



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2006

Aprobadas por el
Consejo Ejecutivo de IWBF
En Amsterdam, Holanda

Valido desde
Octubre 2006



FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCENTO EN SILLA DE RUEDAS

I W B F

COMITÉ TECNICO DE IWBF.

Presidente:	Norbert Kucera	Alemania	:
Secretario	Don "Butch" Steponchev:	Canada	
Miembros	Ricardo Moreno:	España	
	Nico Viviers:	Sur Africa	
	Kaneyoshi Sugiyama,	Japon	

Miembros Ex-officio: Maureen Orchard

IWBF Office

Maureen Orchard, President of IWBF

109-189 Watson St.

Winnipeg, Manitoba

Canada, R2P 2E1

Phone: 1-204-632-6475

Fax: 1-204-925-5929

E-mail: IWBFPresident@aol.com

<http://www.IWBF.org>

© IWBF 2004

Publicado por:

IWBF

(International Wheelchair Basketball Federation)

189 Watson Street #109

Winnipeg, MB, Canada

R2P 2E1

© **Copyright:** IWBF

Editado por: IWBF

Basado en las Reglas Oficiales de FIBA

Traducción al Castellano: José Ricardo Moreno – Antonia Gomez (IWBF Arbitro internacional.)

Revisión Técnica: José Ricardo Moreno. (Comité Tecnico IWBF)

Nota: Si hubiese cualquier duda sobre la interpretación del contenido de esta publicación, prevalecerá la versión original en ingles

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida en ningún formato, bien sea electrónico o mecánico, incluida las fotocopias, sin permiso expreso del editor.



INDICE DE CONTENIDOS

REGLA UNO — EL JUEGO	7
Art. 1 Definiciones	7
REGLA DOS — PISTA Y EQUIPAMIENTO	8
Art. 2 Terreno de juego	8
Art. 3 Equipamiento	12
REGLA TRES — LOS EQUIPOS.....	15
Art. 4 Equipos.....	15
Art. 5 Jugadores: lesión	17
Art. 6 Capitán: obligaciones y derechos	17
Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos.....	18
REGLA CUATRO — REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	19
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y periodos extra	19
Art. 9 Comienzo y final de un periodo o del partido	19
Art. 10 Estado del balón.....	20
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro.....	21
Art. 12 Juego entre dos y posesión alterna	21
Art. 13 Cómo se juega el balón	23
Art. 14 Control del balón	23
Art. 15 Jugador en acción de tiro	23
Art. 16 Canasta: cuándo se marca y su valor	24
Art. 17 Saque.....	25
Art. 18 Tiempo muerto registrado.....	26
Art. 19 Sustituciones	28
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia	30
Art. 21 Partido perdido por inferioridad	31
REGLA CINCO — VIOLACIONES.....	32
Art. 22 Violaciones	32
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego	32
Art. 24 Regate	32
Art. 25 Avanzar con el balón (tres impulsos)	33
Art. 26 Tres segundos.....	33
Art. 27 Jugador estrechamente marcado.....	34
Art. 28 Ocho segundos	34
Art. 29 Veinticuatro segundos	34
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera	36
Art. 31 Levantarse de la silla y Levantar las Ruedas Traseras del Suelo.	36



REGLA SEIS — FALTAS	37
Art. 32 Faltas	37
Art. 33 Contacto: principios generales	37
Art. 34 Falta personal.....	43
Art. 35 Doble falta	43
Art. 36 Falta antideportiva.....	44
Art. 37 Falta descalificante	45
Art. 38 Falta técnica	45
Art. 39 Enfrentamientos	47
REGLA SIETE — DISPOSICIONES GENERALES	49
Art. 40 Cinco faltas por jugador	49
Art. 41 Faltas de equipo: penalización	49
Art. 42 Situaciones especiales	49
Art. 43 Tiros libres.....	50
Art. 44 Error rectificable	52
REGLA OCHO — ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	55
Art. 45 Los árbitros, oficiales de mesa y comisario	55
Art. 46 Árbitro principal: obligaciones y derechos	55
Art. 47 Árbitros: obligaciones y derechos	56
Art. 48 Anotador y ayudante de anotador: deberes	57
Art. 49 Cronometrador: deberes.....	58
Art. 50 Operador de veinticuatro segundos: deberes.....	59
REGLA NOVENA – SISTEMA CLSIFICACION JUGADORES	Ñ. 61
Art. 51 Sistema de clasificación por puntos de los jugadores.....	61
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....	62
B — ACTA DEL PARTIDO	68
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA.....	75
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	76
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN	80
INDICE A LAS REGLAS	81



INDICE DE ESQUEMAS

Esquema 1	Pista completa	9
Esquema 2	Zona restringida.....	11
Esquema 3	Zona de canasta de dos y tres puntos	11
Esquema 4	Mesa del anotador y sillas de los sustitutos.....	12
Esquema 5	La silla de ruedas, dimensiones	14
Esquema 6	El Principio del Cilindro	38
Esquema 7	Posiciones de los jugadores durante los tiros libres.....	51
Esquema 8	Señales de los árbitros.....	67
Esquema 9	Acta	68
Esquema 10	Encabezamiento del acta.....	69
Esquema 11	Los equipos en el acta	70
Esquema 12	Tanteo arrastrado	73
Esquema 13	Resumen.....	74
Esquema 14	Parte inferior del acta	74





Estas reglas para Baloncesto en silla de ruedas se utilizarán en los encuentros bajo la jurisdicción de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF) y ha sido el resultado de años de experiencia en Baloncesto en silla de ruedas. Están basadas en las reglas establecidas por la Federación Internacional de Baloncesto (FIBA)

Cualquier referencia que se haga en estas Reglas Oficiales de Baloncesto a un jugador, entrenador, árbitro, etc. en género masculino también hace mención al género femenino. Este hecho debe entenderse únicamente por razones prácticas.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1 Definiciones

1.1 El baloncesto en silla de ruedas.

El baloncesto en silla de ruedas lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El baloncesto en silla de ruedas está controlado por los árbitros, oficiales de mesa, comisario y un clasificador.

1.2 Canasta: propia / contraria

La canasta en la que ataca un equipo es la de sus oponentes y la canasta que defiende es la suya.

1.3 Vencedor de un partido

El vencedor será el equipo que haya logrado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego.



REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas que lo delimitan. (Esquema 1)

Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, terrenos de juego existentes que tengan unas dimensiones mínimas de veintiséis (26) metros de largo y catorce (14) metros de ancho.

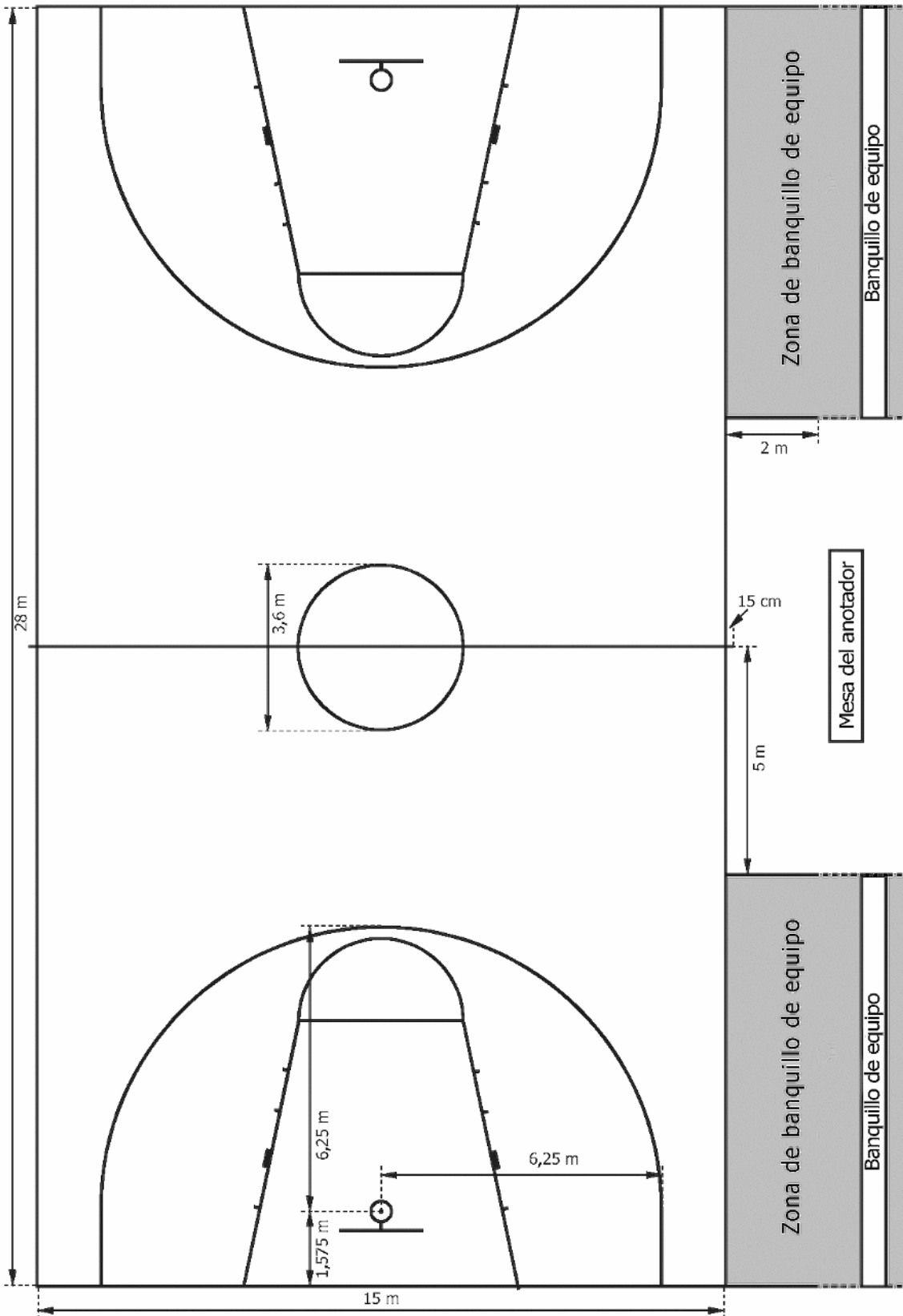
2.2 Líneas

Todas las líneas se trazarán del mismo color (preferiblemente blanco), de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles.

2.2.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo (en los lados cortos) y las líneas laterales (en los lados largos). Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en su banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.



Esquema 1 Pista completa



2.2.2 Línea central, círculo central y semicírculos

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

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

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

2.2.3 Líneas de tiros libres y zonas restringidas

Se trazará una línea de tiros libres, de 3,60 metros de longitud, paralela a cada línea de fondo y con su borde más alejado a 5,80 metros del borde interior de estas. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son dos espacios marcados en el terreno de juego delimitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a tres (3) metros del centro de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas puede estar pintado, pero deberá ser en el mismo color que el círculo central.

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

2.2.4 Zona de canasta de tres puntos

La zona de canasta de tres puntos de un equipo Esquemas 1 y 3 es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes que incluye y está delimitada por:

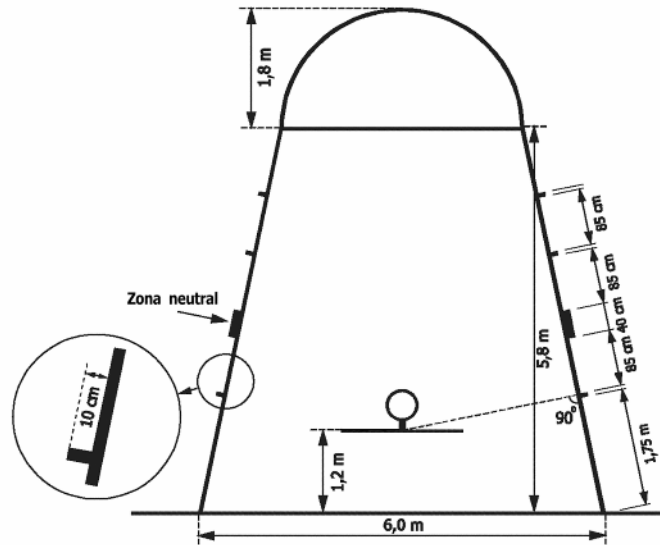
- Dos líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde más alejado a 6,25 metros del punto directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los oponentes. La distancia desde el borde interior del centro de la línea de fondo hasta este punto es 1,575 metros.
- Un semicírculo de 6,25 metros de radio medido desde el centro de la canasta hasta el borde exterior de la circunferencia y que confluye con las líneas paralelas.

2.2.5 Zonas de banquillo de equipo

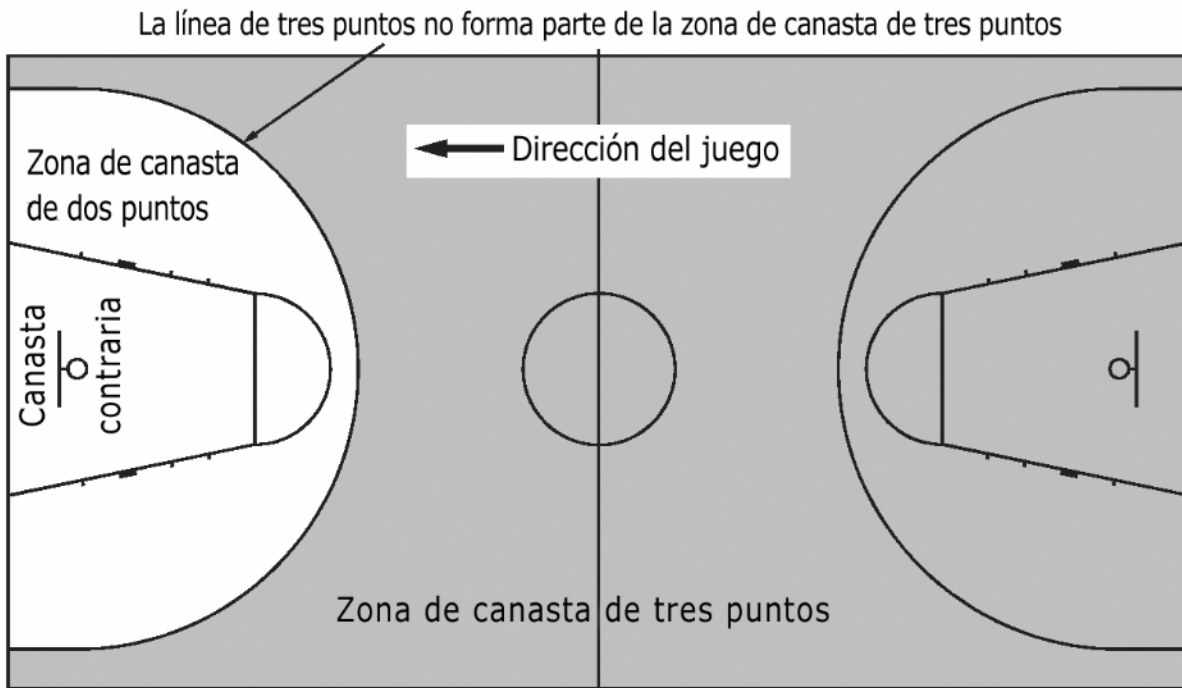
Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego, en el mismo lado que la mesa del anotador y los banquillos de equipo. (Esquema 1)

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

Debe haber (7) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo. Todos los jugadores usarán sus sillas de ruedas en el banco. Cualquier otra persona estará situada al menos dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.



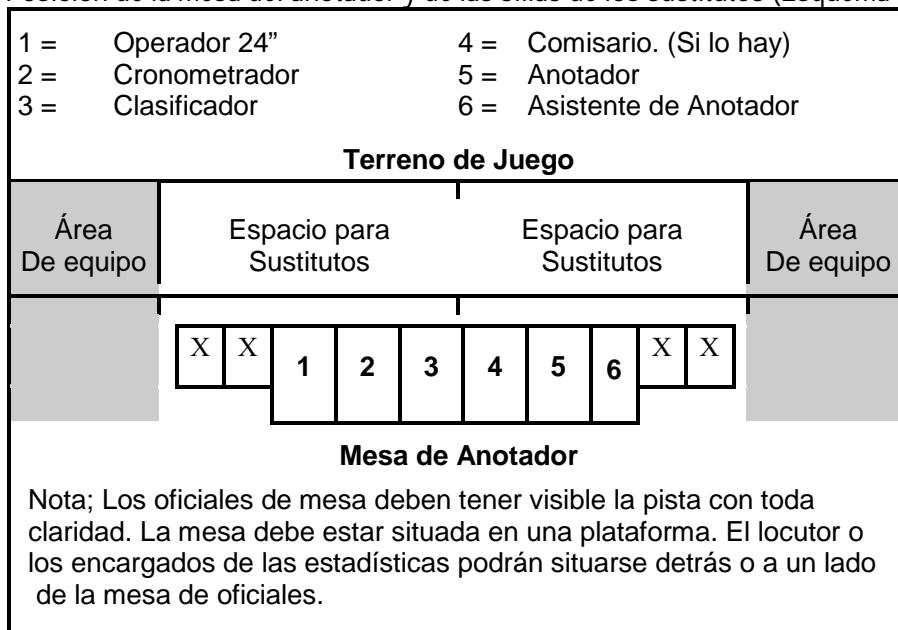
Esquema 2 Zona restringida



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos



2.3 Posición de la mesa del anotador y de las sillas de los sustitutos (Esquema 4)



Esquema 4. Mesa de anotadores y espacio para los sustitutos

Art. 3 Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro segundos
- Cronómetro o dispositivo adecuado (visible) para cronometrar los tiempos muertos, distinto al reloj de partido.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Indicador de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el Apéndice sobre Equipamientos de Baloncesto.



Art. 3.1 Sillas de ruedas

3.1.1 Debe prestarse especial atención a la silla de ruedas ya que es considerada como parte del jugador. Las infracciones a las siguientes reglas comportarán la prohibición de que una silla de ruedas pueda utilizarse durante el partido.

3.1.2 Solo se permite un cojín en el asiento de la silla. Debe tener las mismas dimensiones del asiento de la silla_ y no superar los 10 cms de espesor, excepto para los jugadores de 3,5, 4 y 4,5 puntos en los que no excederá de 5 cm. El cojín debe tener la misma consistencia y densidad en toda su extensión y su grosor debe ser uniforme. El material debe ser uniforme y no se permiten la forma de cuña. No se podrá añadir o reforzar el cojín con ninguna tablilla o material rígido. (Ver también Art. 4.4.1).

NOTA: No se pedirá más que el cojín sea doblado hasta tocar sus puntas para demostrar su flexibilidad.

3.1.3 Los reposapiés, o, donde sea aplicable, la barra protectora horizontal, lateral o frontal, no deberán sobrepasar los 11 cms medidos desde el suelo hasta su punto más alto y más adelantado. Esta barra podrá ser recta o ligeramente curvada y no podrán terminar en punta. Las medidas se tomaran con la/s rueda/s delantera/s colocada/s en dirección de avance.

3.1.4 La parte inferior de los reposapiés deben estar diseñados de forma tal que impidan que se dañe la superficie de juego. Se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una/s rueda/s antivuelco ubicada/s en la parte posterior de la silla.

3.1.5 Comentario:

3.1.6 A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas (castor) **unidos al marco o al eje trasero** y situados en la parte posterior del sillón de ruedas, estas ruedas (castors) pueden estar frecuentemente o continuamente en contacto con el suelo. La anchura de este dispositivo esta limitado a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador esta sentado en la silla en una posición de avance, la máxima distancia permitida entre la rueda y la superficie de juego es de 2 cms, La rueda antivuelco no debe sobresalir del plano vertical que marca la parte más atrasada de las ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance.

Nota: Tal como se describe en este párrafo, la ruedecilla antivuelco no se considera como rueda.

3.1.7 La altura máxima desde el soporte lateral del asiento al suelo, incluyendo el material que forma parte de la silla de ruedas, debe ser de 53 cm con la/s ruedecilla/s delanteras colocadas en posición de avance.

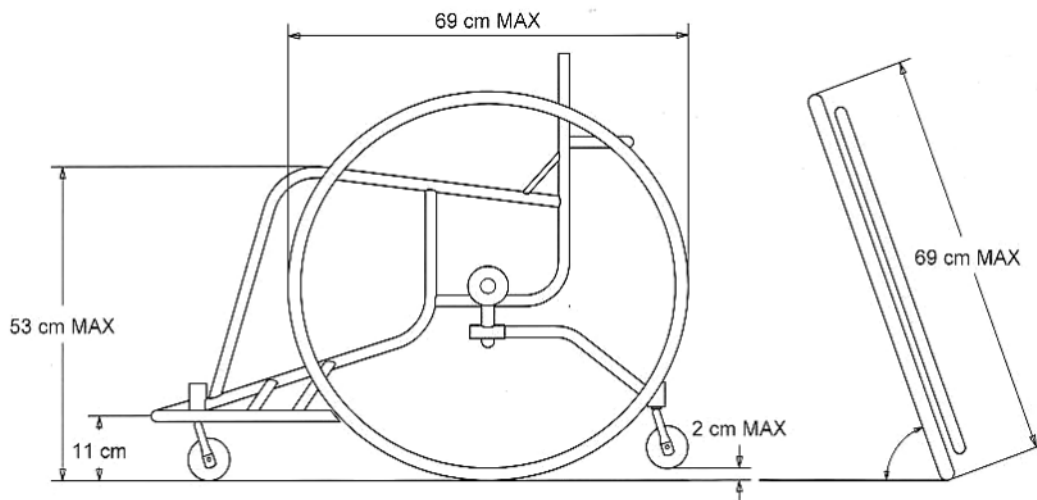
3.1.8 La silla estará provista de tres o cuatro ruedas, es decir, p. Ej. Dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera de la misma. Las ruedas grandes incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de 69 cms. En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña ("castor") debe estar ubicada debajo y justo en el centro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda pequeña ruedecilla ("castor") a la única rueda delantera.

3.1.9 Debe haber un aro apoya manos en cada rueda grande.

- 3.1.10 En la silla no están permitidos artilugios que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas
- 3.1.11 No esta permitido que ningún neumático o rueda (castor) deje marca en el suelo. Se Puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.
- 3.1.12 Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior de la silla de ruedas que están sujetos a la silla no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador en la posición sentada natural.
- 3.1.13 El acolchado de la barra horizontal que se encuentra situada en la parte posterior del respaldo deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cm. (15mm) Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una 3ª parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del 50% .
Esto quiere decir que si se aplica una fuerza inesperada sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. Dicho acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones en las rodillas de los otros jugadores.

Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa para su dueño o los demás jugadores. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla.

Nota 2: Es posible que un jugador caiga de la silla sin que se haya producido ninguna falta. Los árbitros deberán estar muy atentos a la necesidad de proteger a dicho jugador en el momento que ellos determinen como el más apropiado.



Esquema 5. Silla de Ruedas. Dimensiones



REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.1 Definición

- 4.1.1 Un miembro de un equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a la normativa del organizador de la competición, incluyendo las que regulan los límites de edad.
- 4.1.2 Un miembro de un equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.
- 4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de un equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
 - Sustituto cuando no esté en el terreno de juego pero esté facultado para jugar.
 - Jugador excluido cuando haya cometido cinco (5) faltas y ya no esté facultado para jugar.
- 4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera que todos los miembros de un equipo facultados para jugar son jugadores.

4.2 Regla

- 4.2.1 Cada equipo se compone de:
- Un máximo de doce (12) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador y, si el equipo quiere, un ayudante de entrenador.
 - Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo que pueden sentarse en el banquillo y desempeñar responsabilidades concretas, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
- 4.2.2 Tendrá que haber cinco (5) jugadores de cada equipo en cancha durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.
- 4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto registrado o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:
- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Se podrá utilizar camisetas de manga corta debajo de la oficial de juego. La camisetas deberán ser del mismo color dominante que la camiseta de juego.



- Pantalones largos de juego o pantalones cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.
- Se pueden utilizar calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón corto siempre que sean del mismo color dominante que este.

4.3.2 Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de aquella.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, veinte (20) centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) centímetros.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, cualquier otro número compuesto por un máximo de dos dígitos.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) centímetros del número.

4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de dos juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si ambos equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

4.3.4 No está permitido jugar descalzo

4.4 Otra indumentaria

4.4.1 Todo el equipamiento que utilicen los jugadores debe ser apropiado para el juego. No se permitirá utilizar ningún equipamiento diseñado para aumentar la altura, u obtener una ventaja injusta de alguna manera.

4.4.2 Los jugadores no podrán usar objetos que puedan lesionar a otros jugadores.

- No se permite utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y del mismo color que la camiseta de juego.



- 4.4.3 Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de IWBF.

Art. 5 Jugadores: lesión

- 5.1 En caso de lesión de un jugador(es), los árbitros pueden detener el juego.
- 5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. No obstante, si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o recibe asistencia, debe ser sustituido o su equipo debe continuar con menos de cinco (5) jugadores.
- 5.4 Los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para ocuparse de un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin necesidad de contar con el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6 Cualquier jugador que sangre o tenga una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Sólo podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta hayan sido cubiertas por completo y de manera segura.
- Si el jugador lesionado, o cualquier jugador que sangre o presente una herida sin cubrir, se recupera durante un tiempo muerto solicitado por cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá seguir jugando.
- 5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si lo desean.

Art. 6 El capitán: obligaciones y derechos

- 6.1 El capitán es un jugador que representa a su equipo en el terreno de juego y que puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido, sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.
- 6.2 El capitán informará al árbitro principal inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica "Firma del capitán en caso de protesta".



Art. 7 Entrenadores: obligaciones y derechos

- 7.1 Al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres, números y puntos de clasificación correspondientes de los miembros del equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2 Al menos diez (10) minutos antes del partido cada entrenador dará su aprobación a los nombres, números y puntos de clasificación de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores firmando el acta. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco (5) jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo 'A' será el primero que facilite esta información.
- 7.3 Los entrenadores y ayudantes de entrenador (así como los sustitutos y acompañantes de equipo) son las únicas personas autorizadas a permanecer en sus zonas de banquillo de equipo, a menos que estas reglas especifiquen lo contrario.
- 7.4 El entrenador y ayudante de entrenador pueden ir a la mesa del anotador durante el partido para obtener información estadística únicamente cuando el balón esté muerto y el reloj de partido parado.
- 7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.
- 7.6 Si hay ayudante de entrenador, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.7 El entrenador informará al árbitro del número de jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.
- 7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay ayudante de entrenador inscrito en el acta (o bien este no puede continuar). En caso de que el capitán tenga que abandonar el terreno de juego, podrá continuar ejerciendo de entrenador. No obstante, si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo también como entrenador.
- 7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres en todos los casos que las reglas no lo determinen.



REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y periodos extra

- 8.1 El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.
- 8.2 Habrá intervalos de juego de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo (primera parte), entre el tercer y cuarto periodo (segunda parte) y antes de cada periodo extra.
- 8.3 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de quince (15) minutos.
- 8.4 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena el reloj de partido indicando el final de un periodo.
- 8.6 Un intervalo de juego finaliza:
- Cuando el balón es tocado legalmente por uno de los jugadores que intervienen en el Palmeo entre dos al comienzo del primer periodo.
 - Cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego tras el saque al comienzo de todos los demás periodos.
- 8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- 8.8 Si se comete una falta cuando o justo antes de que suene la señal del final del tiempo de juego, los tiros libres que puedan resultar de la sanción de esa falta deberán lanzarse después del final del tiempo de juego.
- 8.9 Si a consecuencia de estos tiros libres es necesario disputar un periodo extra, todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego se considerará que han ocurrido durante un intervalo de juego, y los tiros libres se administrarán antes del inicio del periodo extra.

Art. 9 Comienzo y final de un periodo o del partido

- 9.1 El primer periodo comienza cuando el balón es tocado legalmente por uno de los intervienen en el Palmeo entre dos.
- 9.2 Los demás periodos comienzan cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego después del saque.
- 9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.



- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa del anotador, de cara al terreno de juego.
- Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.
- 9.5 Antes del primer y tercer periodo, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus adversarios.
- 9.6 Los equipos intercambiarán las canastas en la segunda mitad.
- 9.7 En todos los periodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto periodo.
- 9.8 Un periodo, periodo extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

Art.10 Estado del balón

- 10.1 El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2 El balón pasa a estar vivo cuando:
- Durante el palmeo entre dos, el balón es tocado legalmente por un jugador.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo va a efectuar.
- 10.3 El balón queda muerto cuando:
- Se convierte cualquier tiro o tiro libre.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Resulta evidente que no entrará en el cesto durante un tiro libre que deba ser seguido por:
 - otro(s) tiro(s) libre(s).
 - otra penalización [tiro(s) libre(s) o saque].
 - Suena la señal de final de un periodo.
 - Suena la señal de veinticuatro segundos mientras un equipo tiene control del balón.
 - Es tocado por un jugador de cualquiera de los dos equipos mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haya hecho sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido haya sonado indicando el final del periodo.
 - haya sonado la señal de veinticuatro segundos.
- 10.4 El balón no queda muerto y se concederá la canasta si se convierte cuando:
- Está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal de final de periodo.
 - suena la señal de veinticuatro segundos.
 - Está en el aire en un tiro libre y el árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.



- Un jugador comete una falta sobre un adversario que tiene el control del balón, está en acción de tiro a canasta y finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que inició antes de que se cometiera la falta.

Esta disposición no se aplica, y la canasta no será válida, si, después de que el árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva. Esta disposición no se aplica, y la canasta no será válida, si durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro.

- Suena la señal de final de un periodo
- Suena la señal de veinticuatro segundos
- Se ha iniciado una nueva acción de tiro.

Art.11 Posición de un jugador y de un árbitro

- 11.1 La posición de un jugador está determinada por el lugar en que su silla está en contacto con el suelo.
- 11.2 La posición de un árbitro está determinada del mismo modo que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en la que se encuentre el árbitro.

Art.12 Palmeo entre dos y posesión alterna

- 12.1 Definición
- 12.1.1 Un palmeo entre dos tiene lugar cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos adversarios cualquiera al comienzo del primer periodo.
- 12.1.2 Un balón retenido se produce cuando uno o más jugadores de equipos opuestos tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de tal forma que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.
- 12.2 Procedimiento
- 12.2.1 Durante el palmeo entre dos, cada jugador que disputará el balón tendrá su silla dentro del semicírculo más próximo a su canasta, con una de las ruedas próxima a la línea central.
- 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba (verticalmente) entre los dos oponentes, hasta una altura mayor que la que cualquiera de ellos pueda alcanzar.
- 12.2.4 El balón deberá ser tocado con la(s) mano(s) de uno o ambos jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, después de que haya alcanzado la altura máxima.
- 12.2.5 Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, abandonará su posición hasta que el balón haya sido tocado legalmente.
- 12.2.6 Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos puede coger el balón ni tocarlo más de dos veces, hasta que haya sido tocado por uno de los otros ocho jugadores el suelo o un árbitro.
- 12.2.7 Si el balón no es tocado por al menos uno de jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, se repetirá el palmeo entre dos.



12.2.8 Los jugadores que no intervienen en el palmeo entre dos no podrán tener ninguna parte de su cuerpo o de la silla de ruedas sobre o encima (cilindro) de la línea del círculo antes de que el balón sea tocado.

Una infracción de los artículos 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 y 12.2.8 es una violación.

12.3 Situaciones de Palmeo entre dos.

Una situación de Palmeo entre dos se produce cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan, o están en desacuerdo, sobre qué jugador fue el último en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen una violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto mientras ningún equipo tiene control de balón o derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, no queda ninguna penalización por administrarse y ningún equipo tiene el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier periodo que no sea el primero.

12.4 Posesión alterna

12.4.1 La posesión alterna es un método para conseguir que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un palmeo entre dos.

12.4.2 En todas las situaciones de palmeo entre dos, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de palmeo entre dos.

12.4.3 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del palmeo entre dos con el que se inicia el primer periodo, comenzará la posesión alterna.

12.4.4 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier periodo comenzará el siguiente periodo mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.

12.4.5 La posesión alterna:

- Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- Finaliza cuando:
 - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
 - el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - un balón vivo se encaja en los soportes de la canasta durante un saque.

12.4.6 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de sus oponentes. La dirección de la flecha se cambia cuando finaliza el saque de posesión alterna.

12.4.7 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. En este caso, se cambiará inmediatamente la dirección de la flecha de posesión alterna, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de Palmeo entre dos. El juego se reanudará concediendo el balón a los adversarios del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque como después de cualquier otra violación (es decir, no es un saque de posesión alterna).



12.4.8 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un periodo que no sea el primero; o
- Durante un saque de posesión alterna,

no provoca que el equipo que realiza el saque pierda ese saque de posesión alterna.

En caso de que dicha falta se produjese durante el saque que da inicio a un periodo, después de que el balón se haya puesto a disposición del jugador, pero antes de que haya tocado a un jugador en el terreno de juego, se considera que se ha producido durante el tiempo de juego, y se penalizará en consecuencia.

Art.13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

Durante el partido el balón sólo se juega con la(s) mano(s), y puede ser pasado, lanzado, palmeado, rodado o botado en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2 Regla

13.2.1 Impulsar el balón con la silla de ruedas, golpearlo o bloquearlo con cualquier parte de la pierna intencionadamente, o golpearlo con el puño, es una violación. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la silla de ruedas o pierna de manera accidental no constituye una violación.

13.2.2 Una infracción al artículo 13.2 es una violación

Art.14 Control del balón

14.1. Un equipo obtiene el control del balón cuando uno de sus jugadores tiene el control de un balón vivo porque lo sostiene o lo bota o lo tiene a su disposición.

14.2. El control por parte de ese equipo continúa cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.3. El control por parte de ese equipo finaliza cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.
- El balón abandona la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

14.4. Constituye una violación el que un jugador que tiene la posesión del balón o intenta obtenerla:

14.4.1 Toque el suelo con cualquier parte de su **cuerpo** a excepción de las manos, o:

14.4.2 Se incline hacia delante o hacia atrás en su silla, haciendo que esta se ladee de manera que cualquier parte de la silla que no sean los neumático(s) / ruedecilla(s), toque el suelo.



Art.15 Jugador en acción de tiro

15.1 Se produce un lanzamiento a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

Engatillar: Poner en posición la(s) mano(s) para efectuar un lanzamiento de manera que la palma esta total o parcialmente mirando hacia arriba

El palmeo también se considerará lanzamiento a canasta.

15.2 La acción de tiro:

- Comienza cuando el jugador inicia el movimiento continuo que precede normalmente al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar "engatillando", lanzando, o palmeando el balón hacia la canasta de los oponentes. No es necesario que el balón haya salido de la/s mano/s del jugador.
- El brazo podría haber sido sujetado de modo que el jugador no pueda lanzar, y aún así debe considerarse como un intento de tiro canasta.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y la secuencia del tiro a canasta se ha completado. (Ej. cuando la(s) mano(s) del lanzador completan su movimiento en dirección al suelo, a la silla de ruedas, o en el caso de una bandeja, a la canasta).
- Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un intento de tiro a canasta. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador

No hay ninguna relación entre el número de impulsos legales que se hayan dado y la acción de tiro.

15.3 El movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos, cuerpo y/o silla de ruedas en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado las(s) mano(s) del jugador o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

Art.16 Canasta: cuándo se marca y su valor

16.1 Definición

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro de él y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:



- Una canasta desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos .
- Una canasta desde la zona de canasta de tres puntos vale tres (3) puntos.

Comentario: Las dos ruedas grandes deben estar en la zona de 3 puntos, pero las ruedas pequeñas delanteras pueden estar **encima o delante** de la línea de 3 puntos.

- 16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá dos puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte intencionadamente un lanzamiento en su propia canasta, se produce una violación y la canasta no será válida.
- 16.2.4 Si un jugador causa que el balón se introduzca completamente en la canasta por debajo, se produce una violación.

Art.17 Saque

17.1 Definición

- 17.1.1 Se produce un saque cuando un jugador situado fuera de las líneas limítrofes pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

- 17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- **17.2.2 (IWBF)** No esté a más de cuatro metros del jugador que va a realizar el saque.
- **17.2.3 (IWBF)** El jugador que va a efectuar el saque se encuentre en el lugar correcto tal y como haya designado el árbitro.

- 17.2.2 **17.2.4 (IWBF)** El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano, a juicio del árbitro, al que se cometió la infracción o donde se detuvo el juego, **excepto directamente detrás del tablero.**

- 17.2.3 **17.2.5 (IWBF)** El saque desde la prolongación de la línea central, frente de la mesa de anotadores, sólo se realizará en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los periodos, excepto el primero.
- Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, independientemente de si se ha convertido el último o único tiro libre.
- Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto (4º) periodo y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera.

El jugador que realice el saque en medio del terreno de juego, tendrá una de cada rueda trasera situada a cada lado de la prolongación de la línea central, y tendrá derecho a pasar el balón a un jugador situado en cualquier parte del terreno de juego.

- 17.2.4 **17.2.6 (IWBF)** A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.



17.2.5 **17.2.7 (IWBF)** Siempre que el balón entre en el cesto pero la canasta o el tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se realizará desde un lateral, a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

17.2.6 **17.2.8 (IWBF)** Después de una canasta convertida, o de un último o único tiro libre convertido:

- El saque lo efectuará cualquier jugador del equipo que recibió la canasta desde cualquier lugar de la línea de fondo donde se convirtió la canasta.
- Esto también es aplicable a cuando un árbitro entrega el balón o lo pone a disposición de un jugador después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o tiro libre convertidos
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás, y el balón puede ser pasado entre compañeros del mismo equipo situados sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco segundos comenzará cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 Un jugador que realiza un saque no:

- Tardará más de cinco segundos en lanzar el balón.
- No podrá entrar en el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- Tocar el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- Se moverá una distancia total, lateralmente en una o ambas direcciones, que exceda en más de un metro desde el lugar designado para el saque, antes o mientras se produce el lanzamiento del balón. Sin embargo, se permite que se mueva hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias se lo permitan.

17.3.2 El resto de jugadores no:

- Tendrán ninguna parte de su cuerpo o silla de ruedas por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- Estarán a menos de un metro del jugador que efectúa el saque cuando el área libre de obstáculos fuera de las líneas limítrofes en el lugar del saque tenga menos de dos metros.

17.3.3 Un jugador ofensivo no podrá entrar en el área restringida durante una situación de fuera de banda o fondo hasta que el balón este a disposición del jugador para efectuar el saque.

Una infracción del artículo 17.3. es una violación.

17.4 Penalización

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el punto en que se debía realizar e saque original.



Art.18 Tiempo muerto registrado

18.1 Definición

Un tiempo muerto registrado es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el ayudante de entrenador.

18.2. Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un (1) minuto.

18.2.2 Se puede conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- El balón queda muerto después del único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que no anota, se convierte un tiro de campo .

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada periodo extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán acumularse para la siguiente mitad o periodo extra.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se señale ninguna falta.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el ayudante de entrenador tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa del anotador, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha petición.

18.3.3 El tiempo muerto:

- Comienza cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato y llama a los equipos para que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá inmediatamente el reloj de partido y hará sonar su señal.



18.3.5 Durante el tiempo muerto (y durante el intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier periodo extra) los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banquillo de equipo y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.

18.3.6 Si la solicitud del tiempo muerto se realiza después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá el tiempo muerto a cualquier equipo si:

- El último o único tiro libre es válido.
- A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón este vivo después del último o único tiro libre convertido. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón este vivo después del último o único tiro libre convertido. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón motivados por más de una falta, cada serie se considera por separado.

18.3.7 No se concederá ningún tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra, a menos que:

- Un árbitro haya interrumpido el partido.
- Se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que ha recibido la canasta.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto convertirse en jugador.

19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa del anotador.
- El balón queda muerto después del último o único tiro libre.
- Para el equipo que la recibe, se convierte una canasta de campo durante los dos últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden, respectivamente, volver a incorporarse al partido ni abandonarlo hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha a menos que

- El equipo queda reducido a menos de cinco jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de un error está en el banquillo después de haber sido sustituido legalmente.



19.3 Procedimiento

- 19.3.1 Sólo el sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni su ayudante) personándose en la mesa del anotador y solicitando claramente una sustitución, haciendo la señal convencional correspondiente con las manos. Se situará en el lugar habilitado para las sustituciones. Debe estar preparado para jugar de inmediato.
- 19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de que el anotador haga sonar su señal para comunicar dicha petición.
- 19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.
- 19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga la señal de sustitución autorizando su entrada al terreno de juego.
- 19.3.5 El jugador que ha sido sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al anotador ni al árbitro.
- 19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápidamente como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta o haya sido descalificado debe ser sustituido inmediatamente (en 30 segundos, aproximadamente). Si, a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado, se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica tipo 'B'.
- 19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.
- 19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:
- está lesionado.
 - ha cometido su quinta falta.
 - ha sido descalificado

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

Si, para poder adaptarse a la regla del máximo de 14 puntos en el terreno de juego, el equipo del jugador que va efectuar tiros libres efectúa múltiples sustituciones, también se le permitirá al equipo contrario hacer el mismo número de sustituciones (ver Art. 19.2.4).

Comentario:

Para evitar contravenir la regla del máximo de 14 puntos (ver Art.51.) todas las fichas de clasificación deberán estar sobre la mesa de oficiales. El entrenador será el responsable de la vulneración de la regla de los 14 puntos máximos. Contravenir esta regla será sancionada con una falta técnica al entrenador.

- 19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre se concederá si:
- El último o único tiro libre es válido.
 - A continuación hay un saque desde la prolongación de la línea central.
 - Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso se completan el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.



- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una falta, cada serie se considera por separado.

19.3.10 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o durante los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, a menos que:

- Un árbitro haya interrumpido el partido.
- Se haya concedido un tiempo muerto o una sustitución al equipo que recibió la canasta.

19.3.11 Cuando una sustitución se halla completado, el clasificador, si está presente, o el asistente del anotador, (ver Art. 48.5.) verificará que el total de puntos no exceda del máximo permitido (ver Art...51) Si se determina que existen mas puntos del máximo permitido informará al anotador que, cuando proceda, informara al árbitro haciendo sonar su señal cuando se complete la fase de juego, si el equipo contrario al infractor tiene el control del balón, o inmediatamente, si el infractor tiene el control del balón.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- Quince (15) minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar cinco (5) jugadores preparados para jugar que cumplan la regla de los 14 puntos.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.

20.2 Penalización

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de veinte (20) a cero (0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en las que se tenga en cuenta el tanteo total y para los play-offs al mejor de tres partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por 'incomparecencia'. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de cinco partidos.

Art.21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, su número de jugadores sobre el terreno de juego es inferior a dos (2).



21.2 Penalización

- 21.2.1 Si el equipo al que se adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. En caso contrario, se registrará un tanteo de dos (2) a cero (0) su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá un (1) punto en la clasificación.
- 21.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total, el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por 'inferioridad'.



REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

El balón se concede a los adversarios para un saque desde el punto más cercano a aquél en el que se cometió la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

Art.23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

23.1 Definición

23.1.1 Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

23.1.2 El balón está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador, silla de ruedas u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

23.2 Regla

23.2.1 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo antes de salir fuera del terreno de juego, aunque haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, este jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.3 Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de palmeo entre dos.

23.2.4 Si un jugador deliberadamente tira o palmea el balón contra un oponente, provocando un fuera de banda, el balón será entregado al equipo contrario aunque este haya sido el último que tocó el balón.

Art.24 Regate

24.1 Definición

Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido control de un balón vivo sobre el terreno de juego:

24.1.1 Impulsa su silla al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó



- 24.1.2 Alternativamente impulsa su silla y bota el balón. El balón debe reposar sobre su regazo, no entre sus rodillas, mientras impulsa su silla, y uno o dos impulsos deben ser seguidos de uno o más botes ó
- 24.1.3 Emplea alternativamente las dos secuencias expuestas anteriormente.
- 24.1.4 Se considera fumble o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.
- 24.2 Las siguientes acciones no constituyen regates
- Lanzamientos sucesivos a canasta.
 - Realizar un fumble al inicio o al final de un regate.
 - Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
 - Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
 - Interceptar un pase y conseguir el control del balón.
 - Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa sobre ella(s) antes de que toque el suelo, siempre que no se cometa una violación de avance ilegal.
- 24.3 Regla
Un jugador que lanza el balón contra el tablero no puede volver a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, a no ser que, en opinión del árbitro, se tratara de un tiro a canasta.
- 24.4 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art.25 Progresar con el Balón (Tres impulsos)

- 25.1 Definición
- 25.1.1 Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los límites siguientes:
- El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de dos.
 - Cualquier movimiento giratorio o de pivote será considerado como parte del regate y se limitará a dos impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.
- 25.1.2 La acción de frenar la silla con las manos sobre la rueda o el aro, sin que haya un movimiento de avance o retroceso de las manos, no supone un impulso.
- 25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art.26 Tres segundos

- 26.1 Regla
- 26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo (en su pista ~~delantero~~) dentro del terreno de juego y el reloj de partido esté en marcha. (ver Art.17.3.3)
- 26.1.2 Se permitirá que un jugador:
- Intente abandonar la zona restringida.
 - Esté en la zona restringida cuando él mismo o un compañero esté en acción de tiro y el balón salga o acabe de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.



- Realice un regate dentro de la zona restringida para lanzar a canasta después de haber permanecido en ella durante menos de tres (3) segundos.

26.1.3 Para determinar que un jugador esta fuera del área restringida debe tener todas las ruedas de su silla, incluidas la(s) antivuelco "castors", fuera del área restringida.

Art.27 Jugador estrechamente marcado

27.1 Definición

Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición de defensa activa a una distancia inferior a un (1) metro.

27.2 Regla

Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de cinco (5) segundos.

Art.28 Ocho segundos

28.1 Definición

28.1.1 La pista trasera de un equipo se compone de la canasta propia, la parte delantera y los bordes del tablero, y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta propia, las líneas laterales y la línea central.

28.1.2 La pista delantera de un equipo se compone de la canasta del equipo contrario, la parte delantera y los bordes del tablero y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta del equipo contrario.

28.1.3 El balón pasa a la pista delantera cuando:

- Toca la pista delantera.
- Toca a un jugador que tiene parte de su silla de ruedas o su/s mano/s o a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.

28.2 Regla

28.2.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista trasera, su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho (8) segundos.

28.2.2 La cuenta de ocho (8) segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía previamente control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- La lesión de un jugador del mismo equipo.
- Una situación de palmeo entre dos.
- Una falta doble.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

28.2.3 La cuenta de ocho (8) segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía previamente control del balón lanza o palmea el balón hacia un oponente que se encuentra en la pista delantera causando que el balón vuelva a pista trasera.



Art.29 Veinticuatro segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta dentro de los veinticuatro (24) segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal de 24 segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento cerca del final del periodo de veinticuatro segundos y suena la señal mientras el balón está en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación; la señal se ignora y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación; la señal se ignora y el juego continuará.
- Si el balón toca en el tablero (no el aro) o no toca el aro, se produce una violación, a menos que el equipo contrario haya obtenido un control del balón inmediato y claro, en cuyo caso la señal se ignorará y el juego continuará.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo (dispositivo de 24 segundos reiniciado por error, etc.) o atribuible al equipo contrario al del control del balón, se concederá la posesión del balón al equipo que previamente lo tenía con una nueva cuenta de veinticuatro segundos.

Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario al del control del balón, la cuenta de veinticuatro segundos se reanudará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro segundos suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

No obstante, si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro segundos y se concederá el balón a ese equipo.

29.3 Penalización:

Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el punto más cercano a donde el árbitro detuvo el partido, excepto directamente detrás del tablero



Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. El balón pasa a la pista trasera cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca a un jugador que tiene parte de su silla o sus manos en contacto con la pista trasera o toca a un árbitro en la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo:

- Es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.
- Es el último en tocar el balón en pista trasera y después el balón toca la pista delantera, tras lo cual él o un compañero lo toca en pista trasera.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques.

30.2 Regla

Un jugador que tiene el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

Art.31 Levantarse de la silla y Levantar las Ruedas Traseras del Suelo.

31.1 Definición – Levantarse de la silla, “Lifting”

31.1.1 Levantarse de la silla, “Lifting”, es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el cojín de la silla para obtener una ventaja injusta.

Un jugador no debe levantarse de la silla para lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o interceptar un pase de un oponente.

31.1.2 Penalización

Deberá señalarse falta técnica al jugador.

31.2 Definición – Levantar las ruedas traseras del suelo

Esto ocurre generalmente cuando un jugador:

- Se inclina hacia delante a por un balón que está en el suelo.
- Contacta con otro jugador ya sea de su mismo equipo o del equipo oponente.
- Estando atado a la silla levanta las ruedas para lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o un pase del oponente.
- Estando atado hace saltar la silla de ruedas lateralmente (Ej.) para separarse de un bloqueo
- Estando atado está disputando un juego entre dos al principio del primer periodo

31.2.1 Es legal levantar ambas ruedas traseras del suelo, cuando el jugador está agarrando una o los dos ruedas traseras con una o ambas manos.

31.2.2 Si el jugador que tiene el balón o está intentando jugar el balón, levanta los dos las ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrandolas, podrá ser sancionado con una violación o una falta.



31.3 Inclinarsse o Balancearse (Tilting)

31.3 Inclinarsse es una acción comenzada por un jugador que, sin tener una o dos manos en contacto con las ruedas, alza una rueda trasera y una pequeña delantera del mismo lado, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el juego entre dos inicial. Inclinarsse es legal.

31.4 Penalización

31.4.1 Deberá ser señalada una falta técnica al jugador al jugador que levante las ruedas traseras sin tener ninguna de sus manos agarrandolas cuando:

- Levante ambas ruedas traseras del suelo estando atado e intenta lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o un pase del oponente.
- Levante ambas ruedas traseras del suelo en el juego entre dos al inicio del partido
- Levante ambas ruedas traseras del suelo haciendo saltar la silla de ruedas lateralmente (Ej.) para separarse de un bloqueo.

31.4.2 Deberá ser señalada una falta personal al jugador que sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, levanta ambas ruedas del suelo al provocar un contacto con un oponente y el contacto es lo suficientemente importante como para ser considerado como falta. En este caso sólo se sancionará el contacto, porque la acción de levantar ambas ruedas traseras al contactar con un oponente se considerará como secundario y debe ser ignorado como tal.

31.4.3 Deberá ser señalada una violación al jugador que sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, cuando:

- El jugador levanta ambas ruedas traseras al contactar con un jugador de su mismo equipo.
- El jugador levanta ambas ruedas traseras porque se inclina hacia delante a por un balón que está en el suelo con o sin contacto con otro jugador. Si se produce un contacto éste no deber ser lo suficientemente importante como para ser considerado como falta.
- El jugador levanta ambas ruedas traseras al contactar con un jugador del equipo oponente y el contacto no es lo suficientemente importante como para ser considerado como falta.

NOTA:

La opinión de la Comisión Técnica es que levantarse de la silla o levantar las ruedas traseras del suelo como resultado de un contacto significativo con un oponente producía un número considerable de violaciones cuando en realidad deberían haber sido sancionadas como falta personal. Se ha comprobado que muchos árbitros estaban utilizando el criterio de "contacto incidental" para administrar la pena menos severa.

La administración de la regla no es reducir el castigo por levantar las ruedas traseras ilegalmente mientras las dos manos no están en contacto agarrando las ruedas traseras, cuando el contacto es importante. Este tipo de contacto debe sancionarse con una falta personal.

Si se produce el contacto de un jugador del equipo atacante contra un jugador del equipo defensor, debe sancionarse una carga. Si, en opinión del árbitro, al sancionarse la carga el jugador atacante levanta las ruedas traseras, sólo se sancionará el contacto, porque la acción de levantar ambas ruedas traseras al contactar con un oponente se considerará como secundario y debe ser ignorado como tal.



REGLA SEIS – FALTAS

Art.32 Faltas

32.1 Definición

32.1.1 En un partido en el que diez (10) jugadores se mueven rápidamente dentro de un espacio limitado no se puede evitar el contacto personal.

32.1.2 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario o su silla de ruedas y/o un comportamiento antideportivo.

32.1.3 NOTA: La silla de ruedas se considera parte del jugador.

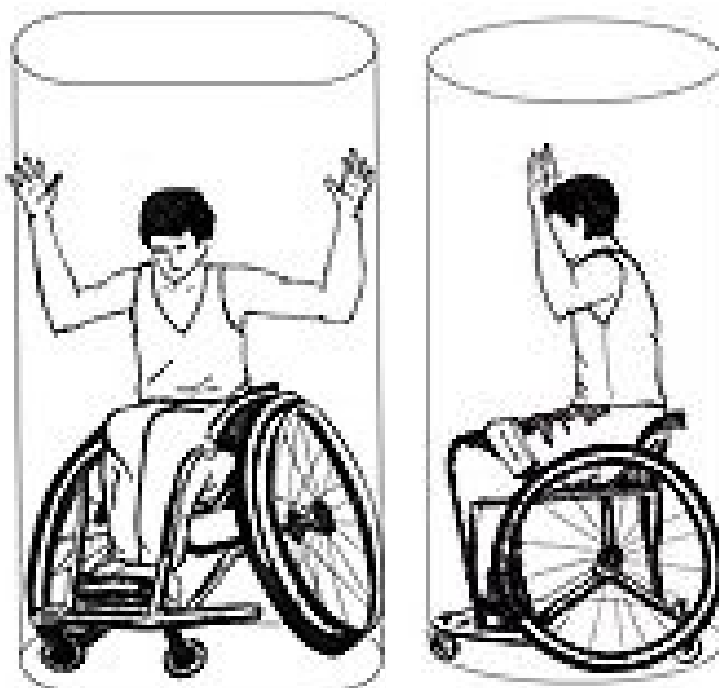
32.1.4 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente.

Art.33 Contacto: principios generales

33.1 Principios Generales

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador y su silla en el suelo. Esto incluye el espacio por encima del jugador y está limitado por:

- Al frente por las palmas de las manos y el apoya pies o la barra horizontal situada en la parte frontal de la silla de ruedas,
- Por detrás el límite será la parte exterior formada por el borde de las ruedas grandes.
- Los laterales por el borde externo de las ruedas grandes dónde estas tocan el suelo.
- Pueden extenderse las manos y brazos delante del torso sin sobresalir la posición del apoyapies o la barra horizontal situada al frente de la silla de ruedas, con los brazos doblados por los codos para que se puedan levantar los antebrazos y manos. La distancia entre las ruedas grandes variará según la curvatura de las ruedas



Esquema 6 El Cilindro en Silla de Ruedas

33.2 Principio de verticalidad – El Cilindro en silla de ruedas

En el campo de baloncesto cada jugador tiene derecho a ocupar el espacio (cilindro) que ocupa su silla de ruedas y su torso en la posición normal de sentado y erguido.

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica formada descrito por el jugador, su silla de ruedas con todas las ruedas en el contacto con el suelo. Las rueda/s pequeña/s y las anti-vuelco forman parte del cilindro.

Este principio protege el espacio que ocupa en contacto con el suelo la silla de ruedas y el espacio situado por encima del jugador que ocupa el torso del jugador y su silla de ruedas.

En cuanto el jugador abandone su posición vertical (cilindro) y se produzca contacto físico, bien sea con el cuerpo o con la silla, con un adversario que ya haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) será el responsable del contacto.

El jugador defensor no deberá ser penalizado por tener sus manos y sus brazos extendidos, por encima de él y dentro de su propio cilindro.

Un jugador atacante no debe provocar ningún contacto con un jugador defensor que esté en una posición legal de defensa.

- Usando sus brazos para crearse más espacio
- Extendiendo sus brazos para causar el contacto durante o inmediatamente después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa

Un jugador defensor ha establecido inicialmente una posición legal de defensa cuando:

- Ha cubierto la trayectoria de un oponente, o
- Ha establecido una posición en la trayectoria del oponente dándole, a la vez, tiempo para evitar el contacto
- La trayectoria del jugador está en la dirección del jugador que se está moviendo.
- La trayectoria de un jugador es tan ancha como las líneas paralelas imaginarias que salen desde cada lado del asiento de la silla de ruedas en la dirección en que se está moviendo.



Nota: Estas líneas paralelas servirán como punto de referencia para los árbitros. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla o del jugador. Para cubrir la trayectoria de un contrario, el jugador debe posicionar su silla cruzada en dicha trayectoria, cubriendo el espacio completo de un lado al otro.

Un jugador no podrá situar su silla entre las ruedas traseras de un contrario.

La posición legal de defensa se extiende por encima del torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por su cuerpo y la silla de ruedas. El jugador podrá levantar sus brazos pero siempre dentro de este cilindro

33.4 Defensa a un jugador con control de balón.

33.4.1 Un jugador que se sitúa en la trayectoria de un contrario que se esta moviendo debe dejarle tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección.

- Si existe un contacto, ligero o accidental, que no provoque ningún tipo de ventaja a ninguno de los dos jugadores, podrá ignorarse.
- Se supone que un jugador que cubre el camino de un contrario, tiene que dar a este tiempo y distancia suficientes para evitar el contacto.

33.4.2 El jugador que tiene posesión del balón, ya sea en movimiento o estacionario, debe estar preparado para parar o cambiar de dirección cuando un oponente intente defenderle legalmente posicionándose enfrente de él. (Ver el Art. 33.4.1. relativo al tiempo y distancia para parar o cambiar de dirección)

- El defensor debe situarse en posición de defensa legal sin causar antes ningún contacto para conseguir esa posición.
- Una vez conseguida la posición legal de defensa, el jugador deberá mantenerla sin realizar ningún movimiento antirreglamentario (extender los brazos o mover su silla para impedir ser driblado).

33.4.3 Para juzgar un bloqueo / situación de carga el árbitro deberá guiarse por los siguientes principios:

- El defensor debe haber establecido una posición legal de defensa;
- Cubriendo la trayectoria del contrario o,
- Situándose en una posición en la trayectoria del contrario dando tiempo y distancia suficientes para que pueda evitar el contacto. (Ver los Art. 33.6.4, 33.7.1, 33.8.2).
- El defensor puede quedarse quieto, moverse lateralmente o hacia atrás para mantener la posición de defensa.
- El defensor debe ser el primero que tenga una posición estática legal de defensa. Si el jugador que defiende, ha cubierto legalmente el camino del oponente, se considera que se ha situado primero en la posición legal de defensa.

SI OCURRE LE ESPECIFICADO EN LOS TRES PUNTOS ANTERIORES (Art. 33.4.1, 33.4.2 y 33.4.3.) ENTONCES EL CONTACTO ES CAUSADO POR EL JUGADOR QUE TIENE EL CONTROL DEL BALON.



33.5 Defensa a un jugador que no tiene el control de balón

- 33.5.1 Un jugador que no tenga el control del balón puede colocarse en cualquier lugar de la pista que no esté ocupada previamente por otro jugador.
- Para ocupar una posición legal cerca de un oponente, un jugador debe haber cogido dicha posición previamente.
 - El defensor debe ser el primero que obtenga una posición legal de defensa. Se considera que el jugador defensor ha obtenido una posición legal de defensa si obtiene dicha posición antes de que su oponente obtenga el control del balón.

33.5.2 Una vez que el defensor ha obtenido una posición legal de defensa, no evitará que un jugador contrario le rebase extendiendo el brazo para impedirle el paso. Sin embargo, para prevenir lesiones, podrá situar sus brazos delante de su cuerpo, o girar su silla, siempre y cuando la silla, a juicio de los árbitros, no cambie significativamente su posición en la trayectoria del jugador contrario.

Una vez que el defensor ha conseguido una posición de legal de defensa:

- Puede quedarse quieto o moverse lateralmente o hacia atrás para mantenerse en una posición legal en relación con el oponente.
 - Puede moverse hacia su oponente, no obstante si existiera contacto sería el responsable.
- 33.5.3 Un defensor que está parado a una silla de distancia del área de frenado que necesita su oponente, que no tiene el control del balón, y entonces se mueve hacia dicha área de frenado, debe darle a éste el tiempo y distancia suficientes para evitar contacto.

33.6 Cruzarse en la trayectoria

33.6.1 Se produce un cruce en la trayectoria cuando uno de los oponentes, que siguen trayectorias paralelas (en la misma dirección) o convergentes, cambia de dirección y se coloca en la trayectoria del oponente.

33.6.2 Un jugador en movimiento, con o sin posesión de balón, puede cruzarse en la trayectoria de un oponente bajo las siguientes condiciones:

- El eje de las ruedas traseras de la silla del jugador que se cruza en el camino debe sobrepasar la parte mas delantera de la silla de ruedas de su oponente bien sea el reposapiés, o la barra frontal de protección.
- El jugador que se cruza en el camino debe dejar tiempo y distancia suficientes para que el otro jugador pueda evitar el contacto.

33.6.3 Si un jugador se cruza legalmente en la trayectoria del otro y existe contacto, se considerará responsable a su oponente.

33.6.4 Cruzarse ilegalmente en la trayectoria de un contrario es un contacto personal que tiene lugar cuando un jugador, con o sin posesión de balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria del oponente sin dejar tiempo y distancia suficientes para que el otro jugador pueda evitar el contacto.

33.7 Los elementos de tiempo y distancia.

Se considera imposible frenar en seco con una silla de ruedas.



33.7.1 Cualquier jugador que se pare delante de un jugador contrario deberá dejarle una distancia suficiente para que tenga la oportunidad de frenar o cambiar de dirección sin que exista contacto.

Un ligero contacto puede considerarse como accidental si el jugador intenta frenar o cambiar de dirección de su silla de ruedas.

La distancia necesaria para parar es directamente proporcional a la velocidad de la silla.

33.8 Pantalla: Legal e Ilegal.

Se produce una pantalla cuando un jugador intenta retrasar o evitar que un adversario que no tiene control del balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

33.8.1 Se produce una pantalla LEGAL cuando el jugador que realiza una pantalla a un oponente:

- Está estacionario (dentro de su cilindro) cuando tiene lugar el contacto.
- Ha establecido una posición legal de defensa.
- Si la pantalla se realiza en el campo de visión de un oponente estacionario (frontal o lateral), el jugador que realiza la pantalla se podrá colocar tan cerca como desee siempre y cuando no haya contacto.
- Si la pantalla se realiza en fuera del campo de visión de un oponente estacionario (frontal o lateral), el jugador que realiza la pantalla se podrá colocar tan cerca como desee siempre y cuando no haya contacto.
- Si el oponente está en movimiento los elementos de tiempo y distancia deben aplicarse. El jugador que realiza la pantalla debe cubrir la trayectoria de su oponente dejándole suficiente espacio para que dicho jugador evite la pantalla frenando o cambiando de dirección.

Un jugador al que se le realiza una pantalla legal será el responsable de cualquier contacto con el jugador que le está realizando la pantalla.

33.8.2 Se produce una pantalla ILEGAL cuando el jugador que realiza una pantalla a un oponente:

- Se estaba moviendo en el momento del contacto
- No respetó los elementos de tiempo y distancia de un oponente en movimiento cuando se produjo el contacto.
- No consiguió cubrir la trayectoria del oponente.

33.9 Carga

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o desplazar la silla de un oponente.

33.10 Bloqueo

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un oponente con o sin balón.

33.10.1 Un jugador que intenta realizar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su oponente está estático o alejándose de él.

Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un oponente y cambia de posición a medida que lo hace el oponente, será el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores.

La expresión “a menos que intervengan otros factores” se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados realizados por el jugador que sufre la pantalla.

33.10.2 Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o el(los) codo(s) fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego, pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un



oponente intente rebasarlo. Si los brazos o codos sobrepasan su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

- 33.11 Tactar a un adversario con la(s) mano(s) y/o con el/los brazo (s).
Tocar a un oponente con la/s mano/s, en sí, no constituye necesariamente una infracción.
- Los árbitros deben decidir si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja injusta. Si el contacto causado por el jugador restringe de algún modo la libertad de movimientos de su oponente ese contacto constituye una falta.
- 33.11.1 Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y su(s) mano(s) o brazo(s) se colocan y permanecen en contacto sobre un oponente, con o sin balón, para impedir su avance.
Tocar repetidamente o palpar a un oponente, con o sin balón, es falta ya que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.
- 33.11.2 Se considera falta del jugador atacante con control del balón si:
- Engancha o rodea con el brazo o con el codo a un jugador defensor para obtener una ventaja.
 - Empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón o para crear más espacio entre él y el defensor.
- Al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o de la mano para evitar que un oponente obtenga el control del balón.
- 33.11.3 Se considera falta de un jugador atacante sin balón, que empuje para:
- Quedar libre para recibir el balón.
 - Evitar que el jugador defensor juegue o intente jugar el balón.
 - Crear más espacio entre él y el jugador defensor.
- 33.12 Defensa ilegal por la espalda
Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal desde detrás de un defensor con un oponente o su silla. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su oponente o su silla por la espalda.
- 33.13 Agarrar
Agarrar es el contacto personal ilegal con un oponente que interfiere su libertad de movimiento o de su silla. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo o de la silla.



- 33.14 Empujar
Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo o de la silla que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar a un oponente con o sin balón.

Art.34 Falta personal

34.1 Definición

- 34.1.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica un contacto ---- con un adversario, (incluida su silla de ruedas) esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará ----- o impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

- 34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor desde el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el artículo 41 (Faltas de equipo: Penalización).

- 34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal de fin de periodo o la señal de veinticuatro segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

Una doble falta es una situación en la que dos adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.



35.2 Penalización

35.2.1 Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres.

35.2.2 El juego se reanudará de la siguiente manera, si aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

- Se logra una canasta válida, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición

36.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

36.1.2 Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

36.1.3 El árbitro sólo debe juzgar la acción.

36.1.4 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal en baloncesto en silla de ruedas) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2 Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguido(s) de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer periodo.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá un (1) tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.



Art.37 Falta descalificante

37.1 Definición

37.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o acompañante de equipo.

37.1.2 Un jugador también será descalificado cuando se le sancionen 2 faltas antideportivas como consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.

37.1.3 Un entrenador también será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas acumuladas como consecuencia de comportamientos antideportivos del ayudante de entrenador, sustitutos o acompañantes de equipo que se encuentren en el banquillo de equipo (B) o por una combinación de 3 faltas técnicas, una de las cuales le haya sido sancionada al propio entrenador (C).

37.1.4 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el artículo 37.1.2. o el artículo 37.1.3., dicha conducta antideportiva o falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional resultante de la descalificación.

37.1.5 El entrenador descalificado será sustituido por el ayudante de entrenador que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún ayudante de entrenador, lo sustituirá el capitán.

37.1.6 Todo el equipamiento comprendido en el Artículo 3.1 debe estar sujeto a un chequeo de la silla previo al inicio del torneo, generalmente durante las Prácticas de Clasificación de cada equipo. El equipamiento debe ser verificado por el Comisario del Partido y con la firma de aceptación del manager del equipo o entrenador.

Alterar una silla no de acuerdo con las reglas, después de que el chequeo de sillas has sido efectuado, se considerará un comportamiento antideportivo flagrante. Los árbitros podrán efectuar chequeos aleatorios durante el partido. Cualquier equipamiento que se encuentre alterado durante el chequeo aleatorio efectuado por los árbitros durante el partido deberá ser retirado del partido. El jugador es responsable de su equipamiento y cualquier modificación será considerada una acción deliberada para obtener una ventaja injusta. El jugador será cargado con una falta descalificante.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 Será descalificado y se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 Se concederán tiro(s) libre(s):

- A cualquier adversario en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.

Seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer periodo.

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro o si es una falta técnica, se concederán dos (2) tiros libres.



- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro, la canasta, si se convierte, será válida y se concederá un (1) tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario.

38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

38.1.3 Cualquier falta de cooperación u desobediencia deliberada o reiterada con el espíritu de esta regla se considerará una falta técnica.

38.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o incluso pasando por alto infracciones técnicas menores de carácter administrativo, que evidentemente no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que existe una repetición de la misma infracción después del aviso.

38.1.5 Si se descubre una infracción técnica una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

38.2 Violencia

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. Los árbitros deberán informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.



38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la(s) persona(s) implicada(s).

Las decisiones de los árbitros son definitivas y no se pueden ignorar ni discutir.

38.3 Definición

38.3.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto, de carácter conductual, que incluye pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, clasificador, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, clasificador, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que éste haya atravesado la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Levantarse de la silla de ruedas para obtener una ventaja injusta.
- Levantar del suelo las ruedas traseras de la silla para obtener una ventaja injusta.
- Quitar el pie del reposapiés para obtener una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de la pierna(s) para ganar una ventaja injusta o dirigir la silla de ruedas.
- Usar una silla que contravenga lo estipulado en el Art. 3.1

38.3.2 Una falta técnica del entrenador, ayudante de entrenador, sustituto o acompañante de equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, clasificador, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter conductual o administrativo.

38.3.3 Puede ser señalada una falta técnica como resultado de la petición por parte de un entrenador del chequeo de una silla de un jugador del equipo contrario. Si el árbitro determina que la silla es ilegal el jugador será descalificado de acuerdo con el Artículo 37.1.6. Si el árbitro determina que la silla es legal al entrenador que ha solicitado el chequeo de la silla le será señalada una falta técnica.



38.4 Penalización

38.4.1 Si se comete una falta técnica:

- por parte de un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- por parte de un entrenador (C), ayudante de entrenador (B), sustituto (B) o acompañante de equipo (B), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para comenzar el primer periodo.

Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos o más adversarios (jugadores, sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos, entrenadores, ayudantes de entrenador y acompañantes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos o acompañantes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Sólo el entrenador y/o su ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no será(n) descalificado(s).

39.2.3 Si el entrenador y/o su ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, sustitutos o acompañantes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se cargará una falta técnica (B) al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a componentes de ambos equipos en aplicación de este artículo y no existen otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera:

- Si se logra una canasta válida aproximadamente al mismo tiempo, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Si un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Si ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.



- 39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.
- 39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas ocurridas antes de la situación de enfrentamiento serán consideradas de conformidad con el artículo 42 (Situaciones especiales).



REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Cinco faltas por jugador

- 40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.
- 40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente su quinta falta se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador (B).

Art.41 Faltas de equipo: penalización

- 41.1 Definición
- 41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un periodo.
- 41.1.2 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un intervalo de juego formarán parte del periodo o periodo extra siguiente.
- 41.1.3 Todas las faltas de los componentes de un equipo cometidas durante un periodo extra forman parte del cuarto periodo.
- 41.2 Regla
- 41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales siguientes de sus jugadores cometidas sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de saque.
- 41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales

- 42.1 Definición
- Durante el mismo periodo de reloj parado después de una falta o violación pueden surgir situaciones especiales cuando se cometen falta(s) adicionales.
- 42.2 Procedimiento
- 42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.
- 42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles. Una vez que se han cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización pendiente de administrar cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.



- 42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar otra.
- 42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo:
- Si se logra una canasta válida aproximadamente al mismo tiempo, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
 - Si un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
 - Si ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

Art.43 Tiros libres

43.1 Definición

- 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultante de una única penalización de falta.

43.2 Regla

- 43.2.1. Cuando se señala una falta personal y su penalización es la concesión de tiros libres:
- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar los tiros libres antes de abandonar el juego.
 - Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará los tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo.
- 43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario podrá lanzar los tiros libres.
- 43.2.3 El lanzador de los tiros libres:
- Ocupará una posición con la silla de ruedas traseras por detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Las rueda/s delantera/s de su silla podrá/n sobrepasar la línea.
 - Podrá utilizar cualquier método para efectuar los lanzamientos pero deberá hacer que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
 - Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro lo puso a su disposición.

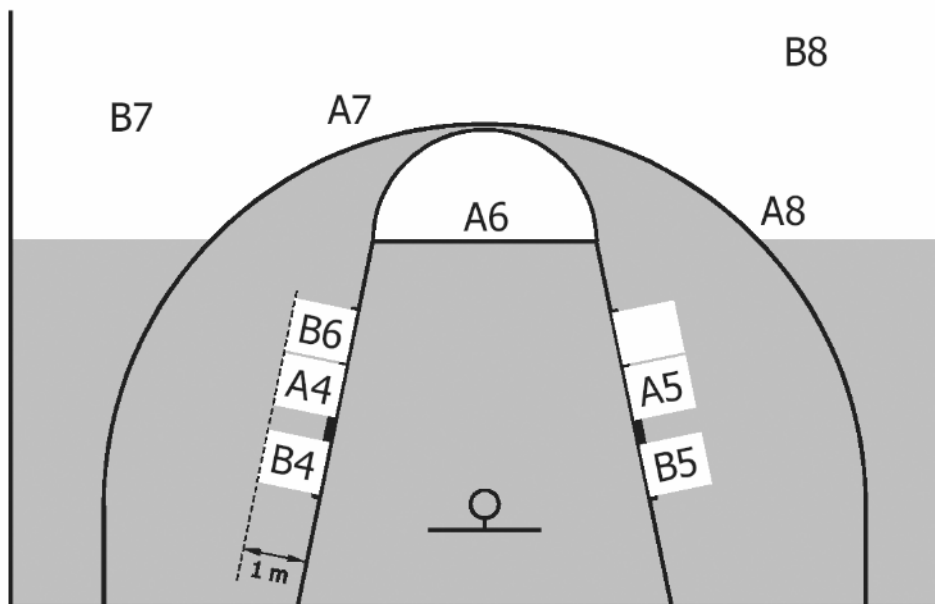
- No tocará la línea de tiros libres ni el terreno de juego más allá de dicha línea con ninguna parte de su cuerpo o ningunas de sus ruedas traseras, hasta que el balón haya tocado el aro o entrado en la canasta
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dicho pasillo. Cada posición se considera que tiene un (1) metro de profundidad (Esquema 7).

43.2.5 El defensor que está colocado en primera línea (más cerca de la canasta) podrá sobrepasar la marca del suelo más cercana a la línea de fondo con la rueda trasera del lado más cercano a la línea de fondo. Las ruedas traseras de las restantes sillas podrán ocupar hasta la mitad de las marcas adyacentes (derecha o izquierda) que definen las posiciones, incluyendo la marca que define la zona neutral

Estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- Los adversarios del lanzador no le desconcertarán con sus acciones.



Esquema 7 Alineación de los jugadores durante los tiros libres

43.2.6 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos hasta que el balón toque el aro o concluyan los tiros libres.

43.2.7 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de 3 puntos.

Una infracción de los artículos 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 o 43.2.7 es una violación.



43.3 Penalización

43.3.1 Si la violación la comete el lanzador:

- El punto, si se convierte, no será válido.
- Cualquier violación cometida por los demás jugadores que se produzca justo antes, aproximadamente al mismo tiempo o después de la violación del lanzador se ignorará.

Se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres.

43.3.2 Si se convierte el tiro libre y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde la línea de fondo.

43.3.3 Si no se convierte el tiro libre y la violación la comete:

- Un compañero del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres a menos que el mismo equipo tenga derecho a una posesión posterior.
- Un adversario del lanzador, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.
- Ambos equipos durante el último o único tiro libre, el juego se reanudará con una situación de palmeo entre dos.

Art.44 Error rectificable

44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado una regla inadvertidamente exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos los árbitros por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

44.2 Procedimiento

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 El árbitro puede detener el juego inmediatamente si descubre un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 No se cancelarán las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.2.4 Si el error consiste en uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho, se cancelarán los tiros libres lanzados como resultado del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj no se ha puesto en marcha tras el error, se concederá un saque al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj se ha puesto en marcha tras el error y:



- El equipo con control de balón (o con derecho al mismo) en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error,
 - Se concederá el balón al equipo que tenía derecho al saque al producirse el error.
 - Si el reloj se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón (o tiene derecho al mismo) es el equipo contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de palmeo entre dos.
 - Si el reloj se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.
- 44.2.5 Si el error consiste en no conceder uno o varios tiros libres a los que se tenía derecho:
- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanuda tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
 - Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error un saque, se ignorará el error.
- 44.2.6 Después de corregir puntos concedidos o anulados por error, el juego se reanuda desde el punto en que se detuvo para su corrección, poniendo el balón en juego el equipo que tenía derecho al balón en el momento en que se detuvo el partido para su corrección.
- 44.2.7 Si el error consiste en que el tiro o los tiros libres los lanza un jugador equivocado, se cancelarán dicho(s) tiro(s) libre(s) y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 44.2.8 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:
- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta), debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador).
- Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si se sustituyó al jugador por haber sido descalificado o haber cometido su quinta falta, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.



- 44.2.9 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal haya firmado el acta.
- 44.2.10 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.



REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art.45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

- 45.1 Los árbitros serán un árbitro principal y uno o dos árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, y un clasificador, si estuviera presente.
- 45.2 Los oficiales de mesa serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador de 24 segundos.
- 45.3 El comisario, si estuviera presente, se sentará entre el anotador y el cronometrador. el clasificador, se sentará entre el comisario y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es) en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con cualquiera de los equipos participantes.
- 45.5 Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de arbitrar, pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art.46 Árbitro principal: obligaciones y derechos

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el palmeo entre dos al inicio del primer periodo y el saque al inicio de los demás periodos.
- 46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, concluyendo así la vinculación de los árbitros con el partido. La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y finalizará con la conclusión del tiempo de juego con su aprobación.



- 46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla, cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación con la firma del acta. En tal caso, el árbitro principal (o el comisario si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12 Estará autorizado para usar el equipamiento técnico con el fin de decidir antes de firmar el acta si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada periodo3o periodo extra.
- 46.13 Realizará chequeos aleatorios de las sillas para asegurarse que los equipos están cumpliendo con el Artículo 3.1:
- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal o
 - Le es solicitado por uno de los equipos participantes.
- 46.14 Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.

Art.47 Árbitros: obligaciones y derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas limítrofes, incluyendo la mesa del anotador, los banquillos de equipo y las zonas inmediatamente detrás de las líneas.
- 47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un periodo o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3 Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de ventaja/desventaja, según el cual los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario.
En baloncesto en silla de ruedas un pequeño contacto debe considerarse como incidental, si un jugador trata de frenar o cambiar la dirección de su silla de ruedas.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que no es correcto para el desarrollo del juego.



- 47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (o el comisario, si estuviera presente) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de 1 hora desde la finalización del partido.
- 47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido debe reanudarse. El otro árbitro continuará solo hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro capacitado. Después de consultar con el comisario, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.
- 47.6 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.
- 47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de estas reglas, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el/los otro(s).

Art.48 El anotador, el ayudante de anotador y el clasificador: obligaciones

- 48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente al árbitro cuando un jugador comete su quinta falta. Guardará un registro de las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá al árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.
 - Los tiempos muertos registrados. Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto y comunicará al entrenador, por medio de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en cada parte o periodo extra.
 - La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo periodo, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.
- 48.2 El anotador también:
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible par ambos entrenadores.
 - Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa del anotador, en su extremo más cercano al equipo infractor después de que el balón esté vivo tras la 4ª falta de equipo en un periodo.
 - Efectuará las sustituciones.
 - Hará sonar su señal sólo cuando el balón esté muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto.



- 48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.
- 48.4 Si se descubre un error de anotación:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
 - Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
 - Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 48.5 El clasificador o el asistente del anotador deberá ayudar al anotador para verificar que los totales de las tarjetas de los jugadores en pista son los correctos. Si un equipo excede del máximo de puntos permitidos (ver Art. 51), el clasificador o el asistente del anotador lo notificarán al anotador quien deberá, informar a los árbitros. Se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Art.49 Cronometrador: obligaciones

- 49.1 El anotador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:
- Guardará un registro del tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
 - Se asegurará que su señal suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un periodo.
 - Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
 - Avisará a los equipos y a los árbitros al menos con tres minutos de antelación al inicio del tercer periodo.
- 49.2 El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:
- Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:
 - Durante un palmeo entre dos, el balón es tocado legalmente por un jugador que intervenga en el palmeo entre dos.
 - Después de un último o único tiro libre que no se convierte y con el balón vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Durante un saque, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un periodo.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta durante los últimos 2 minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.
 - Suena la señal de 24 segundos mientras un equipo tiene el control de balón.



- 49.3 El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:
- Iniciará el dispositivo cuando el árbitro hace la señal del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.
- 49.4 El cronometrador también medirá los intervalos de juego:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el periodo anterior.
 - Hará sonar su señal antes del primer y tercer periodos cuando queden tres minutos y un minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto periodos y cada periodo extra cuando queden treinta (30) segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el dispositivo en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art.50 Operador de veinticuatro segundos: obligaciones

El operador de veinticuatro segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro segundos que manejará de la siguiente manera:

- 50.1 Iniciará o continuará la cuenta cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- 50.2 Detendrá y volverá a veinticuatro (24) segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:
- Un árbitro haga sonar su silbato para sancionar una falta o una violación.
 - Un lanzamiento a canasta entra en el cesto.
 - Un lanzamiento a canasta toca el aro a menos que el balón se encaje en los soportes de la canasta.
 - Se detiene el juego por una acción relacionado con el equipo que no tenía el control de balón.
 - Se detiene el juego por una acción no relacionado con ningún equipo, a menos que se ponga en desventaja a los adversarios.
- 50.3 Deberá volver a veinticuatro (24) segundos y reiniciar la cuenta tan pronto como un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.

Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de 24 segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.



- 50.4 Debe detener, pero no reiniciar la cuenta cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:
- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
 - Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
 - Una situación de palmeo entre dos.
 - Una doble falta.
 - Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
- 50.5 Detendrá y apagará el dispositivo cuando un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego quedando menos de veinticuatro (24) segundos para el final del periodo.

La señal de veinticuatro segundos no detiene el reloj de partido ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.



REGLA 9 SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Art. 51 Sistema de Puntuación y clasificación de los jugadores.

51.1 Definición

51.1.1 Para poder jugar en una Competición Oficial de IWBF cada jugador debe estar en la posesión de La licencia de Clasificación Oficial de Jugador emitida por la Comisión de la Clasificación de jugadores de IWBF. Las licencias de Clasificación de Jugador que pueden emitirse en un torneo oficial por el panel de Clasificación nombrado por IWBF y se basa en las observaciones de los clasificadores de acuerdo con las normas establecidas en el Manual de la Clasificación Oficial de Jugadores. Esta licencia contiene, entre otras cosas, la puntuación que se ha asignado al jugador. Según lo establecido en el Manual de la Clasificación Oficial de Jugadores la puntuación puede cambiar durante el torneo durante la primera fase del Torneo. El Clasificador nombrado en la mesa de oficiales tendrá la responsabilidad de determinar la validez de la tarjeta de ID y la puntuación asignada al jugador.

Las clasificaciones de los jugadores que estén determinadas por el Comité de Clasificación del jugador de IWBF tendrán los siguientes valores en puntos: 1.0, 1.5, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, y 4.5.

51.2 En ningún momento durante el transcurso de un partido, un equipo incluirá jugadores cuya suma total de puntos exceda de los 14 puntos.

Nota: Este punto se aplicará en las competiciones oficiales de IWBF que a continuación se relacionan. . Se admiten variaciones en otras competiciones.

Los principales torneos oficiales de IWBF son:

- El Campeonato del mundo masculino.
- El Campeonato del mundo femenino.
- Los Juegos Paralimpicos masculino y femenino.
- El Campeonato del mundo junior masculino.
- Los torneos de clasificación para los Campeonatos del mundo masculino, femenino y junior masculino.
- Los torneos de clasificación para los Juegos Paralimpicos masculino y femenino

51.3 Penalización.

Si, en cualquier momento durante un partido un equipo excediera de los 14 puntos, se sancionara con una falta técnica al entrenador con una corrección inmediata en la lista de los integrantes del equipo

FIN DE LAS REGLAS

A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

A.1. Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos.

A.2. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

I. TANTEO

1 UN PUNTO  Mover un dedo de arriba - abajo	2 DOS PUNTOS  "Mover dos dedos de arriba - abajo	3 INTENTO DE TRES PUNTOS  Tres dedos levantados	4 CANASTA VALIDA DE TRES PUNTOS  Tres dedos levantados	5 CANASTA ANULADA O JUEGO ANUALDO  Desplazar los brazos delante del cuerpo.
---	--	---	---	---



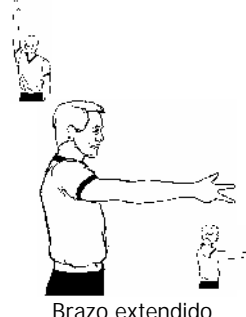



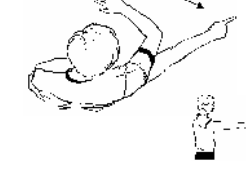
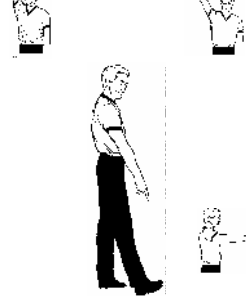
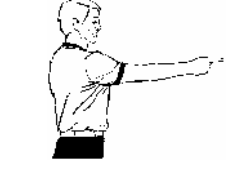

II. RELACIONADAS CON EL RELOJ

6 PARAR EL RELOJ (junto con el silbato) O NO PONER EN MARCHA EL RELOJ  Palma arriba	7 PARAR EL RELOJ POR FALTA (junto con el silbato)  Puño cerrado, palma abajo y dirigida a la cintura del infractor	8 REANUDAR TIEMPO DE JUEGO  Cortar con la mano	9 REPROGRAMAR RELOJ DE 24 SEGUNDOS  Rotación de los dedos
---	--	--	---

III. ADMINISTRATIVAS













10 SUSTITUCIÓN (junto con el silbato simultáneamente)  Cruzar los antebrazos	11 AUTORIZACION ENTRADA  Palma abierta Mover hacia el	12 TIEMPO MUERTO REGISTRADO (junto con el silbato)  Formar una T con el dedo visible	13 COMUNICACIÓN ENTRE LOS ARBITROS Y LOS OFICIALES DE MESA.  Pulgar hacia arriba.	14 VISIBLE COUNT (Five and eight seconds)  Mostrar los dedos contando
--	---	--	--	---

IV. TIPO DE VIOLACIONES




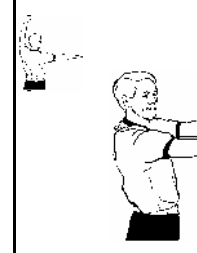


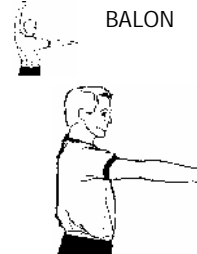
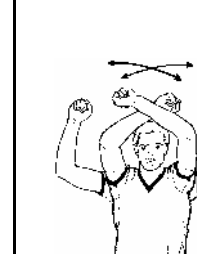






<p>15 VIOLACION 3 IMPULSOS</p>  <p>Rotar los puños</p>	<p>16 TOCAR EL SUELO CON EL REPOSAPIES O LA BARRA FRONTAL</p>  <p>Palmas hacia abajo</p>	<p>17 VIOLACION DE TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido mostrando tres dedos</p>	<p>18 VIOLACION DE 5 SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>
<p>19 VIOLACION DE 8 SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>20 VIOLACION DE LOS 24 SEGUNDOS</p>  <p>Tocar el hombro con los dedos</p>	<p>21 BALON DEVUELTO PISTA TRASERA</p>  <p>Dedo extendido</p>	<p>22 USO INDEBIDO DE LOS PIES</p>  <p>Señalar con el dedo el pie</p>
<p>23 FUERA DE BANDA Y/O SENTIDO DEL JUEGO</p>  <p>Señalar con el dedo En paralelo a la banda</p>		<p>24 PALMEO ENTRE 2</p>  <p>Pulgares alzados</p>	

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DEL ANOTADOR (3 PASOS)

PASO 1 — NÚMERO DEL JUGADOR

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 

PASO 2 — TIPO DE FALTA

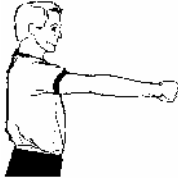
<p>37 USO ILEGAL DE LAS MANOS</p>  <p>Golpear la muñeca</p>	<p>38 BLOQUEO (en ataque o defensa)</p>  <p>Ambas manos en las caderas</p>	<p>39 MOVIMIENTO EXCESIVO DE LOS CODOS</p>  <p>Mover el codo hacia atrás</p>	<p>40 AGARRAR</p>  <p>Agarrarse la muñeca</p>
<p>41 EMPUJAR O CARGAR SIN EL BALON</p>  <p>Imitar un empujón</p>	<p>42 CARGAR CON EL BALON</p>  <p>Golpear la palma abierta Con el puño cerrado</p>	<p>43 FALTA DEL EQUIPO QUE CONTROLA EL BALON</p>  <p>Puño cerrado dirigido a la canasta del infractor</p>	<p>44 DOBLE FALTAL</p>  <p>Mover los puños cerrados</p>
<p>45 FALTA TECNICA</p>  <p>Formar una T Mostrando la palma</p>	<p>46 FALTA ANTIDEPORATIVA</p>  <p>Agarrarse la muñeca</p>	<p>47 FALTA DESCALIFICANTE</p>  <p>Puños cerrados</p>	
<p>48 LEVANTARSE</p>   <p>Imitar levantarse con la mano.</p>	<p>49 CRUZARSE DEMASIADO PRONTO EN EL CAMINO DEL CONTRARIO</p>  <p>Imitar el movimiento de la silla de ruedas.</p>		

PASO 3 — NÚMERO DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS

<p>50</p> <p>UN TIRO LIBRE</p>  <p>Alzar un dedo</p>	<p>51</p> <p>DOS TIROS LIBRE</p>  <p>Alzar dos dedos</p>	<p>52</p> <p>TRES TIROS LIBRES</p>  <p>Alzar tres dedos</p>
---	---	--

O

— DIRECCIÓN DEL JUEGO

<p>53</p> <p>DIRECCION DE JUEGO</p>  <p>Señalar con el dedo indice Paralelo a las líneas de banda</p>	<p>54</p> <p>DESPUES DE UNA FALTA DEL EQUIPO QUE CONTROLA EL BALON</p>  <p>Puño cerrado paralelo A las líneas laterales</p>
--	---

VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 — DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 — FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Esquema 7 Señales de los árbitros



B — ACTA DEL PARTIDO



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A _____		Team B _____	
Competition _____		Date _____	
Game No. _____		Time _____	
Referee _____		Umpire 1 _____	
Umpire 2 _____			

Team A		Team fouls	
Time-outs	Period ①	① 1 2 3 4	② 1 2 3 4
[][]	Period ③	③ 1 2 3 4	④ 1 2 3 4
[][]	Extra periods		
[][]			

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____		Assistant Coach _____	
-------------	--	-----------------------	--

Team B		Team fouls	
Time-outs	Period ①	① 1 2 3 4	② 1 2 3 4
[][]	Period ③	③ 1 2 3 4	④ 1 2 3 4
[][]	Extra periods		
[][]			

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
				1	2	3	4	5
		4						
		5						
		6						
		7						
		8						
		9						
		10						
		11						
		12						
		13						
		14						
		15						

Coach _____		Assistant Coach _____	
-------------	--	-----------------------	--


Scorekeeper _____	Scores	Period ①	A _____	B _____
Assistant scorekeeper _____		Period ②	A _____	B _____
Timekeeper _____		Period ③	A _____	B _____
24" operator _____		Period ④	A _____	B _____
		Extra periods	A _____	B _____

Referee _____	Final Score	Team A _____	Team B _____
Umpire 1 _____			
Umpire 2 _____			
Captain's signature in case of protest _____	Name of winning team	_____	

Esquema 8 El acta



- B.1. El acta oficial que se muestra en el Esquema 8 es la aprobada por la Comisión Técnica Mundial de IWBF.
- B.2. Consta de un original y tres copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para IWBF. La primera copia, en papel azul, es para el Organizador de la Competición; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.
- Nota:
1. Se recomienda que el anotador utilice dos bolígrafos de diferente color, uno para los periodos primero y tercero y otro para el segundo y cuarto periodos.
 2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.
- B.3. Al menos veinte (20) minutos antes del inicio del partido, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:
- B.3.1. Inscribirá los nombres de los equipos en el encabezamiento del acta. El primer equipo siempre será el equipo local.
- En torneos o partidos disputados en terreno neutral, el primer equipo será el mencionado en primer lugar en el programa.
El primer equipo será el equipo "A" y el segundo será el equipo "B".
- B.3.2. Posteriormente reflejará:
- El nombre de la competición.
 - El número de encuentro.
 - La fecha, la hora y el lugar de juego.
 - El nombre del árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es).

 INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION			
SCORESHEET			
Team A: WHEELERS		Team B: ROLLERS	
Competition: Paralympics	Date: September 29, 2004	Time: 20:00	Referee: KUCERA, N
Game No: 66	Place: ATHENS GREECE	Umpire 1: MORENO, R Umpire 2: LOVE, G	

Esquema 10 Encabezamiento del acta

- B.3.3. A continuación, el anotador inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.
- B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá los puntos asignados a cada jugador en la licencia de Clasificación Oficial de Jugador.
- B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, junto al número que el jugador utilizará en el partido. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de doce (12) jugadores, el anotador trazará una línea en los espacios correspondientes al número de licencia, nombre, número, etc. del jugador o jugadores que no participen en el partido.



- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4. Al menos diez (10) minutos antes del partido, ambos entrenadores:
- B.4.1. Confirmarán su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmarán los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4.3. Indicarán los cinco (5) jugadores que van a iniciar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.
- B.4.4. Firmará el acta.
El entrenador del equipo "A" será el primero que proporcione esta información.
- B.5. Al inicio del partido, el anotador rodeará con un círculo la 'x' de los cinco jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.
- B.6. Durante el partido, el anotador trazará una pequeña 'x' (sin círculo) en la columna de 'Entrada', junto al número del jugador, cada vez que un jugador se incorpore por primera vez al partido.

Team B: WHEELERS		Time-outs		Period 1		Period 2		Period 3		Period 4		Extra periods	
Classif. no.	Players	No.	Player in	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
2.0	RAIMONDI, F	4	X	P ₂									
1.0	ABBOTT, M	5	X	P	P	P ₂							
2.0	HENDERSON, R	6	X	P ₂	U ₂	P	P ₁						
4.5	WARKENTIN, J	7	X	T ₂	P ₂								
4.0	MUNN, S	8	X	P	P	U							
3.5	BENOIT, C	9	X	P ₁	P								
4.0	van DER LINDEN, G	10											
1.0	BORISOFF, J	11	X	P ₃	P ₂								
4.5	ANDERSON, P	12	X	P ₂	P	P ₂	T _C						
		13											
2.5	BAYE, P	14	X	P ₂	P ₂	P ₂	P ₁	U ₂					
4.5	NESS, B	15	X	P ₂	D ₂								
Coach: LOOR, A									C ₂	B ₂			
Assistant coach: MONTA, B													

Esquema 11 Los equipos en el acta

- B.7. Tiempos muertos registrados
- B.7.1. Los tiempos muertos concedidos durante cada parte y periodo extra se registrarán en el acta inscribiendo una 'X' de gran tamaño en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.
- B.7.2. Al final de cada mitad y periodo extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante dos líneas horizontales paralelas.



B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas de los entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
- B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
- B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'.
- B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguida de una 'D' en el espacio restante.
- B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'.
- B.8.3.5 Una falta antideportiva se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguida de una 'D' en los espacios restantes.
- B.8.3.6 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.8.3.7 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.8 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al artículo 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña 'c' junto a la 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.
- B.8.3.9 Al final de cada periodo, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados.
Al final del tiempo de juego, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.
- B.8.3.10 Ejemplos de faltas descalificantes:
Las faltas descalificantes contra entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos y acompañantes de equipo por abandonar la zona de banquillo de equipo (artículo 39) se registrarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si sólo se descalifica al entrenador:

Entrenador: LOOR, A.	D ₂	F	F
Ayudante: MONTA, B.			

Si sólo se descalifica al ayudante de entrenador:

Entrenador: LOOR, A.	B ₂		
Ayudante: MONTA, B.	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Entrenador: LOOR, A.	D ₂	F	F
Ayudante: MONTA, B.	F	F	F



Si el sustituto tiene menos de cuatro faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

021	TESCH, L.	6	⊗	P ₂	P ₂	F	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'F' en la última casilla:

008	WILD, A	5	⊗	T ₂	P ₂	P	U ₁	F
-----	---------	---	---	----------------	----------------	---	----------------	---

Si el sustituto ya ha cometido cinco faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

027	JOHNSON, J	12	x	P ₁	P ₂	T	P	P	F
-----	------------	----	---	----------------	----------------	---	---	---	---

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Pérez, Jiménez y López, o si se descalifica a un acompañante de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Entrenador:	LOOR, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTA, B.			

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el artículo 39 no cuentan para las faltas de equipo.

B.8.3.11 Una falta descalificante de un sustituto (no por el artículo 39) se registrará del siguiente modo:

007	KIRSTE, H..	7	⊗	D				
-----	-------------	---	---	---	--	--	--	--

y

Entrenador:	LOOR, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTA, B.			

B.8.3.12 Una falta descalificante de ayudante de entrenador (no por el artículo 39) se anotará del siguiente modo:

Entrenador:	LOOR, A.	B ₂		
Ayudante:	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Una falta descalificante de un jugador que tiene cinco faltas (no por el artículo 39) se registrará así:

007	OSHIMA, T	8	⊗	T ₂	P	P ₁	P	U ₃	D
-----	-----------	---	---	----------------	---	----------------	---	----------------	---

y

Entrenador:	LOOR, A	B ₂		
Ayudante:	MONTA, B.			

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Se dispone de cuatro espacios en el acta para cada periodo (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) en los que registrar las faltas de equipo.

B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador registrará la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.



B.10. Tanteo arrastrado

B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

B.10.2 Hay cuatro columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en cuatro columnas. Las dos de la izquierda son para el equipo "A" y las de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará en primer lugar una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (•) por cada tiro libre válido, sobre el nuevo total de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- Luego, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o •), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

B.11.1 Una canasta de 3 puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta (artículo 31, Interposiciones e interferencias) se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.4 Al final de cada periodo, el anotador trazará un círculo grueso (⊖) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.5 Al comienzo de cada periodo, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.6 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

	A		B
	1	•	6
	2	•	6
6	3	3	
	4	4	
11	5	5	5
11	•	•	5
	7	7	
10	8	8	
	9	9	10
	10	10	
10	11	11	
	12	12	7
4	13	•	7
5	•	14	
5	•	15	6
	16	16	
5	17	17	
	18	18	6
6	19	19	
	20	20	9
	21	21	
11	22	22	9
	23	•	9
11	24	24	
	25	25	7
	26	•	7
5	27	27	
	28	•	6
10	29	29	
	30	30	8
4	31	31	
	32	22	5
4	33	•	5
4	•	34	
	35	35	10
10	36	36	
	37	37	12
	38	38	
10	39	39	12
10	•	•	12

Esquema 12
Tanteo arrastrado



B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final del partido, el anotador trazará dos líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.2 Al final de cada periodo, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.3 Al final del partido, registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

B.12.4 El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el ayudante de anotador, cronometrador y operador de 24 segundos.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	

**Esquema 13
Resumen**

B.12.5 Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión con el partido

Nota: En caso de que alguno de los capitanes firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el árbitro auxiliar permanecerán disposición del árbitro principal hasta que les autorice para marcharse.

Scores: Period 1 A <u>15</u> B <u>18</u> 2 A <u>19</u> B <u>10</u> Period 3 A <u>26</u> B <u>19</u> 4 A <u>16</u> B <u>25</u> Extra periods A <u>/</u> B <u>/</u>	Final score: Team A <u>76</u> Team B <u>72</u> Name of winning team: <u>HOOPERS</u>
Scorekeeper: <u>R. COPPENRATH</u> Timekeeper: <u>T. ALLOUCHE</u> 24" Operator: <u>S. DURAND</u>	Referee: <u>[Signature]</u> Umpire 1: <u>[Signature]</u> Umpire 2: <u>[Signature]</u> Captain's signature in case of protest: _____

Esquema 14 Parte inferior del acta



C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante una competición oficial de IWBF un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

- C.1. El capitán del equipo en cuestión deberá informar, inmediatamente después del final de partido, al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'.

Para que esta protesta sea válida, es necesario que el representante de la federación nacional o del club confirme esta protesta por escrito, lo que debe hacerse antes de los veinte (20) minutos posteriores al final del partido.

No son necesarias explicaciones detalladas. Es suficiente escribir: 'La federación nacional (o club) X protesta contra el resultado del partido entre los equipos X e Y'. Luego depositará ante el representante de IWBF o del Comité Técnico del Torneo una suma equivalente a 500 US\$ en concepto de fianza.

La federación nacional de ese equipo o el club en cuestión debe remitir al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico del Torneo el texto de su protesta en menos de una (1) hora desde la finalización del partido.

- C.2. El comisario o el árbitro principal informarán, dentro de la hora siguiente a la finalización del partido, del incidente que motivó la protesta al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico del Torneo.

- C.3. En caso de que la federación nacional de ese equipo o el club en cuestión, o los del equipo o club adversario, no estén de acuerdo con la decisión del Comité Técnico, pueden elevar una apelación al Comité de Apelación.

Para que sea válida la apelación, debe ser presentada por escrito antes de veinte (20) minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico del Torneo y acompañada por un depósito equivalente a 1000 US \$ como fianza.

El Comité de Apelación evaluará la apelación en última instancia y su decisión será definitiva.

- C.4. No se utilizarán vídeos, películas, fotografías ni ningún otro equipo visual, electrónico, digital o de otro tipo para determinar o modificar el resultado de un partido. El uso de dichos dispositivos sólo es válido para determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios o con fines educativos una vez que el partido haya concluido.



D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su historial de victorias y derrotas, otorgando dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y cero (0) puntos por partido perdido por incomparecencia.

- D.1.1. Si hay dos equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden.
- D.1.2. En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos, teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.
- D.1.3. Si hay más de dos equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos empatados.
- D.1.4. Si sigue habiendo equipos empatados después de establecerse esta segunda clasificación, se utilizará el promedio de puntos para determinar el orden, teniendo en cuenta únicamente el resultado de los partidos disputados entre esos equipos.
- D.1.5. En caso de que continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.
- D.1.6. Si en cualquier fase, aplicando los criterios anteriores, un empate múltiple se reduce a un empate entre dos equipos, se aplicarán los procedimientos D.1.1. y D.1.2.
- D.1.7. Si en cualquier fase, el empate múltiple se reduce a un empate entre tres equipos, se repetirá el proceso iniciado en D.1.3.
- D.1.8. El promedio de puntos siempre se calculará por división.

D.2. Excepción:

Si sólo participan tres equipos en una competición y la situación no puede resolverse siguiendo los pasos detallados arriba (el promedio de puntos por división es idéntico) los puntos conseguidos determinarán la clasificación.

Ejemplo:

Resultados entre A, B, C:	A – B	82 – 75
	A – C	64 – 71
	B – C	91 – 84

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos	Diferencia de puntos	Promedio de puntos
A	2	1	1	3	146:146	1.000
B	2	1	1	3	166:166	1.000
C	2	1	1	3	155:155	1.000

Clasificación:	1º	B – 166 puntos conseguidos
	2º	C – 155 puntos conseguidos
	3º	A – 146 puntos conseguidos

Si los equipos siguen empatados después de aplicar todas las fases anteriormente expuestas, la clasificación final deberá sortearse. El método para el sorteo lo determinará el comisario o la autoridad local competente.



D.3. Otros ejemplos de las reglas para clasificaciones:

D.3.1. Dos equipos – igualdad de puntos y un solo partido disputado entre ellos.

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	3	2	8
D	5	2	3	7
E	5	2	3	7
F	5	0	5	5

El ganador del partido entre A y B será el primer clasificado y el ganador del partido entre D y E será el cuarto.

D.3.2. Dos equipos – igualdad de puntos y dos partidos disputados entre ellos

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	10	7	3	17
B	10	7	3	17
C	10	6	4	16
D	10	5	5	15
E	10	3	7	13
F	10	2	8	12

Resultados entre A y B:

D.3.2.1. A ganó ambos partidos

Por tanto:	1º	A
	2º	B

D.3.2.2. Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62

Diferencia de puntos	A	152 – 151
	B	151 – 152

Promedio de puntos	A	1.0066
	B	0.9934

Por tanto:	1º	A
	2º	B

D.3.2.3. Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos (152 – 152) y el mismo promedio de puntos por división (1.000)

La clasificación se determinará utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.



D.3.3. Más de dos equipos empatados en la clasificación:

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	4	1	9
B	5	4	1	9
C	5	4	1	9
D	5	2	3	7
E	5	1	4	6
F	5	0	5	5

Resultados entre A, B y C:

A – B	82 – 75
A – C	77 – 80
B – C	88 – 77

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos de puntos	Puntos de puntos	Diferencia	Promedio
A	2	1	1	3	159:155	1.0258
B	2	1	1	3	163:159	1.0251
C	2	1	1	3	157:165	0.9515

Por tanto:

1º	A
2º	B
3º	C

Si el promedio de puntos es el mismo para los tres equipos, la clasificación final se determinará a partir del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

D.3.4. Más de dos equipos empatados en la clasificación

Equipo	Partidos jugados	Ganados	Perdidos	Puntos
A	5	3	2	8
B	5	3	2	8
C	5	3	2	8
D	5	3	2	8
E	5	2	3	7
F	5	1	4	6

La segunda clasificación se establecerá teniendo en cuenta sólo los resultados de los partidos entre los equipos que están empatados.

Hay dos posibilidades:

Equipo	Gana	Pierde	Gana	Pierde
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2



En el caso I: 1º A,B, C y D se determinarán como en el ejemplo D.3.3.

En el caso II: La clasificación de A y B, y la de C y D se determinará como en el ejemplo D.3.2.

Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

Además, el Comité Técnico del Torneo puede decidir relegarlo a la última posición de la clasificación. Esto ocurrirá automáticamente si el mismo equipo comete reiteradas infracciones. No obstante, el resultado de los partidos jugados por ese equipo seguirá siendo válido en cuanto a la clasificación general de la competición.



E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

E.1. Definición

El organizador de una competición podrá decidir si se aplican los tiempos muertos para TV y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos):

E.2. Regla

E.2.1. Se puede conceder un (1) tiempo muerto para TV en cada periodo, además de los tiempos muertos registrados. No se concederán tiempos muertos para TV en los periodos extra.

E.2.2. El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) de cada periodo tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3. El resto de tiempos muertos de cada periodo durará 60 segundos.

E.2.4. Ambos equipos tienen derecho a dos (2) tiempos muertos registrados durante la primera parte y tres (3) durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para TV, es decir, el primero de un periodo, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para TV, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para TV.

E.3. Procedimiento

E.3.1. Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediera cuando queden cinco minutos para que acabe el periodo. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2. Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos cinco minutos del periodo se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3. Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos cinco minutos del periodo, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de TV y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4. De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de un (1) tiempo muerto en cada periodo y un máximo de seis (6) en la primera parte y de ocho (8) en la segunda.

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS**



INDICE A LAS REGLAS

Acción continuada.....	
Acción de tiro	
Definición	
falta sobre jugador	
Acompañante de equipo.....	
Acta	
procedimiento	
revisión.....	
Agarrar.....	
Anotador	
obligaciones.....	
Apto para jugar.....	
Árbitro	
definición.....	
derechos	
desacuerdo	
señales	
administración de tiros libres	
administrativas	
al señalar una falta.....	
relacionadas con el reloj.....	
tanteo.....	
violaciones.....	
situación.....	
tiempo y lugar para las decisiones	
uniforme	
Árbitro auxiliar	
definición.....	
Árbitro principal	
definición.....	
derechos	
Avanzar con el balón	
definición.....	
Ayudante de entrenador	
acta.....	
obligaciones y derechos.....	
Balón	
avanzar con	
control.....	
dentro de la canasta	
devuelto a pista trasera	
entra en canasta propia.....	
entra por debajo.....	
estado.....	
golpear con el pie	
golpear con el puño	
interferencias	
interposiciones.....	
muerto	



vivo

Balón de juego

Balón muerto

Balón retenido

Balón se aloja en los soportes de la canasta

Balón vivo

Baloncesto
equipamiento

Bloqueo

Calentadores

Camisetas
colores

números

Camisetas interiores

Canasta
balón dentro

balón entra en propia

balón entra por debajo

cambio en segunda parte

de los adversarios

propia

Capitán
ejerciendo como entrenador

entrenador

obligaciones y derechos

Carga

Carga del jugador con balón

Canasta
cuándo se convierte

por debajo

propio, accidentalmente

propio, intencionadamente

valor

Canasta de los adversarios

Canasta propia

Cinco faltas

Cinco inicial

Cinco segundos
jugador estrechamente marcado

saque

Círculo central

Clasificación de los equipos

Color de las camisetas

Comienzo de un periodo

Comienzo del partido

Comisario
definición

Componente de equipo
definición

Comportamiento antideportivo
informe del árbitro principal

Contacto personal



Control del balón	
Control del equipo	
definición	
Cronometrador	
obligaciones	
Cuatro faltas por equipo	
Decisiones	
tiempo y lugar	
Defensa	
jugador con balón	
jugador sin balón	
Defensa ilegal por la espalda	
Delegado	
Dispositivo de 24 segundos	
reiniciado por error	
suena por error	
Doble falta	
Empujar	
Enfrentamientos	
Entrenador	
componente de equipo	
de pie	
descalificación	
falta técnica	
lista de componentes	
obligaciones y derechos	
Equipamiento	
Equipo local	
Equipo visitante	
Equipos	
Error rectificable	
Estadístico	
Facultado para jugar	
Falta	
al final del tiempo de juego	
antideportiva	
cinco de un jugador	
definición	
descalificación del entrenador	
descalificante	
después del tiempo de juego	
durante posesión alterna	
enfrentamientos	
jugador en acción de tiro	
penalización	
personal	
situación de penalización	
situaciones especiales	
técnica de entrenador	
técnica de jugador	
violencia	
Falta antideportiva	



Falta descalificante
Falta personal
Faltas de equipo.....
Fin del partido
 definición
 poder de los árbitros.....
 vídeo.....
Final de un periodo
Fisioterapeuta
Fuera del terreno de juego
 balón.....
 jugador
Fumble.....
Ganador del partido
Golpear el balón con el puño
Informe del comisario
Interferencias
Interposiciones
Intérprete
Intervalo de juego
 definición
 obligaciones del cronometrador.....
Intervalo de medio tiempo
Juego de poste.....
Jugador
 cinco faltas
 cinco inicial.....
 control del balón
 en acción de tiro
 en el aire
 estrechamente marcado.....
 facultado para jugar.....
 falta técnica.....
 lesión.....
 número
 objetos que lleva.....
 pasa a ser sustituto
 posición
 sustitución
Jugador con balón
 carga
Jugador con control
 definición.....
Jugador entrenador.....
Jugador excluido
 definición.....
Jugador estrechamente marcado
Lanzador de tiros libres
 designación.....
 obligaciones
 sustitución
Lanzamiento a canasta



definición
Lesión
 jugador
Línea central.....
Línea limítrofe
Línea de tiros libres.....
Líneas de fondo
Líneas laterales.....
Manos
 contactar al adversario
 uso.....
Mate.....
Médico
Mesa del anotador
Números
 en las camisetas
Ocho segundos
Oficiales de mesa
 definición
 uniforme
Operador de 24 segundos
 obligaciones
Otro equipamiento
Palmeo
Pantalones
Pantalla.....
Partido
 comienzo.....
 final
 ganador
 perdido por incomparecencia
 perdido por inferioridad
 tiempo de juego
Penalización
 doble falta.....
 enfrentamientos.....
 falta antideportiva
 falta descalificante
 falta personal
 falta técnica de entrenador.....
 falta técnica de jugador
 falta técnica durante intervalo
 interferencias
 partido perdido por incomparecencia
 partido perdido por inferioridad.....
 violación del saque
 violación del tiro libre
 violaciones
Periodo
 comienzo.....
 definición.....
 final



Periodo extra	
definición	
final	
intervalos	
Pie	
Pie de pivote	
Pista delantera	
balón pasa a	
definición	
Pista trasera	
balón devuelto a	
definición	
Pivote	
Posesión alterna	
Posición legal de defensa	
Posición normal	
Posiciones de rebote	
Principio de ventaja/desventaja	
Principio del cilindro	
Principio de verticalidad	
Promedio de puntos	
Protesta	
informe del árbitro	
procedimiento	
Regate	
definición	
Reglas de conducta	
definición	
Reloj de partido	
manejo	
Palmeo entre dos	
Saque	
cinco segundos	
definición	
Semicírculo	
Sillas de sustitución	
Situación de penalización por faltas de equipo	
Situación de palmeo entre dos	
Situación de un árbitro	
Situación de un jugador	
Situaciones especiales	
Sustitución	
definición	
lanzador de tiros libres	
oportunidad	
Sustituto	
pasa a ser jugador	
Tanteo empatado	
Terreno de juego	
dimensiones	
líneas	
Tiempo de juego	



Tiempo muerto para TV.....

Tiempo muerto registrado
definición.....

obligaciones del anotador.....

obligaciones del cronometrador.....

oportunidad.....

Tiros libres.....

Tres segundos.....

Uniforme
árbitros.....

jugador.....

oficiales de mesa.....

Uniformes de una sola pieza.....

Uñas de la mano.....

Uso del vídeo.....

Veinticuatro segundos.....

Verticalidad
definición.....

posición legal de defensa.....

Violación
situaciones especiales.....

Violaciones
definición.....

Violencia.....

Zona de canasta de 3 puntos.....

Zona de banquillo de equipo
definición.....

Zona restringida.....