianos. ODEBO promueve entre sus miembros el desarrollo de una educación preventiva y profiláctica que siente las bases de una verdadera cultura contra del dopaje en el deporte.

ARTÍCULO 84. El Comité Organizador de los Juegos Bolivarianos, tiene la obligación de indicar un laboratorio acreditado por la WADA, para el análisis de las pruebas de control de dopaje que serán realizadas durante los Juegos y enviar a la ODEBO la confirmación oficial.

ARTÍCULO 85. Los procedimientos para el control de dopaje durante los Juegos Bolivarianos, serán aplicados con un alto nivel de exigencia y ajustados a las normas internacionales vigentes estipulado en el Código Mundial Antidopaje y a las propias de la ODEBO.

ARTICULO 86. Todo competidor que participe en los Juegos Bolivarianos, deberá conocer y cumplir todas las políticas y normas antidopaje; estar disponibles para someterse a los controles y/o exámenes médicos que se requieran de ellos; deberá responsabilizarse de lo que ingieren y usan e informar a la Comisión Médica de ODEBO; responsabilizarse de que ningún tratamiento médico infrinja las políticas y normas establecidas en el Código Antidopaje.

ARTICULO 87. Todos los competidores deberán someterse al examen y control médico, en conformidad a la Reglamentación de la Comisión Médica de ODEBO, estando prohibido el uso de drogas o estimulantes artificiales, atendiéndose para ello a la lista de drogas prohibidas según lo indicado por WADA.

ARTICULO 88. El competidor que rehusé someterse al examen o control médico, de conformidad con lo señalado en el punto anterior o que presenté una violación de la Regla Antidopaje de la WADA será separado inmediatamente de los Juegos Bolivarianos y retirada su Credencial, además de las sanciones o medidas disciplinarias que le correspondan por la falta cometida, esta información deberá ser incluida en la ficha técnica del deportista provista por el sistema de GMS.

a) La infracción, por parte de un **atleta individual**, de una norma antidopaje con relación a un control durante las competencias de los Juegos Bolivarianos, conlleva automáticamente la anulación de los resultados individuales en la competición con todas sus consecuencias, incluida la pérdida de las medallas, puntos y diplomas, además de cualquier otra sanción que pueda ser impuesta con relación a la violación.

b) En los casos en que más de **dos miembros de un equipo** deportivo cometa una infracción de las normas antidopaje durante las competencias de los Juegos Bolivarianos, se deberá descalificar al equipo en cuestión, además el Comité Ejecutivo de la ODEBO puede imponer cualquier otra medida disciplinaria que considere apropiada.

c) Si cualquier otro participante en los Juegos Bolivarianos, diferente del competidor en cuestión, estuviera implicado en una infracción de las normas del Código Antidopaje, se retirará su Acreditación y se separará de los Juegos, además de cualquier otra sanción que pueda ser impuesta respecto a la violación.

d) En los casos de violación al Código Mundial Antidopaje, el Comité Ejecutivo de la ODEBO, en consulta con su Comisión Médica, retirará las medallas y/o diplomas que hayan sido otorgados y podrá imponer cualquier otra medida disciplinaria o sanción a los atletas u otras personas involucradas en tal violación.

e) La Comisión Médica de la ODEBO elaborará las directrices que sobre los cuidados médicos y la salud de los atletas y demás participantes en los Juegos deba cumplir el Comité Organizador de los Juegos Bolivarianos.

f) En el caso de que un atleta o equipo sea sancionado mediante el retiro de su(s) medalla(s), diploma(s) o ambos, debido a cualquier motivo, será responsabilidad de su Comité Olímpico Nacional solicitar al atleta que devuelva las medallas a la ODEBO.

g) Para todos estos casos, el Comité Organizador de los Juegos Bolivarianos tendrá un número adicional de medallas y diplomas que entregarán al Comité Ejecutivo de la ODEBO, a fin de que los premios sean entregados a los atletas que así los merezcan en virtud de la decisión adoptada.

ARTICULO 89. Los miembros de la Comisión Médica de los Juegos no podrán actuar como médicos de los equipos.

ARTICULO 90. Las disposiciones anteriores no excluyen las sanciones adicionales que resuelvan aplicar las Confederaciones Sudamericanas, Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales de acuerdo a los reglamentos.

CAPITULO XIV
ALOJAMIENTO, ALIMENTACIÓN Y TRANSPORTE

ARTICULO 91. El Comité Organizador deberá proporcionar alojamiento, alimentación y transporte necesario, equipado con las comodidades básicas, para atletas y oficiales de las delegaciones, que fueron inscritos por el Comité Olímpico Nacional pueden ser alojados en la Villa Bolivariana u Hoteles seleccionados por el Comité Organizador.

Las cuotas para los oficiales de equipo y otro personal de la delegación alojado en la Villa Bolivariana u Hoteles, son fijadas por el Comité Ejecutivo de ODEBO. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones).

ARTICULO 92. Árbitros, jueces, oficiales técnicos, cronometradores, inspectores, etc., designados por el Comité Organizador y las Confederaciones Suramericanas (Panamericanas, Continentales o Federaciones Internacionales) no podrán ser alojados en la Villa Bolivariana u Hoteles de las Delegaciones, ni serán incluidos en el número de Oficiales de la Delegación de los Comité Olímpicos Nacionales.

ARTICULO 93. La Villa u Hoteles deberá ser abierta cuando menos tres (3) días antes de la Ceremonia de Inauguración y cerrada dos (2) días después de la Ceremonia de Clausura. El acceso a la villa u hoteles debe estar gestionado por un módulo de control de accesos (que debe hacer parte del sistema de gestión de los juegos) integrado con la acreditación de los participantes que tengan los permisos de ingreso.

ARTICULO 94. La cuota máxima para los oficiales que acompañen a los equipos y que han sido designados por los Comités Olímpicos Nacionales será de cuarenta por ciento (40%) respecto al número de atletas inscritos. (Manual de Inscripciones y Acreditaciones). Esta cuota debe ser controlada por el sistema GMS.

ARTÍCULO 95. Para Jueces se ofrecerán hoteles 4 estrellas a cargo del Comité Organizador de los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 96. Para la Familia ODEBO, e Invitados de la ODEBO, se brindarán hoteles 5 estrellas a cargo del Comité Organizador.

ARTICULO 97. Se harán arreglos apropiados en las tarifas hoteleras a los medios de Comunicación y a otros oficiales o invitados acreditados por los Comités Olímpicos Nacionales, con precios adecuados para los CONs.

ARTICULO 98. El Comité Olímpico Nacional y la ciudad postulante deberán someter a la aprobación de ODEBO las tarifas a cobrarse por alimentación, hospedaje y transporte

urbano de los competidores y acompañantes en la Villa Bolivariana u Hoteles, al momento que su candidatura sea oficialmente presentada a ODEBO.

ARTÍCULO 99. Los precios diarios del mantenimiento de los caballos en las competiciones del Ecuestre, estará también incluida en la propuesta hecha por el Comité Olímpico Nacional para la consecución de la sede, la cual deberá ser aprobada por la Asamblea de ODEBO.

ARTICULO 100. El Comité Organizador deberá designar los encargados para organizar y coordinar el requerimiento de alojamiento, alimentación y transporte de los Comité Olímpicos Nacionales, Medios de Comunicación y otros invitados de los Juegos, que vivan fuera de la Villa.

ARTICULO 101. El Comité Organizador facilitará transporte a las Delegaciones para su movilización a los campos de entrenamientos y competencias y asignará un (1) automóvil a la orden de las siguientes autoridades:

- Del Jefe de Misión.
- Del presidente y Secretario General de cada Comité Olímpico Nacional.
- De los miembros COI asistentes a los juegos.
- Del presidente de las Confederaciones Suramericanas (Panamericana / Continental / Federación Internacional) de los deportes incluidos en el Programa Deportivo de los Juegos.
- Del Delegado Técnico de cada Confederación Deportiva Suramericana del deporte incluido en el Programa de los Juegos.
- De los miembros del Comité Ejecutivo de la ODEBO.
- Del Jurado de Honor
- Del Canciller de la ODEBO.
- Comisión Técnica de la ODEBO.
- Comisión Médica de ODEBO.
- Secretaria Ejecutiva de ODEBO.

El número de vehículos podrá aumentar de acuerdo con la cantidad de atletas y deportes de una delegación y estará definido en la Matriz de Privilegios otorgados a los CONs, de acuerdo con las reglas establecidas por el COI para los Juegos Olímpicos. La administración de la flota de transporte y la asignación a las delegaciones y autoridades deberá ser gestionada por medio del sistema GMS.

CAPITULO XV
CEREMONIAL Y PROTOCOLO

ARTÍCULO 102. El Protocolo de los Juegos Bolivarianos en sus diferentes versiones, se pautará de acuerdo con el Protocolo de los Juegos Olímpicos de Verano.

ARTICULO 103. El Comité Organizador enviará a los Comités Olímpicos Nacionales con un (1) mes de anticipación los Programas completos de todas las Ceremonias y manifestaciones, que se realizarán durante los Juegos Bolivarianos. Los detalles de todos los programas y de todas las Ceremonias deben ser aprobadas por el Comité Ejecutivo de ODEBO, por lo menos dos (2) meses antes de los Juegos Bolivarianos, incluyendo los programas culturales. Este programa será confeccionado de acuerdo con el Canciller y con las instrucciones de la ODEBO.

ARTICULO 104. El Comité Olímpico Nacional del país Sede de los Juegos y el Comité Organizador, serán responsables de la conducción de la llama Bolivariana de los:

1. **Juegos Deportivos Bolivarianos (JDB),** desde la Ciudad de Caracas – Venezuela (Casa del Libertador Simón Bolívar) al sitio de la Inauguración de los Juegos.
2. **Juegos Bolivarianos de Playa (JBP) desde la Ciudad de Ayacucho – Perú** al sitio de la Inauguración de los Juegos.
3. **Juegos Bolivarianos de la Juventud (JBJ)** a definir

Las manifestaciones a que diera lugar el paso de la llama Bolivariana o su llegada a destino final, bajo los auspicios del Comité Olímpico o Comité Organizador, deberán respetar las normas de protocolo de ODEBO y siguiendo el protocolo Olímpico.

ARTICULO 105. La llama Bolivariana deberá situarse, cuando la arquitectura lo permita, en una posición elevada, claramente visible desde el interior del escenario principal e igualmente visible desde el exterior del escenario.

ARTÍCULO 106. El Comité Organizador de los Juegos, reservará en el escenario principal y en los demás lugares en que se celebren los Juegos, tribunas especiales para acomodar, de acuerdo con la categoría, el Comité Ejecutivo de la ODEBO, miembros del Comité Olímpico Internacional, miembros de las Comisiones Técnica y Médica de la ODEBO, miembros de los Comités Olímpicos Nacionales, representantes de las Federaciones Internacionales y de las Confederaciones Continentales y Regionales, así como para competidores, oficiales, miembros del Comité Organizador de los Juegos y de

la prensa, radio y/o televisión.

ARTICULO 107. El Comité Organizador, el Comité Olímpico Nacional y el Gobierno del país anfitrión de los Juegos, tienen la obligación de respetar y hacer respetar la procedencia protocolaria de los Juegos, en los términos e instrucciones que al efecto le sean transmitidos por el Canciller de la ODEBO, de acuerdo con el Protocolo del COI.

ARTÍCULO 108. Ceremonias de Izamiento de Banderas y siembra del árbol Bolivariano:

a. La Ceremonia de Izamiento de Banderas y Siembra del árbol lo determinará el Comité Organizador conjuntamente con el Canciller de ODEBO. De haber Villa se realizaría en la Villa Bolivariana y sino en una Plaza en la Ciudad de los Juegos, con una programación especial.

ARTÍCULO 109. Ceremonias de Premiación:

a. Las Ceremonias de Premiación se realizarán en las instalaciones de cada uno de los deportes incluidos en el Programa de los Juegos y al término de la competencia final de cada prueba, o de acuerdo con el sistema de premiación establecido por la respectiva Federación Internacional e utilizado la guía del Protocolo Olímpico y conforme con el protocolo de ceremonia de premiación de la ODEBO.

b. En todas las Ceremonias y manifestaciones, durante los Juegos Bolivarianos, la premiación corresponderá a la ODEBO, a los miembros del Comité Olímpico Internacional, Presidente de Comités Olímpicos Nacionales, Presidentes de las Federaciones Internacionales, Panamericanas, Continentales, Suramericanas, Comité Organizador de los Juegos o autoridades Gubernamentales, procurando que participe siempre un miembro del Comité Ejecutivo de ODEBO.

ARTICULO 110. Ceremonias de Inauguración y de Clausura:

a. El Proyecto para la Ceremonia de Inauguración y Clausura de los Juegos Bolivarianos será presentado por el Comité Organizador, con tres meses de antelación, para la necesaria aprobación del Comité Ejecutivo de la ODEBO. El Proyecto de Ceremonias considerará, además de la parte protocolar y las manifestaciones culturales, el tiempo de traslado de los atletas, vías de acceso, seguridad y ubicación en el estadio, entre otros aspectos.

b. El Canciller de la ODEBO tiene la autoridad y, consecuentemente, la responsabilidad de aplicar el presente Reglamento, respetando el protocolo oficial del país sede. En caso de que por cualquier razón no se cumpla con lo establecido en el presente Reglamento, informará inmediatamente al Presidente de la ODEBO, a fin de que se analice el caso y el Comité Ejecutivo de la ODEBO adopte la medida apropiada.

c. Las ceremonias de Inauguración y de Clausura deberán celebrarse conforme al protocolo fijado por ODEBO, siguiendo el protocolo Olímpico y deberán reflejar e ilustrar los principios de nuestras regiones Bolivarianas.

d. La Ceremonia de Inauguración se celebrará, como máximo, un día antes del comienzo de las competiciones de los Juegos. La Ceremonia de Clausura se celebrará el último día de las competiciones de los Juegos.

e. El programa detallado de estas Ceremonias será propuesto por el Comité Organizador y será sometido para su aprobación, al Comité Ejecutivo de ODEBO. Cumpliendo estrictamente con el protocolo olímpico.

CAPITULO XVI
PREMIOS, DIPLOMAS Y DISTINTIVOS

ARTÍCULO 111. El Comité Organizador de los Juegos entregará una medalla conmemorativa y un diploma personal de participación a todos los miembros de las delegaciones, miembros de las Confederaciones Deportivas, jueces, oficiales y a los miembros de la Familia Bolivariana, estos diplomas de participación serán generados por medio del sistema GMS y producidos por el operador GMS de los juegos.

ARTICULO 112. Los premios para competidores serán proporcionados por el Comité Organizador para ser entregados en nombre de ODEBO, y consistirán en medallas y diplomas, del Programa Oficial de los Juegos. El Comité Organizador otorgará los siguientes Premios:

a) Para las pruebas individuales:

1. Al vencedor: medalla dorada y diploma.
2. Al segundo lugar: medalla de plateada y diploma.
3. Al tercer lugar: medalla de bronceada y diploma.

b) Para pruebas por equipos:

1. Al equipo vencedor y a cada uno de sus componentes: medalla de dorada y diploma.
2. Al segundo lugar y a cada uno de sus componentes: medalla de plateada y diploma.
3. Al tercer lugar y a cada uno de sus componentes: medalla de bronceada y diploma.

ARTICULO 113. Ningún premio diferente a los señalados podrá otorgarse en los Juegos Bolivarianos, a menos que el Comité Ejecutivo de la ODEBO haya adoptado otra decisión sobre el particular.

ARTICULO 114. Los **Juegos Bolivarianos** no tendrán puntuación oficial de ninguna naturaleza, ni individual, ni colectiva. En los Juegos Deportivos Bolivarianos la competencia es entre atleta no entre países.

ARTICULO 115. El Comité Organizador deberá entregar un (1) juego completo de Medallas a la Organización Deportiva Bolivariana (ODEBO), al Museo Olímpico del COI y a cada país participantes.

ARTICULO 116. Si un competidor es descalificado, deberá devolver su medalla y diploma a ODEBO. Si esto no se cumple, el Comité Olímpico del atleta estará sujeto a sanción.

CAPITULO XVII
AGREGADOS (Attaches)

ARTICULO 117. El Comité Organizador de los Juegos Deportivos Bolivarianos designará a un (1) agregado (attaches) para cada una de las Delegaciones participantes, con objeto de facilitar las relaciones entre dicho cuerpo y los Jefes de Misión. Todos los attaches deberán ser inscritos oficialmente en el sistema GMS de los juegos.

1) El agregado para cada uno de los países participantes será designado con cuatro (4) meses de anticipación a la fecha de la iniciación de los Juegos.

2) Los agregados quedarán bajo el control del Comité Organizador y tendrán como misión:

   a. Vigilar por la buena organización del viaje de las Delegaciones.

   b. Colaborar en la organización de los alojamientos.

   c. Llevar ante el Comité Organizador toda reclamación o demanda, tanto individual como colectiva, que haga la Delegación en los aspectos administrativos.

   d. Distribuir las tarjetas o invitaciones que haga el Comité Organizador y transmitir a éste las peticiones de la delegación que tiene a su cuidado.

   e. Resolver todos los problemas inherentes a la estancia en la Sede de los Juegos de la Delegación que tiene a su cuidado.

   f. Intervenir ante el Comité Organizador en todo lo que haga referencia al alojamiento, alimentación y transporte de los participantes y dirigentes.

   g. Atender y ayudar a la solución de cualquier duda o problema que surja en la Delegación que tiene a su cuidado, respecto a las obligaciones que tiene el Comité Organizador.

   h. El nombramiento del attachés, no impedirá que el Jefe de Misión o los funcionarios de la misma, hagan gestiones en su favor en forma directa.

CAPITULO XVIII
INFORMACION Y PROPAGANDA

ARTICULO 118. El Comité Organizador editará y distribuirá a los Comités Olímpicos Nacionales, Confederaciones Suramericanas (Panamericanas, Continentales y Federaciones Internacionales), a los miembros del Comité Ejecutivo, Comisiones de Seguimiento, Comisión Médica, Técnica de ODEBO u otras, los siguientes documentos de información que deberán ser publicados en sitio web de los juegos provisto por el sistema GMS.

a) Un (1) boletín cada seis (6) meses en el primer año después de haberse otorgado la sede.

b) Un (1) boletín cada tres meses en los últimos 12 meses anteriores a la apertura de los Juegos.

c) Un (1) boletín mensual en los últimos seis (6) meses.

d) Un (1) boletín técnico - informativo diario durante la realización de los Juegos.

e) Reglamento General de los Juegos Deportivos Bolivarianos.

f) Un Folleto de cada deporte. (Manual / Instructivo)

g) Programa Calendario de cada deporte, horario de las competencias y entrenamientos.

h) Los perfiles de las rutas escogidas para la celebración de los distintos deportes que lo ameriten.

i) La Memoria Oficial de los Juegos, seis (6) meses posteriores a la terminación de los Juegos.

ARTICULO 119. La ODEBO adoptará las medidas necesarias para garantizar que los Juegos Bolivarianos tengan la cobertura más completa por los distintos medios de comunicación y la mayor audiencia posible en América.

Un objetivo importante de la ODEBO es que los medios de comunicación promuevan y divulguen los principios y valores del Ideal Olímpico y el significado que tienen los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 120. Todos los asuntos relacionados con el desarrollo de los Juegos Bolivarianos serán de competencia exclusiva del Comité Ejecutivo de la ODEBO. Con el fin de asegurar la información más completa, a través de los medios de comunicación, y la mayor audiencia posible para los Juegos. El Comité Ejecutivo de la ODEBO decidirá las acciones necesarias que sobre la materia serán aplicadas por el Comité Organizador de los Juegos.

CAPITULO XIX
MEDIOS DE COMUNICACIÓN
(PRENSA, TELEVISIÓN, RADIO, FOTOGRAFIA Y FILMACION)

ARTICULO 121. El Comité Organizador establecerá y organizará debidamente un Centro de Prensa para el servicio de los periodistas acreditados por los Comités Olímpicos miembros y que lleguen oficialmente a la Sede, durante los Juegos Bolivarianos.

ARTICULO 122. En cada uno de los lugares de competencia donde se lleven a cabo pruebas oficiales existirá un Centro de Información de Resultados con acceso a los datos técnicos procesados por el GMS para los medios de Comunicación y se dispondrá de un sitio especial para los periodistas y fotógrafos.

ARTICULO 123. El Presidente y Secretario General de cada uno de los Comités Olímpicos Nacionales recibirán diariamente el Boletín Informativo, los Resultados Técnicos del día, el Programa de actividades para el día siguiente y las demás informaciones; los Jefes de Misión, tendrán, igualmente, un apartado postal para los mismos servicios en la Villa o Hotel. Así mismo toda esta información deberá estar disponible en el sitio web y en la aplicación de juegos provista por el sistema GMS.

ARTICULO 124. El Comité Organizador instalará en los lugares que considere conveniente, sitios para la exhibición y venta a un precio mínimo, de las fotografías oficiales que se tomen diariamente durante la celebración de los Juegos Deportivos Bolivarianos.

ARTICULO 125. El Comité Organizador será la única entidad que podrá autorizar la toma de películas oficiales, o las que se den por comercialización, quedando en la obligación de dar a estos servicios una organización tal que, en ningún momento, estas labores obstaculicen la realización de las pruebas.

Deberán respetarse las limitaciones que en las instalaciones señalen las autoridades que controlen el evento.

ARTICULO 126. El programa radial y de televisión de los Juegos deberá hacerse, por intermedio de una radiodifusora oficial o canal de televisión oficial de los Juegos en conexión con las radiodifusoras o canales oficiales de los demás países.

ARTICULO 127. Los contratos para televisar los Juegos Deportivos Bolivarianos son propiedad de la ODEBO los cuales se podrán negociar con el Comité Organizador. El Comité Organizador de los Juegos por una cantidad fija negociable.

ARTICULO 128. Solamente las empresas que adquieren los derechos de transmisión de la ODEBO podrán acceder con equipamientos de captación de video y audio a las instalaciones cuyo acceso requiera acreditación emitida por la ODEBO. Esos equipamientos deberán ser igualmente acreditados por el Comité Organizador de los Juegos, de acuerdo con los contratos de transmisión firmados entre la empresa propietaria de los equipamientos y la ODEBO.

ARTÍCULO 129. Corresponderá al Comité Organizador de los Juegos contratar, siempre de acuerdo con la ODEBO, u organizar una entidad para la producción de las señales de audio y video de los Juegos, a su propio costo. Esta organización se llamará Emisora Anfitriona de los Juegos y tendrá derecho a acreditaciones especiales para la realización de su trabajo.

ARTÍCULO 130. El contrato con esta organización deberá prever que todas las imágenes producidas serán de propiedad de la ODEBO y que solamente la ODEBO podrá ceder con o sin encargos los derechos de acceso y uso de esas señales.

CAPITULO XX
PROPAGANDA Y PUBLICIDAD EN LOS JUEGOS

ARTÍCULO 131. El Comité Ejecutivo de la ODEBO es la única autoridad competente para determinar los principios y las condiciones en virtud de los cuales se autorizará alguna forma de publicidad durante los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 132. Salvo autorización del Comité Ejecutivo de la ODEBO, ningún competidor, entrenador, instructor o miembro del personal oficial que participe en los Juegos, debe permitir que su persona, nombre, imagen o actuaciones deportivas sean explotados con fines publicitarios durante los Juegos Bolivarianos.

ARTÍCULO 133. Ninguna forma de publicidad, ni de propaganda comercial o de otro tipo podrá aparecer sobre las personas, la ropa deportiva, accesorios, o en general sobre cualquier prenda de vestir o equipamiento utilizado por los atletas en los Juegos Bolivarianos, excepto la marca del fabricante, con la condición de que no se destaque de manera ostentosa con fines publicitarios.

Esta regla se regirá por los criterios siguientes:

a) La marca del fabricante no figurará más de una vez en cada prenda de vestir o artículo de equipamiento.

b) Toda marca de fabricante que ocupe más del 10% de la superficie total del equipamiento expuesto durante la competición se considerará prohibida. En cualquier caso, ninguna marca de fabricante podrá sobrepasar los 60 cm^2.

c) Accesorios para la cabeza como sombreros, gorras, gafas de sol, guantes y otros, en los que el tamaño de la marca del fabricante sobrepase los 6 cm^2 se considerará prohibida.

d) La ropa como camisetas, shorts y pantalones de deportes, entre otros, en los que el tamaño de la marca del fabricante sobrepase los 20 cm^2, se considerará prohibida. Es opcional colocar marca del gobierno del país al lado de la manga siempre y cuando esta no sobrepase las medidas anteriormente descritas.

e) En el calzado, el nombre y el logo del fabricante pueden figurar, siempre y cuando, su tamaño no sobrepase los 6 cm^2.

f) En casos muy especiales, el Comité Ejecutivo de la ODEBO podrá autorizar excepciones en la aplicación de las reglas anteriormente señaladas.

ARTÍCULO 134. No se permitirá ningún tipo de manifestación ni propaganda política,

religiosa o racial en las instalaciones de los Juegos.

ARTÍCULO 135. No se permitirá ningún tipo de anuncio ni publicidad dentro ni encima de las instalaciones ni otros lugares de competición de los Juegos Bolivarianos, previa aprobación del Comité Ejecutivo de la ODEBO una vez que se solicite por parte del Comité Organizador detallando un plano sobre la publicidad a colocar.

ARTÍCULO 136. Toda violación de las disposiciones previstas en esta Sección implicará la descalificación o retirada de la acreditación de los implicados. El Comité Ejecutivo de la ODEBO podrá tomar acciones en contra del Comité Olímpico Nacional o la Federación Internacional, Continentales y/o Confederación Deportiva Suramericana que resulten responsables de la violación. Las decisiones sobre la materia tomadas por el Comité Ejecutivo de la ODEBO serán inapelables.

CAPITULO XXI
DISPOSICIONES GENERALES

ARTICULO 137. Los Comités Olímpicos Nacionales deberán cancelar como derecho a participación en los Juegos a la ODEBO**:**

a). Cada Comité Olímpico Nacional deberá estar al día con la cuota anual de ODEBO. (**Doscientos dólares** de los Estados Unidos de América **($ 200,00 anuales)**

b). La cuota de **Cien dólares** de los Estados Unidos de América (**$ 100,00)** por cada deporte Inscrito.

c). **Diez dólares** de los **Estados** Unidos de América **($ 10,00)** por cada atleta que se inscriba en los Juegos.

d). **Cinco dólares** de los **Estados** Unidos de América **($ 5,00)** diarios por participante (atleta u oficial), durante el período comprendido entre su entrada y salida de la Villa Bolivariana u Hoteles.

e). Dichos valores deberán ser cancelados obligatoriamente a la Tesorería u Secretaria Ejecutiva, durante los Juegos, en dinero efectivo o cheque certificado a la orden de ODEBO. Cada Comité Olímpico deberá cancelar el 50% después de la reunión de la DRM o enviarse previamente por deposito certificado a la cuenta del Banco de ODEBO, y el 50 % restante en los tres (3) primeros días de iniciados los Juegos, previa liquidación definitiva.

ARTICULO 138. Este Reglamento se interpretará y pondrá en armonía con la Carta Olímpica, la cual se adopta como patrón de referencia.

ARTICULO 139. El Presidente de ODEBO queda facultado para resolver los asuntos no previstos en el presente Reglamento, resoluciones que hará del conocimiento del Comité **Ejecutivo de ODEBO**, en su oportunidad.

XXII
MODIFICACION DEL REGLAMENTO GENERAL

ARTICULO 140. Este Reglamento sólo podrá ser modificado por acuerdo de la Asamblea Extraordinaria convocada al efecto, a solicitud de por lo menos cuatro (4) de los Comités Olímpicos Bolivarianos. Toda modificación al Reglamento, requiere para su aprobación el voto afirmativo de la mayoría absoluta de los miembros de la Organización.

ANEXOS:

DEPORTES / DISCIPLINAS JUEGOS / BOLIVARIANOS / PANAMERICANOS / OLIMPICOS
CENTRO AMERICANOS Y DEL CARIBE / ANTERIORES / 0TR0S

JUEGOS BOLIVARIANOS DE SANTA MARTA 2017

DEPORTES / DISCIPLINAS

1	ACUÁTICOS	NATACION
		CLAVADOS
		SINCRONIZADOS
		WATER POLO
		AGUA ABIERTAS
2	ATLETISMO	
3	BADMINTON	
4	BALONCESTO	
5	BALONMANO	
6	BEISBOL (*)	
7	BOWLING	
8	BOXEO	
9	CANOTAJE	
10	CICLISMO	BICICROSS - BMX
		CICLOMONTAÑISMO MTB
		PISTA
		RUTA
11	ECUESTRE	ADIESTRAMIENTO - SALTO
12	ESGRIMA	
13	ESQUI NÁUTICO	
14	FUTBOL	CÉSPED
	FÚTBOL SALA	

15	GIMNASIA	ARTÍSTICA
		RÍTMICA
		TRAMPOLIN
16	GOLF	
17	JUDO	
18	KARATE	
19	LEV. DE PESAS	
20	LUCHA	
21	PATINAJE	ARTÍSTICO
		CARRERAS
22	RACQUETBOL	
23	REMO	
24	RUGBY 7	
25	SOFTBOL (*)	
26	SQUASH	
27	TAEKWONDO	
28	TENIS	
29	TENIS DE MESA	
30	TIRO DEPORTIVO	
31	TIRO CON ARCO	
32	TRIATHLON	
33	VELA	
34	VOLEIBOL	
	VOLEIBOL DE PLAYA	

(*) En los Juegos Olímpicos es un solo deporte. (Masculino / Femenino)

RESUMEN DE PRUEBAS / PARTICIPACION:

Masculino	Femenino	Mixto	Total pruebas
234	215	20	469

28	Deportes del Programa Olímpico	412
6	Deportes del Programa PANAM.	57
34	**Total General**	**469**

XI JUEGOS DEPORTIVOS SURAMERICANO COCHABAMBA 2018

DEPORTES / DISCIPLINAS

1	**Acuáticos**	Aguas Abiertas
		Clavados
		Natación
		Nado Sincro
		Polo Acuático
2	**Atletismo**	
3	**Baloncesto**	
4	**Balonmano**	
5	**Bowling**	
6	**Boxeo**	
7	**Bádminton**	
8	**Canotaje**	
9	**Ciclismo**	BMX
		MTB
		Pista
		Ruta
10	**Ecuestre**	
11	**Esgrima**	
12	**Esquí Náutico**	
13	**Fútbol**	
14	**Fútbol Sala**	
15	**Gimnasia**	Artística
		Rítmica
		Trampolín

16	**Golf**	
17	**Hockey Césped**	
18	**Judo**	
19	**Karate**	
20	**Levantamiento de Pesas**	
21	**Lucha**	
22	**Patinaje**	Artístico
		Carreras
23	**Pelota Vasca**	
24	**Pentatlón Moderno**	
25	**Remo**	
26	**Rugby**	
27	**Ráquetbol**	
28	**Squash**	
29	**Taekwondo**	
30	**Tenis**	
31	**Tenis de mesa**	
32	**Tiro con Arco**	
33	**Tiro Deportivo**	
34	**Triatlón**	
35	**Vela**	
36	**Voleibol**	Voleibol Coliseo
		Voleibol Playa

RESUMEN DE PRUEBAS / PARTICIPACION:

Masculino	Femenino	Mixto	Total pruebas
181	172	15	368

29	Deportes del Programa Olímpico	322
7	Deportes del Programa PANAM	46
36	**Total General**	**368**

XXIII JUEGOS DEPORTIVOS CENTROAMERICANOS Y DEL CARIBE BARRANQUILLA 2018

DEPORTES / DISCIPLINAS

1	ACUÁTICOS	CLAVADOS
		NADO SINCRONIZADO
		NATACIÓN
		POLO ACUÁTICO
		AGUAS ABIERTAS
2	ATLETISMO	
3	BADMINTON	
4	BALONCESTO	
5	BALONMANO	
6	BÉISBOL	
7	BOWLING	
8	BOXEO	
9	CANOTAJE	
10	CICLISMO	BMX
		RUTA
		MONTAÑA
		PISTA
11	ECUESTRE	
12	ESGRIMA	
13	ESQUÍ ACUÁTICO	
14	FUTBOL	
15	GIMNASIA	ARTÍSTICA
		RÍTMICA
		TRAMPOLIN

16	GOLF	
17	HOCKEY	
18	JUDO	
19	KARATE	
20	LEVANTAMIENTO DE PESAS	
21	LUCHA	
22	PATINAJE	
23	PENTATLON MODERNO	
24	RAQUETBOL	
25	REMO	
26	RUGBY 7	
27	SOFTBOL	
28	SQUASH	
29	TAEKWONDO	
30	TENIS/TENNIS	
31	TENIS DE MESA	
32	TIRO CON ARCO	
33	TIRO DEPORTIVO	
34	TRIATLÓN	
35	VELA	
36	VOLEIBOL	SALA
		PLAYA

RESUMEN DE PRUEBAS / PARTICIPACION:

Masculino	Femenino	Mixto	Total pruebas
225	212	24	460

28	Deportes del Programa Olímpico	403
8	Deportes del Programa CAC	57
36	**Total General**	**460**

XVIII JUEGOS PANAMERICANOS
LIMA 2019

DEPORTES / DISCIPLINAS

1	ACUÁTICOS	NATACION
		CLAVADOS
		SINCRONIZADOS
		WATER POLO
		AGUA ABIERTAS
2	ATLETISMO	
3	BADMINTON	
4	BALONCESTO	
	BALONCESTO 3 X 3	
5	BALONMANO	
6	BÉISBOL (*)	
7	BOLICHE	
8	BOXEO	
9	CANOTAJE	VELOCIDAD
		SLALON
10	CICLISMO	PISTA
		BMX
		RUTA
		MTB
11	ECUESTRES	SALTOS
		ADIESTRAMIENTO
		COMPLETA
12	ESGRIMA	
13	ESQUI ACUATICO	
14	FISICOCULTURISMO	
15	FÚTBOL	
16	GIMNASIA	ARTISTICA
		RITMICA
		TRAMPOLIN

17	GOLF	
18	HOCKEY CÉSPED	
19	JUDO	
20	KARATE	KUMITE
		KATA
21	LEV. PESAS	
22	LUCHA	GRECO
		LIBRE
23	PATINAJE	VELOCIDAD
		SKATEBOARD
		ARTISTICA
24	PELOTA VASCA	
25	PENTATLÓN MODERNO	
26	RÁQUETBOL	
27	REMO	
28	RUGBY SIETE	
29	SOFTBOL (*)	
30	SQUASH	
31	SURF	
32	TAEKWONDO	KYORUGI
		POOMSAE
33	TENIS	
34	TENIS DE MESA	
35	TIRO	RIFLE
		PISTOLA
		ESCOPETA
36	TIRO CON ARCO	
37	TRIATLÓN	
38	VELA	
39	VOLEIBOL	
	VOLEIBOL DE PLAYA	

(*) En los Juegos Olímpicos es un solo deporte. (Masculino / Femenino)

RESUMEN DE PRUEBAS / PARTICIPACION:

Masculino	Femenino	Mixto	Total pruebas

33	Deportes del Programa Olímpico	
6	Deportes del Programa Panam.	
39	**Total General**	

XXXII JUEGOS OLIMPICOS
TOKYO 2020

DEPORTES / DISCIPLINAS

P	ACUÁTICOS	NATACION
		CLAVADOS
		SINCRONIZADOS
		WATER POLO
		AGUA ABIERTAS
2	ATLETISMO	Masc.- Fem
3	BADMINTON	Masc.- Fem
4	BALONCESTO	Masc.- Fem
	BALONCESTO 3 X 3	Masc.- Fem
5	BALONMANO	Masc.- Fem
6	BÉISBOL / SOFTBOL	
7	BOXEO	Masc.- Fem
8	CANOTAJE	VELOCIDAD
		SLALON
9	CICLISMO	PISTA
		BMX
		RUTA
		MTB
10	ECUESTRES	SALTOS
		ADIESTRAMIENTO
		COMPLETA
11	ESGRIMA	Masc.- Fem
12	ESCALADA	Masc.- Fem
13	FÚTBOL	Masc.- Fem
14	GIMNASIA	ARTISTICA
		RITMICA
		TRAMPOLIN

15	GOLF	
16	HOCKEY CÉSPED	
17	JUDO	
18	KARATE	KUMITE
		KATA
19	LEV. PESAS	
20	LUCHA	GRECO
		LIBRE
21	PENTATLÓN MODERNO	
22	REMO	
23	RUGBY	
24	SURF	
25	SKATEBOARDING	
26	TAEKWONDO	KYORUGI
		POOMSAE
27	TENIS	
28	TENIS DE MESA	
29	TIRO	RIFLE
		PISTOLA
		ESCOPETA
30	TIRO CON ARCO	
31	TRIATLÓN	
32	VELA	
33	VOLEIBOL	
	VOLEIBOL DE PLAYA	

RESUMEN DE PRUEBAS / PARTICIPACION:

Masculino	Femenino	Mixto	Total pruebas
165	156	18	339

33	Deportes del Programa Olímpico	339
	Total General	**339**

IV JUEGOS BOLIVARIANOS DE PLAYA

IQUIQUE - CHILE

DEPORTES / DISCIPLINAS

1	ACTIVIDADES SUBACUATICAS
2	NATACION "Aguas Abiertas"
3	BEACH HANDBALL
4	CANOTAJE (*) "Va'a Canoas Polinesias"
5	ESQUI NAUTICO
6	FUTBOL DE PLAYA
7	REMO "Coastal"
8	RUGBY DE PLAYA
9	SURF
10	TENIS DE PLAYA
11	TRIATLON
12	VELA
13	VOLEIBOL DE PLAYA

NOTA: (*) NO SE REALIZO CANOTAJE DE MAR ("VA'A CANOAS POLINESIAS")

IV JUEGOS SURAMERICANOS DE PLAYA

PIMENTEL 2015

DEPORTES / DISCIPLINAS

(DEPORTES PROGRAMADOS – EVENTO SE APLAZO)

1	ACTIVIDADES SUBACUATICAS
2	NATACION "Aguas Abiertas"
3	BEACH HANDBALL
4	CANOTAJE (*) "Va'a Canoas Polinesias"
5	ESQUI NAUTICO
6	FUTBOL DE PLAYA
7	REMO "Coastal"
8	RUGBY DE PLAYA
9	SURF
10	TENIS DE PLAYA
11	TRIATLON
12	VELA
13	VOLEIBOL DE PLAYA

III JUEGOS OLIMPICOS DE LA JUVENTUD **BUENOS AIRES 2018** DEPORTES / DISCIPLINAS	I JUEGOS BOLIVARIANOS DE LA JUVENTUD **LIMA 2015** DEPORTES / DISCIPLINAS **(DEPORTES – EVENTO SE APLAZO)**	I JUEGOS BOLIVARIANOS DE LA JUVENTUD **SUCRE – BOLIVIA 2020** DEPORTES / DISCIPLINAS **(DEPORTES EN EL DOSSIER CANDIDATURA)**

1	ATLETISMO
2	BÁDMINTON
3	BAILE DEPORTIVO,
4	BALONMANO DE PLAYA
5	BÁSQUETBOL 3X3
6	BOXEO
7	CANOTAJE
8	CICLISMO
9	ECUESTRE
10	ESCALADA DEPORTI
11	ESGRIMA
12	FUTSAL
13	GIMNASIA
14	GOLF
15	HOCKEY
16	JUDO
17	KARATE
18	LEVANTAMIENTO DE PESAS
19	LUCHA OLÍMPICA
20	NATACIÓN
	SALTOS ORNAMENTALES
21	PATINAJE DE VELOCIDAD SOBRE RUEDAS
22	PENTATLÓN MODERNO
23	REMO
24	RUGBY
25	TAEKWONDO
26	TENIS
27	TENIS DE MESA
28	TIRO CON ARCO
29	TIRO DEPORTIVO
30	TRIATLÓN
31	VELA.
32	VOLEIBOL DE PLAYA
	Exhibición:
1	SQUASH
2	POLO

1	ATLETISMO
2	BALONCESTO 3 X 3
3	BADMINTON
4	BOXEO
5	ESGRIMA
6	ESQUI ACUATICO
7	GIMNASIA ARTISTICA
8	JUDO
9	LEVANTAMIENTO DE PESAS
10	LUCHA
11	KARATE
12	NATACION – CARRERAS
13	REMO
14	TAE KWON DO
15	TENIS
16	TENIS DE MESA
17	TRIATLON
18	SURF
19	VELA
20	VOLEIBOL

1	ATLETISMO	
2	BALONCESTO	
3	BALONMANO	
4	BOXEO	
5	BADMINTON	
6	CICLISMO	BMX
		MTB
		Pista
		Ruta
7	ESGRIMA	
8	FUTBOL	
9	FUTSAL	
10	GIMNASIA	Artística
		Rítmica
		Trampolín
11	JUDO	
12	KARATE	
13	LEVANTAMIENTO DE PESAS	
14	LUCHA	
15	NATACION – CARRERAS	
16	PELOTA FRONTON	
17	RAQUETBOL	
18	SQUASH	
19	TAE KWON DO	
20	TENIS	
21	TENIS DE MESA	
22	TIRO CON ARCO	
23	TIRO DEPORTIVO	
24	VELA	
25	VOLEIBOL	Coliseo
		Playa