Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2014

Aprobadas por el
Comité Ejecutivo de IWBF
Incheon, Corea, Julio 2014

Válido desde el 1 de Octubre de 2014

Versión 2 Valida desde el 1 de Enero de 2016

REGLAMENTO PUBLICADO POR

LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS (IWBF) (Fundada en 1973)

© Copyright: IWBF
Editado por: IWBF
Versión: 2014 Ver#2

Todos los derechos están reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida, almacenada en un sistema de recuperación, o transmitida en cualquier forma o por cualquier medio, electrónico o mecánico, fotocopia, grabación o de otra manera, sin la previa autorización por escrito de la editorial.

Dirección postal y ubicación:

International Wheelchair Basketball Federation
70 Dunkirk Drive, #203
Winnipeg, MB, Canada, R2M 5R4
Phone: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-415-6515
E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com
Website: http://www.iwbf.org

COMITÉ TECNICO DE IWBF

Presidente	Norbert Kucera, Alemania
Secretario	Matt Wells, Australia
	Jorge Bestelleiro, Argentina
	Tonia Gómez-Ruf, España
	Steve Spilka, Gran Bretaña

Miembros Ex-officio: Secretaria General IWBF	Sra. Maureen Orchard
Traducción al Castellano :	Jorge de la Piedad y Joaquín Celaya (Arbitros CTA)
Revisión Técnica:	Javier Verde and Tònia Gómez (Comité Tecnico IWBF)
Coordinación:	Ricardo Moreno

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

REGLA UNO – EL JUEGO 5

Art. 1 Definiciones 5

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO 5

Art. 2 Pista 5
Art. 3 Equipamiento 10

REGLA TRES – LOS EQUIPOS 13

Art. 4 Equipos 13
Art. 5 Jugadores: Lesión 15
Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos 15
Art. 7 Entrenadores: Obligaciones y derechos 15

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO 17

Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y períodos extra 17
Art. 9 Comienzo y final de un período o del partido 17
Art. 10 Estado del balón 18
Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro 19
Art. 12 Palmeo entre dos y posesión alterna 19
Art. 13 Cómo se juega el balón 21
Art. 14 Control del balón 21
Art. 15 Jugador en acción de tiro 21
Art. 16 Canasta: Cuándo se marca y su valor 22
Art. 17 Saque 23
Art. 18 Tiempo muerto 24
Art. 19 Sustituciones 26
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia 27
Art. 21 Partido perdido por inferioridad 28

REGLA CINCO – VIOLACIONES 29

Art. 22 Violaciones 29
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego 29
Art. 24 Regate 29
Art. 25 Avance ilegal (Tres impulsos) 30
Art. 26 3 segundos 30
Art. 27 Jugador estrechamente marcado 31
Art. 28 8 segundos 31
Art. 29 24 segundos 32
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera 33
Art. 31 Levantarse de la silla 34

REGLA SEIS – FALTAS 35

Art. 32 Faltas 35
Art. 33 Contacto: Principios generales 35
Art. 34 Falta personal 40
Art. 35 Doble falta 40
Art. 36 Falta técnica 41
Art. 37 Falta antideportiva 43
Art. 38 Falta descalificante 44
Art. 39 Enfrentamientos 45

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES 46

Art. 40 5 faltas por jugador 46
Art. 41 Faltas de equipo: Penalización 46
Art. 42 Situaciones especiales 46
Art. 43 Tiros libres 47
Art. 44 Errores rectificables 49

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y FACULTADES 51

Art. 45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario 51
Art. 46 Árbitro principal: Obligaciones y facultades 51
Art. 47 Árbitros: Obligaciones y facultades 53
Art. 48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones 53
Art. 49 Cronometrador: Obligaciones 54
Art. 50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones 55

REGLA NUEVE – SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES 57

Art. 51 Sistema de puntuación y clasificación de los jugadores 57

A - SEÑALES DE LOS ÁRBITROS 58

B - ACTA DEL PARTIDO 66

C - PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA 73

D - CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS 74

E - TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN 80

ÍNDICE DE ESQUEMAS

Esquema 1 Pista completa 7
Esquema 2 Zona restringida 8
Esquema 3 Zona de canasta de 2 y 3 puntos 9
Esquema 4 Mesa de oficiales y espacio para los sustitutos 9
Esquema 5 La silla de ruedas: Dimensiones 12
Esquema 6 El Principio del Cilindro 36
Esquema 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres 49
Esquema 8 Señales de los árbitros 59-66
Esquema 9 Acta 67
Esquema 10 Encabezamiento del acta 68
Esquema 11 Los equipos en el acta 69
Esquema 12 Tanteo arrastrado 72
Esquema 13 Resumen 73
Esquema 14 Parte inferior del acta 73

Cualquier referencia que se haga en estas Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 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 2 equipos de 5 jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El partido lo dirigen los árbitros, oficiales de mesa, y un comisario, si lo hubiera.

1.2 Canasta: contraria / propia

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de sus adversarios y la canasta que defiende es su propia canasta.

1.3 Vencedor de un partido

El vencedor será el equipo que haya logrado más 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 (Esquema 1) con unas dimensiones de 28 metros de largo y 15 metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.

2.2 Pista trasera

2.2.1 La pista **trasera** de un equipo comprende su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

2.3 Pista delantera

2.3.1 La pista **delantera** de un equipo comprende la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

2.4 Líneas

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo sentados en el banco, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0.15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

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 del mismo color que las zonas restringidas.

Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estarán situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Esquema 2).

2.4.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación 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 debe estar pintado de un solo color.

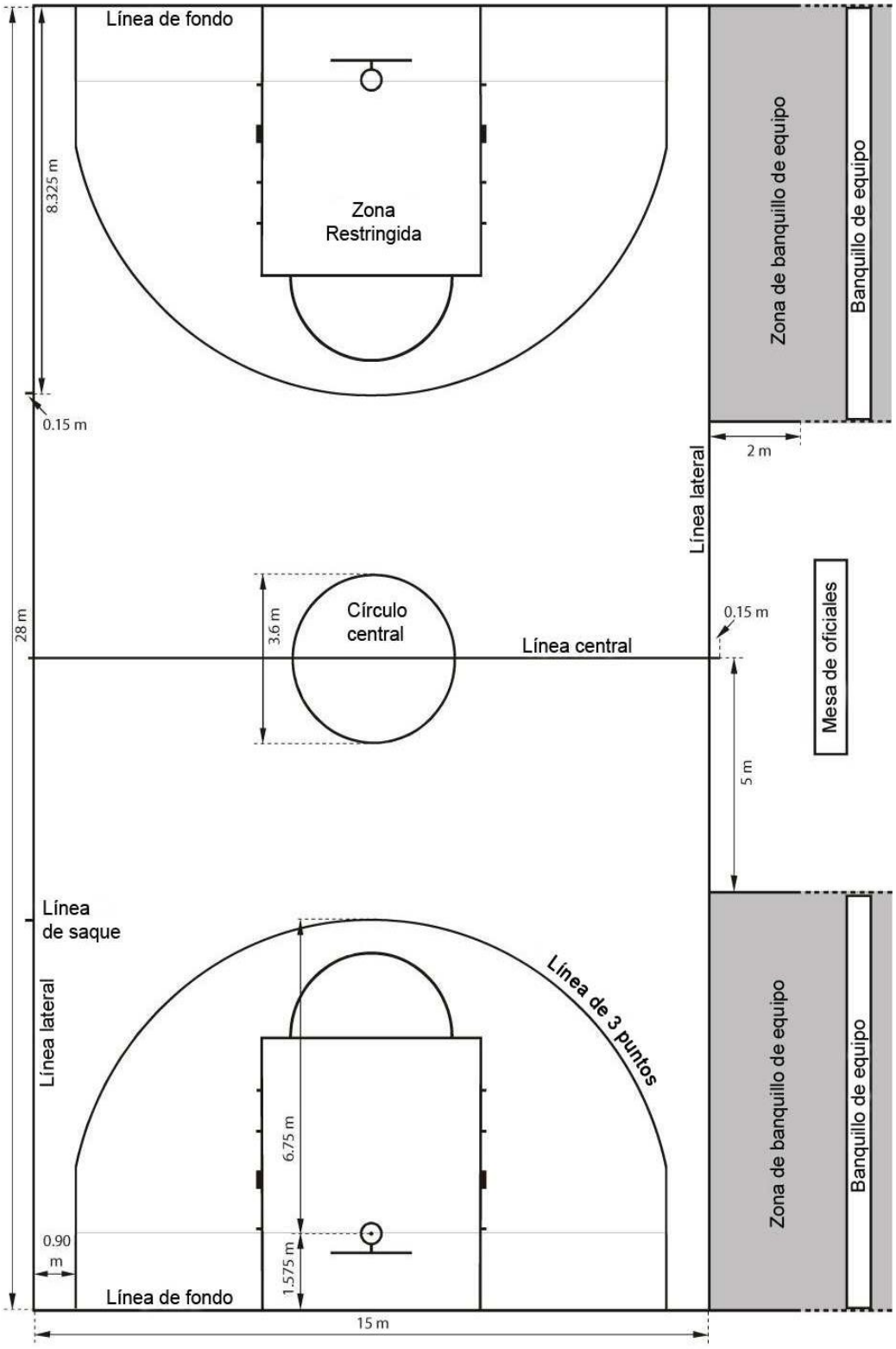
Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el Esquema 2.

2.4.4 Zona de canasta de 3 puntos

La zona de canasta de 3 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:

- Las 2 líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio 6,75 metros medidos desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.



Esquema 1 Pista completa

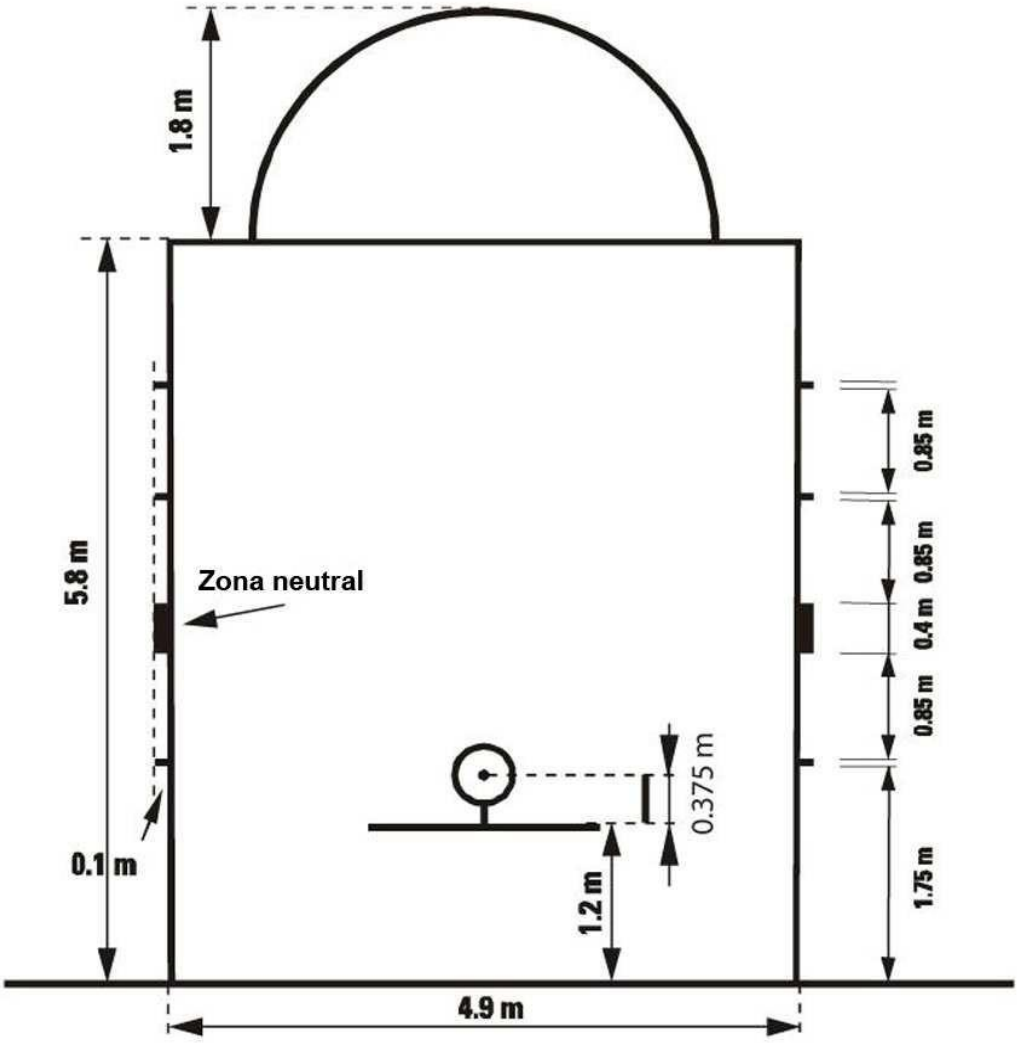
2.4.5 Zonas de banco de equipo

Las zonas de banco de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por 2 líneas, como se muestra en el Esquema 1.

Debe haber 7 asientos disponibles en la zona de banco de equipo para el personal de banco del equipo, que consiste en los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluídos y acompañantes de equipo. Todos los jugadores usarán sus sillas de ruedas en el banco. Cualquier otra persona se situará al menos a 2 metros detrás del banco de equipo.

2.4.6 Líneas de saque

Las 2 líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima.

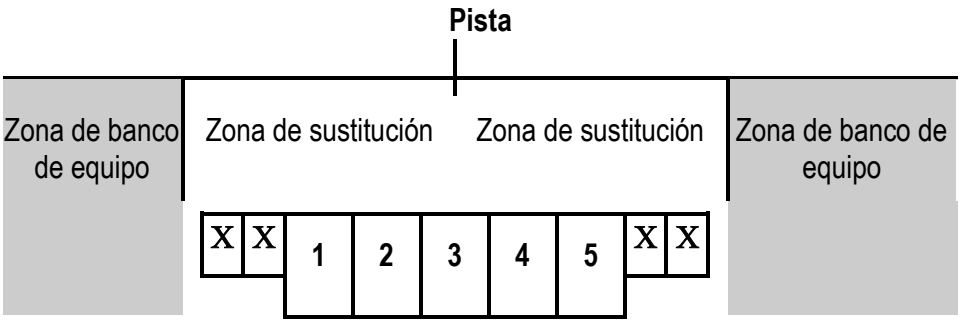


Esquema 2 Zona restringida

Esquema 3 Zonas de canasta de 2 y 3 puntos

2.5 Mesa de oficiales y espacio para los sustitutos (Esquema 4)

1 = Operador del reloj de lanzamiento
2 = Cronometrador
3 = Comisario. Si lo hubiera
4 = Anotador
5 = Ayudante de Anotador



Mesa de oficiales

La mesa de oficiales y sus sillas pueden situarse en una plataforma. Si se usa una plataforma, debe disponer de una rampa para hacerla accesible a personas con silla de ruedas. El comentarista y/o los encargados de las estadísticas (si los hubiera) pueden sentarse al lado y/o detrás de la mesa de oficiales.

Esquema 4 Mesa de oficiales y espacio para los sustitutos

Art. 3 Equipamiento

Se necesita 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
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado (que no sea el reloj de partido) para cronometrar los tiempos muertos
  2 señales independientes, potentes y claramente diferentes entre sí para:
  - el operador del reloj de lanzamiento,
  - el anotador / cronometrador.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento del baloncesto en silla de ruedas, ver el Apéndice sobre Equipamiento de Baloncesto en Silla de Ruedas.

3.1 Silla 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 La barra de protección horizontal en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas debe estar a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Esta barra podrá ser recta o curvada, pero no debe acabar en punta. Las medidas se tomarán con la(s) rueda(s) delanteras colocadas en dirección de avance. Cuando la barra horizontal no exista, el reposapiés debe estar a 11 cm del suelo, medidos hasta su punto más adelantado y en toda su longitud. De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés, situado detrás de la barra, puede tener cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

3.1.3 La parte inferior del reposapiés debe estar diseñada de forma tal que impida que se dañe la superficie de juego. Por motivos de seguridad, 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.

3.1.4 A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas (“castors”) unidos al marco o al eje trasero y situados en la parte posterior de la silla de ruedas. Estos “castors” pueden estar frecuentemente o incluso continuamente en contacto con el suelo. La anchura entre estos dispositivos (“castors”) está limitada a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador está sentado en la silla y en posición de avance, la máxima distancia permitida entre el (los) “castors” y la superficie de juego es de 2 cm. Las ruedas antivuelco (“anti-tip castors”) no deben sobresalir más allá del plano vertical que marcan los puntos más atrasados de las

ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance.

Nota: Tal como se describe en este parágrafo, una ruedecilla antivuelco ("anti-tip castor") no es una rueda.

3.1.5 La máxima altura desde el suelo a la parte superior del cojín, cuando se use, o a la parte superior del asiento, cuando no se use un cojín, no debe exceder de

- 63 cm para jugadores de las clases 1.0 a 3.0
- 58 cm para jugadores de las clases 3.5 a 4.5

La medición debe realizarse con las ruedas delanteras "castors" en posición de avance y con el jugador fuera de la silla.

3.1.6 La silla estará provista de tres o cuatro ruedas, es decir, dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera. Las ruedas grandes, incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de 69 cm. En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña (ó "castor") debe estar ubicada en el centro y por dentro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda rueda pequeña (ó "castor") a la única rueda delantera. Luces que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los "castors".

3.1.7 Tiene que haber un aro apoya manos en cada rueda grande.

3.1.8 No están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas en la silla de ruedas.

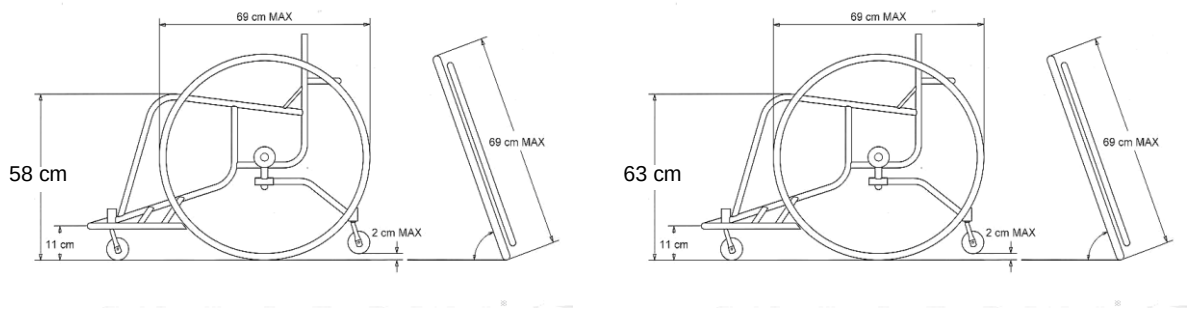
3.1.9 No está permitido ningún neumático o rueda ("castor") que deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.

3.1.10 Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior del cuerpo, que están fijados a la silla de ruedas, no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador cuando esté sentado en una posición natural.

3.1.11 El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cm (15mm). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del cincuenta por ciento (50%). Esto quiere decir que si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. El acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones a los otros jugadores.

Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. **Si la reparación no puede ser completada en un máximo tiempo de 50 segundos el jugador debe ser sustituido.**

Nota 2: Es posible que un jugador pueda caerse de la silla sin que se haya producido ninguna falta. Los árbitros deberán prestar especial atención a la necesidad de proteger a dicho jugador al determinar el momento más apropiado para detener el juego.



JUGADORES DE CLASES: 3,5 – 4,5 **JUGADORES DE CLASES: 1,0 – 3,0**

En todos los casos la altura se mide desde el suelo hasta el punto más alto del asiento, incluido el cojín, si se utiliza.

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 las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.

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

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

4.2 Regla

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de 5 asistentes de equipo que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

4.2.2 Durante el tiempo de juego habrá 5 jugadores de cada equipo en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 Uniformes

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo consta de:

- Camisetas 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 podrán utilizar, independientemente de su estilo, camisetas de manga corta debajo de la oficial de juego. La camiseta deberá ser del mismo color dominante que la camiseta de juego.
- Pantalones largos o cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.

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 la camiseta.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 cm. de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 cm. de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 cm.
- Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 cm. del número.

4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de 2 juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas de color claro.
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 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 Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

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

- **No se permite utilizar**:
  - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, escayola 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 de las manos 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.
  - Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas.
  - Medias de compresión del mismo color dominante que los pantalones. Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla.
  - Refuerzos en las rodillas o rodilleras, si están adecuadamente cubiertos.
  - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
  - Protectores bucales transparentes incoloros.
  - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
  - Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.
  - Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

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 Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.

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. 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 si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

5.4 El personal de banco del equipo puede entrar en el terreno de juego, solo con el permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.

Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido o que sea atendido entre tiros libres, podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6 Capitán: Obligaciones y derechos

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información; sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté 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 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres, números y puntos de clasificación correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante al menos 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. 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 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 menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá

indicar los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo “A” será el primero que facilite esta información.

7.3 El personal de banco del equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos de equipo y a permanecer en las zonas de banco de equipo.

7.4 El entrenador o el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 El entrenador o el entrenador ayudante, pero sólo uno de ellos al mismo tiempo, está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Se sobreentiende que si uno de ellos, el entrenador o el entrenador ayudante, usan una silla de ruedas, esta regla también está dirigida a ellos. El entrenador o el entrenador ayudante podrán dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de su zona de banco del equipo. El entrenador ayudante no se dirigirá a los árbitros.

7.6 Si hay un entrenador ayudante, 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, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.7 El entrenador informará a uno de los árbitros del número del 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 entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. 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 como entrenador.

7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

8.1 El partido constará de 4 períodos de 10 minutos cada uno.

8.2 Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del palmeo entre dos.
- Al comienzo de todos los demás períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto período el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extra de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del tiempo de juego.

8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

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

9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento del palmeo entre dos.

9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.

9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

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 abandona las manos del árbitro principal en dicho lanzamiento.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda **muerto** cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
  - otro tiro o tiros libres.
  - otra penalización (tiro o tiros libres y/o posesión del balón).
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
  - un árbitro haga sonar su silbato.
  - la señal del reloj de partido suene indicando el final del período.
  - suene la señal del reloj de lanzamiento.

10.4 El balón **no queda muerto** y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
  - un árbitro hace sonar su silbato.
  - suena la señal del reloj de partido indicando el final del período.
  - suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras **el balón está bajo el control del adversario** y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

  Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:
  - después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.

– durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o suena la señal del reloj de lanzamiento.

Art. 11 Posición de un jugador y de un árbitro

11.1 La posición de un **jugador** se determina por el lugar que su silla está tocando en el suelo.

11.2 La posición de un **árbitro** se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro. Cuando éste se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez.

Art. 12 Palmeo entre dos y posesión alterna

12.1 Definición de palmeo entre dos

12.1.1 Tiene lugar un **palmeo entre dos** cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre 2 adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.

12.1.2 Se produce **un balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento del palmeo entre dos

12.2.1 Cada uno de los jugadores que intervenga en el palmeo entre dos tendrá su silla dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con una rueda cerca de 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 en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar.

12.2.4 El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores **después** de que alcance la altura máxima.

12.2.5 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los jugadores que intervenga en el palmeo entre dos puede coger el balón ni palmearlo más de 2 veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no han participado en el palmeo entre dos o toque el suelo.

12.2.7 Si el balón no es palmeado por al menos uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, se repetirá el palmeo entre dos.

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

Una infracción de los Art. 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

Se produce una situación de palmeo cuando:

- Se señala un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.

- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres y después del último o único tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier período que no sea el primero.

12.4 Definición de posesión alterna

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

12.4.2 El saque de posesión alterna:

- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa 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 entre el aro y el tablero durante un saque.

12.5 Procedimiento de posesión alterna

12.5.1 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.

12.5.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del palmeo entre dos tendrá derecho a la primera posesión alterna.

12.5.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

12.5.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

12.5.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, 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 oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

12.5.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- durante el saque de posesión alterna,

no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art. 13 Cómo se juega el balón

13.1 Definición

Durante el partido, el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2 Regla

Un jugador no impulsará el balón con la silla de ruedas, ni lo **golpeará con el pie** ni lo bloqueará con cualquier parte de las piernas **intencionadamente**, y tampoco lo golpeará con el puño.

No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna o con la silla de ruedas **de manera accidental** no es una violación.

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art. 14 Control del balón

14.1 Definición

14.1.1 El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 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.

14.1.3 El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:

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

14.1.4 Es una violación que un jugador con control de balón o intentando conseguirlo:

14.1.4.1 Toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo salvo la(s) mano(s), o

14.1.4.2 Se incline tanto hacia delante como hacia atrás en la silla, causando que ésta se incline de tal manera que cualquier parte de la misma salvo las ruedas o los cástors toque el suelo.

Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1 Definición

15.1.1 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.

El palmeo también se considera lanzamiento a canasta.

15.1.2 **La acción de tiro**:

- **Comienza** cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando o palmeando el balón hacia la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y la secuencia de tiro a canasta se ha completado (es decir, la(s) mano(s) del jugador ha(n) completado su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas o, en caso de una bandeja, hacia la canasta).

Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún y así, se considera que el jugador ha efectuado un lanzamiento a cesto. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

No existe relación alguna entre el número de impulsos legales realizados y la acción de tiro.

15.1.3 Un **movimiento continuo** en la acción de tiro:

- **Comienza** cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador y/o silla de ruedas en su intento de lanzamiento.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y la secuencia de tiro a canasta se ha completado (es decir, la(s) mano(s) del jugador ha(n) completado su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas o, en caso de una bandeja, hacia la canasta) 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 y por debajo del nivel del aro.

16.2 Regla

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

- Una canasta lanzada desde el tiro libre vale 1 punto.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 2 puntos vale 2 puntos.
- Una canasta lanzada desde la zona de tiro de 3 puntos vale 3 puntos.

Comentario: Las 2 ruedas grandes deben estar dentro de la zona de tiro de 3 puntos, es decir, las ruedas pequeñas y cástor(s) pueden estar sobre o delante de la línea de tiro de 3 puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo directo del balón.

Art. 17 Saque

17.1 Definición

17.1.1 Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, 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:

- El árbitro no esté a más de 4 metros del jugador que realiza el saque.
- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

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

17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante.

El jugador que efectúa el saque colocará una rueda trasera a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego.

17.2.4 Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque consiguiente se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se administrará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de

fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 Regla

17.3.1 El jugador que realiza el saque:

- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
- No entrará en el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
- No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.

17.3.2 Durante el saque, 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.
- No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de 2 metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.

17.3.3 Ningún jugador atacante podrá entrar en el área restringida durante una situación de balón fuera del terreno de juego hasta que el balón esté a disposición del jugador para su puesta en juego. (ver Regla 26.1.1)

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4 Penalización

Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el mismo lugar que el saque original.

Art. 18 Tiempo muerto

18.1 Definición

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

18.2 Regla

18.2.1 Cada tiempo muerto durará 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:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, 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 puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte,
- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 tiempos muertos durante los 2 últimos minutos de la segunda parte,
- 1 tiempo muerto durante cada período extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o período.

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

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

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

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

- **Comienza** cuando el árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato e indica a los equipos 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 el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo, cuarto o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y sentarse en su banco de equipo y el personal de banco del equipo pueden entrar al terreno de juego siempre que permanezcan cerca de la zona de banco de equipo.

18.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 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 esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre 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 el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art. 19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por el sustituto para 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:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y 2:00 minutos o menos en cualquier período 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 volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha, a menos que:

- El equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banco después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando el reloj se haya detenido a continuación de un lanzamiento de campo convertido cuando el reloj muestre 2:00 o menos en el cuarto período o 2:00 minutos o menos en cualquier período extra a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 Procedimiento

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) acudiendo a la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, realizando la señal convencional correcta con las manos, o quedándose en la zona de sustitutos. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución solo puede anularse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

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 sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le indique que entre al terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banco sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (aproximadamente 30 segundos). 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 una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y la segunda parte, 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 sus 5 faltas.
- 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 de partido con el reloj en marcha.

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:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa 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 que se administre 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 1 falta, cada serie debe considerarse por separado.

19.3.10 Una vez la sustitución haya sido completada, el ayudante de anotador (ver Art. 48.5) comprobará que el total de puntos del equipo que ha solicitado la sustitución no excede el límite legal (ver Art. 51.2). Si comprueba que el límite máximo de 14 puntos se ha superado, informará al anotador, quien, a su vez, informará al árbitro haciendo sonar su señal cuando finalice la siguiente fase de juego si el equipo contrario tiene el control de balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control de balón.

Art. 20 Partido perdido por Incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- El equipo no se ha presentado o no puede presentar 5 jugadores preparados para jugar 15 minutos después de la hora programada para el inicio del partido.
- 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 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos en la clasificación.

20.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los play-offs (al mejor de 3 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 5 partidos.

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art. 21 Partido perdido por inferioridad

21.1 Regla

Un equipo perderá un partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a 2.

21.2 Penalización

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto en la clasificación.

21.2.2 Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (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 concederá a los adversarios para un saque desde el punto más cercano al de 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, que no sea 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 o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón 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, ese jugador es 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 que el balón salga fuera del terreno de juego, el balón será entregado al equipo contrario aunque este haya sido el último que tocó el balón.

Art. 24 Regate

24.1 Definición

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

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

- Impulsa las ruedas grandes de su silla de ruedas al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó

24.1.3 Da uno o dos impulsos sobre las ruedas grandes de su silla de ruedas mientras el balón, o bien descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas, o lo sostiene en su(s) mano(s), seguido de un bote del balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó

- Usa ambas secuencias mencionadas alternativamente, ó
- Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

24.1.4 Se considera un **"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.

24.1.5 Las siguientes acciones no constituyen regates:

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer 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.
- Arrebatar el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descanse en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

Art. 25 Avance Ilegal (3 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 siguientes límites:

- El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de 2.
- Cualquier movimiento **de pivote** será considerado **como** parte del regate y se limitará a 2 impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.

25.1.2 La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de la(s) mano(s), no se considera un impulso.

25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art. 26 3 segundos

26.1 Regla

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo dentro del terreno de juego y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.

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

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe tener **todas las ruedas** de su silla y ruedecilla(s) anti-vuelco "anti-tip castor(s)", las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, fuera de la zona 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 legal de defensa activa a una distancia inferior a 1 metro.

27.2 Regla

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

Art. 28 8 segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo,
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera,

ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador, toca la pista delantera,
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y ruedecilla(s) anti-vuelco "anti-tip castor(s)", las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con su pista delantera,
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su pista trasera,
- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, todas las ruedas de la silla de ruedas y ruedecilla(s) anti-vuelco "anti-tip castor(s)", las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, del jugador que efectúa el regate y el balón están en contacto con la pista delantera.
- El jugador que efectúa el regate tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y ruedecilla/s anti- vuelco "anti-tip castor/s", en contacto con la pista delantera:
  - Permite que el balón descanse en una o ambas manos
  - Coloca el balón sobre su regazo

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

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.

- Una situación de palmeo entre dos.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

28.1.4 La cuenta de 8 segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía previamente control del balón, lo tira o palmea deliberadamente contra un oponente en la pista delantera, haciendo que vuelva a la pista trasera.

Art. 29 24 segundos

29.1 Regla

29.1.1 Cuando:

- un jugador obtiene el **control de un balón vivo en el terreno de juego**,
- en un saque, el balón toca la silla de ruedas o toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,

ese equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, 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 finalizando el periodo de 24 segundos** y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro **detiene** el juego:

- a causa de una falta o violación (no porque el balón salga del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo,

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente.

Entonces:

- Si el saque se administra en la pista trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- Si el saque se administra en la pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
  - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Sin embargo si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

29.2.2 El reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos siempre que se conceda un saque al equipo adversario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación cometida por el equipo con control de balón.

29.2.3 Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará:

- a 24 segundos si el equipo adversario obtiene el control del balón.
- a 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocase el aro.

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

Sin embargo sí, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1 Un equipo tiene el control de un balón vivo en su pista delantera si:

- un jugador de ese equipo tiene contacto con todas las partes de su silla de ruedas con su pista delantera mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera, ó
- jugadores de ese equipo se están pasando el balón en su pista delantera.

30.1.2 Un equipo que tiene el control de un balón vivo en su pista delantera ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera cuando un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- que tiene parte de su silla de ruedas o mano(s) en contacto con su pista trasera, ó
- una vez que el balón ha tocado la pista trasera de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques. No obstante no se aplica cuando un jugador establece un nuevo control de balón para su equipo como resultado de interceptar un pase entre sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos no están en contacto con las ruedas, y no puede detener el movimiento de su silla de ruedas antes de volver a su pista trasera.

30.2 Regla

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

30.3 Penalización

30.3.1 Se concederá a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

Art. 31 Levantarse de la Silla de Ruedas

31.1 Definición – Levantarse de la silla de ruedas ("Lifting")

31.1.1 Levantarse de la silla de ruedas, **"Lifting"**, es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas o el cojín, cuando se use, para obtener una ventaja injusta.

Un jugador no debe levantarse de la silla de ruedas para lanzar, rebotear, pasar el balón o intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero, o durante el palmeo entre dos al inicio del primer periodo.

31.1.2 Un jugador no debe provocar que todas las partes de su silla de ruedas dejen de estar en contacto con el suelo mientras ambas manos no están en contacto con las ruedas grandes **("jumping" / salto**)

31.2 Penalización

31.2.1 Deberá señalarse una falta técnica al jugador infractor:
Se concederá 1 tiro libre al equipo contrario, seguido de un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales, **excepto** si la infracción es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento de un jugador en acción de tiro.

31.2.2 Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento sobre un jugador en acción de tiro, la falta técnica se señalará al jugador adversario y, al jugador en acción de tiro, se le concederán el siguiente número de tiro/s libre/s:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre, seguido de un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres, seguido de un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres, seguido de un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.
- Si la falta técnica por levantarse de la silla ocurre mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin de período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en las manos del jugador atacante, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres, seguido de un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.

31.3 Deberá señalarse una **violación** al jugador que inclinándose hacia delante para recoger un balón del suelo levante sus nalgas, de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento o con el cojín, cuando éste se use en la silla de ruedas.

31.4 Definición – Inclinarse o balancearse "Tilting"

Inclinarse es una acción iniciada por un jugador que, sin tener una o las dos manos en contacto con las ruedas, levanta **una rueda trasera y una pequeña delantera** del suelo, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el palmeo entre dos.

Inclinarse es una acción legal.

REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32 Faltas

32.1 Definición

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

32.1.2 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.

Nota: La silla de ruedas se considera parte del jugador

Art. 33 Contacto: principios generales

33.1 Principio del cinlindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador y su silla de ruedas en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado:

- en la parte **delantera** por las palmas de las manos y el reposapiés o la barra horizontal en la parte delantera de su silla,
- en la parte **trasera** por el borde exterior trasero de las ruedas grandes, y
- en los **laterales** por el borde exterior de las ruedas grandes, donde tocan el suelo.
- Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición del reposapiés o la barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre las ruedas grandes variará según la inclinación de las mismas.

Esquema 6

El cilindro en silla de ruedas

33.2 Principio de verticalidad – El cilindro en silla de ruedas

Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego con su silla de ruedas y torso en posición normal de sentado.

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica compuesta por el jugador, su silla de ruedas y sus correspondientes ruedas, incluyendo la(s) anti-vuelco (cástor), en contacto con el suelo como se ve desde arriba.

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador con su silla de ruedas en el suelo y el espacio sobre él y su silla de ruedas.

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo o la silla de ruedas con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

No se debe penalizar al jugador defensor por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando)
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa

Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Ha cubierto la trayectoria de un oponente, o
- Ha establecido su posición en la trayectoria de un oponente mientras que, al mismo tiempo, le da tiempo para evitar el contacto.
- La trayectoria del jugador es la dirección en la que el jugador se está moviendo.
- La trayectoria del jugador es tan ancha como las líneas paralelas que salen de ambos lados del asiento de la silla de ruedas en la dirección en que la silla de ruedas se está desplazando.

Nota: Las líneas paralelas que salen a ambos lados del asiento de la silla servirán como referencia a los árbitros. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla o parte del jugador.

Para cubrir la trayectoria de un adversario, un jugador debe colocar su silla de ruedas atravesada en la trayectoria de su adversario, con su silla de ruedas cubriendo por completo el ancho de la misma, de un lado a otro.

Un jugador no podrá situar su silla de ruedas entre las ruedas traseras de la silla de un adversario

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre el torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por el cuerpo del jugador y su silla de ruedas. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón

Un jugador que se detiene en la trayectoria de un adversario en movimiento debe darle tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección.

- Un contacto leve o incidental que no ponga en desventaja a ninguno de los jugadores podrá ser ignorado.
- Se considera que un jugador que cubre la trayectoria de un adversario ha concedido a éste, tiempo y distancia suficientes para evitar el contacto.

Un jugador con balón, en movimiento o parado, debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él.

- El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.
- Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, debe mantener su posición; es decir, no puede extender los brazos, o mover su silla de ruedas ilegalmente para impedir que el jugador con el balón lo rebase.

Al valorar una situación de carga/bloqueo el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa;
  - Cubriendo la trayectoria de un adversario, o
  - Estableciendo su posición en la trayectoria del adversario dándole a éste tiempo para evitar el contacto (ver también Art.33.6; 33.7; 33.8).
- El defensor puede permanecer inmóvil, moverse hacia adelante o hacia atrás para restablecer su posición de defensa, sobre todo para cubrir la trayectoria de un adversario que trata de alejarse.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Si el defensor ha cubierto legalmente la trayectoria del adversario se considera que ha llegado primero a la posición.

SI SE DAN ESTOS TRES PRINCIPIOS, EL JUGADOR CON CONTROL DE BALÓN ES EL RESPONSABLE DEL CONTACTO**.**

33.5 Defensa a un jugador SIN control de balón

Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

- Al establecer una posición legal cerca de un adversario, un jugador debe haber ocupado la posición primero.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Se considera que el defensor ha obtenido una posición legal si llega al lugar antes que un adversario que no controla el balón.

Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa no puede impedir que un adversario lo rebase extendiendo sus brazos en la trayectoria del oponente. No obstante puede, para evitar una lesión, girarse o colocar sus brazos delante de su cuerpo, o girar su silla de ruedas, siempre y cuando al girarla, a juicio del árbitro, no varíe significativamente su posición en la trayectoria de su adversario.

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

- Puede permanecer parado o moverse lateralmente o alejarse del adversario para mantener su posición legal de defensa respecto al adversario.
- Puede moverse hacia su adversario, sin embargo, si se produce un contacto, él será el responsable.

Un defensor que está detenido, al menos a una silla de distancia de la zona de frenado de un oponente en movimiento y sin control del balón, y entonces entra en la zona de frenado de dicho oponente, debe concederle tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6 Cruzarse en la trayectoria

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

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

- El eje de las ruedas traseras del jugador que se cruza en la trayectoria debe estar por delante del extremo más adelantado de la silla de ruedas de su adversario, que es, o bien el reposapiés, o en caso de sillas con barra frontal de protección, el limite exterior de dicha barra.
- El jugador que se cruza en la trayectoria debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

Si un jugador se cruza legalmente en la trayectoria de un adversario, entonces el adversario es el responsable del contacto.

Cruzarse ilegalmente en la trayectoria es un contacto personal que tiene lugar cuando un jugador, con o sin balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria de un adversario sin concederle, a ese adversario, tiempo para detenerse o cambiar de dirección.

33.7 Los elementos de Tiempo y Distancia

Detener instantáneamente una silla de ruedas es imposible.

Los jugadores en movimiento que se detienen delante de un adversario deben dejar suficiente distancia entre las sillas de ruedas para concederle la oportunidad de frenar o cambiar de dirección sin causar un contacto severo.

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

La distancia que necesita un jugador para detenerse es directamente proporcional a la velocidad de su silla de ruedas.

33.8 Pantalla: legal e ilegal

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

Una pantalla es **LEGAL** cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **inmóvil** (dentro de su cilindro) al producirse el contacto.
- Ha establecido una posición legal de defensa.
- Si la pantalla se establece **dentro** del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que realiza la pantalla podrá hacerlo tan cerca como desee, siempre y cuando no haya contacto.
- Si la pantalla se establece **fuera** del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que realiza la pantalla podrá hacerlo tan cerca como desee, siempre y cuando no haya contacto.
- Si el adversario está en movimiento, se aplicarán los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe, o cubrir la trayectoria del adversario que está siendo objeto de la pantalla o dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla deteniéndose o cambiando de dirección.
- Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

Una pantalla es **ILEGAL** cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.
- No logró cubrir la trayectoria del adversario.

33.9 Carga

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra la silla de ruedas de un adversario.

33.10 Bloqueo

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

Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él.

Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es 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 del jugador que sufre la pantalla.

Es legal que un jugador extienda sus brazos o codos fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo. Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.11 Tacteo a un adversario con la(s) mano(s) y/o el(los) brazo(s)

Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de la(s) mano(s) o del (de los) brazo(s) extendido(s) cuando el defensor está en posición de defensa y coloca su(s) mano(s) o brazo(s) sobre un adversario, **con** o **sin** balón y permanecen en contacto con él, para impedir su avance.

Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera falta del **jugador atacante con balón** si:

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un 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 la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera falta del **jugador atacante sin balón** que empuje para:

- quedarse solo para recibir el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio entre él y el defensor.

33.12 Defensa ilegal por la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás con un adversario o su silla de ruedas. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario o silla de ruedas por la espalda.

33.13 Agarrar

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento o de su silla de ruedas. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo o silla de ruedas.

33.14 Empujar

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

Art. 34 Falta personal

34.1 Definición

34.1.1 Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, (incluída su silla de ruedas) esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, obstruirá ni 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 reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art. 41.

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 desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres.

Art. 35 Doble falta

35.1 Definición

35.1.1 Una doble falta es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. **No** se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo:

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta

- Se logra un cesto de campo válido, 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 en 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 técnica

36.1 Reglas de conducta

36.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores y el personal de banco del equipo con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

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

36.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

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

36.1.5 Si se descubre una infracción 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.

36.2 Violencia

36.2.1 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.

36.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

36.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

36.2.4 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.

36.2.5 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.

36.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o del personal de banco del 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 persona o personas implicadas.

36.3 Definición

36.3.1 Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es 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, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, 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.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Abandonar la pista sin autorización.
- Quitar los pies del reposapiés con el fin de conseguir una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de su(s) extremidad(es) inferior(es) con el fin de conseguir una ventaja injusta, o dirigir su silla de ruedas.
- Levantarse de la silla (Lifting)

36.3.2 Una falta técnica del personal de banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.3.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36.3.4 Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:

- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo del personal de banco del equipo.

36.3.5 Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.3.3 y 36.3.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

36.3.6 Podrá sancionarse una falta Técnica como resultado de una solicitud de verificación de la silla de ruedas de un jugador adversario por parte de un entrenador. Si el árbitro determina que la silla es ilegal el jugador será descalificado de acuerdo con Artículo 38.1.3. Si el

árbitro determina que la silla es legal el entrenador que ha realizado la solicitud de la revisión será sancionado con una falta Técnica ("C").

36.4 Penalización

36.4.1 Si la falta técnica la comete:

- un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- el personal de banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

36.4.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios, seguidos de:

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

Art. 37 Falta antideportiva

37.1 Definición

37.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

- no es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario, por la espalda o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario.
- es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante los 2 últimos minutos en el cuarto período y los 2 últimos minutos en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque.

37.1.2 Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar sólo la acción.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2 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 de oficiales.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

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

37.2.3 Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas.

37.2.4 Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

Art. 38 Falta descalificante

38.1 Definición

38.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador o del personal de banco del equipo.

38.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

38.1.3 El comisario realizará una verificación de las sillas de ruedas previa al inicio del torneo para comprobar que los equipos cumplen con los requisitos incluidos en el Artículo 3.1. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que su silla de ruedas cumple con los requisitos regulados por el artículo 3.1 cuando el jugador entra en la pista con ella. Se considera una conducta antideportiva flagrante alterar una silla de ruedas haciendo que no esté de acuerdo con las reglas. Los árbitros podrán llevar a cabo verificaciones de las sillas de ruedas durante el partido. Cualquier silla que se encuentre alterada será retirada del partido. El jugador es responsable de su silla y cualquier alteración será considerada una acción deliberada para obtener una ventaja injusta. El jugador será sancionado con una falta descalificante. Si un jugador altera su silla de ruedas por segunda vez en un torneo será descalificado del torneo.

38.2 Penalización

38.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.2.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

38.2.3 Se concederán tiros libres:

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, 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 de oficiales.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

38.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

38.2.5
- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 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 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.

Art. 39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores y personal de banco del equipo).

Este artículo sólo se refiere al personal de banco del equipo que abandone los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 Regla

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Sólo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banco 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 serán descalificados.

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banco 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 del personal de banco del equipo descalificado por abandonar la zona de banco de equipo, sólo se sancionará una falta técnica (‘B’) al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a personal de banco del equipo de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que la 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 la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- 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 cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40 5 faltas de jugador

40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido 30 segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente 5 faltas 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 Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un período.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 Regla

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque.

41.2.2 Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control de balón o del equipo con derecho a la posesión del mismo, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art. 42 Situaciones especiales

42.1 Definicion

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas 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 en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y 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 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 cualquier penalización restante.

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, aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde cualquier punto de 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 a donde se cometió la primera infracción.
- 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 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 el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido sus 5 faltas o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

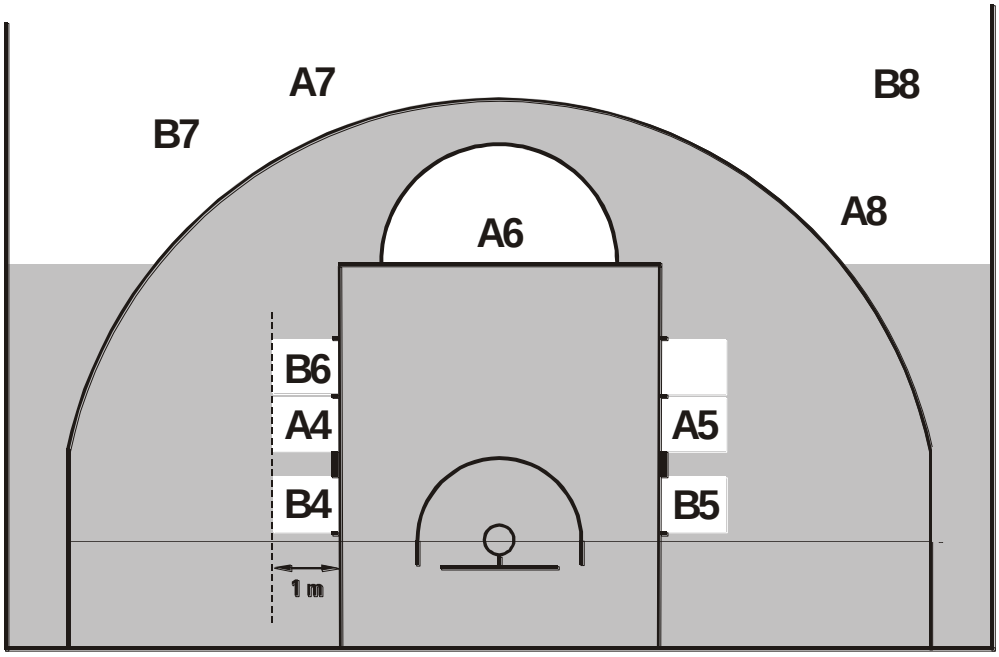
- Ocupará una posición con sus ruedas traseras detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Su(s) rueda(s) delantera(s) o “castors” podrá(n) sobrepasar la línea de tiros libres.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida, con ninguna parte de su cuerpo o ninguna de sus ruedas traseras, hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- 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, cuya profundidad es de 1 metro. (Esquema 7).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral, ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

43.2.5 El defensor más próximo a la línea de fondo, situado en el primer espacio, puede permitir que su rueda trasera más cercana a la línea de fondo sobrepase la línea que delimita el espacio por el lado de su silla de ruedas más próximo a la línea de fondo. Las ruedas traseras de las restantes sillas de ruedas pueden ocupar hasta la mitad de las líneas adyacentes (derecha o izquierda) que definen las posiciones de rebote, incluyendo la marca que define la zona neutral.



Esquema 7 Posición 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 concluya el tiro libre.

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 del Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 y **43.2.7 es una violación.**

43.3 Penalización

43.3.1 Si se convierte el tiro libre y la violación la comete el lanzador el punto no será válido.

Se ignorará cualquier otra violación de cualquier jugador que se produzca justo antes o aproximadamente al mismo tiempo o tras la violación cometida por el lanzador de tiros libres.

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

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 cualquier punto de la línea de fondo.

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

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

Art. 44 Error rectificable

44.1 Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla 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 por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

44.2 Procedimiento general

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, 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 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas 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 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará desde el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego, para tomar parte en la corrección del error y 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 estar lesionado, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez el árbitro principal ha firmado el acta.

44.2.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal firme el acta.

44.3 Procedimiento especial

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha 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 con derecho al balón en el momento de descubrirse el error.
- Si el reloj de partido 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 de partido 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.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará, tras la corrección del error, como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habérsele concedido por error un saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance un jugador equivocado.

Se cancelará(n) dicho(s) tiro(s) libre(s), así como la posesión del balón, si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

REGLA OCHO - ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y FACULTADES

Art. 45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los **árbitros** serán 1 árbitro principal y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.

45.3 El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa, controlar las licencias de los jugadores, asegurarse de que los equipos no superen los 14 puntos en pista, y ayudar al árbitro principal y los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con 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 árbitro, un 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 facultades

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 reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los 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 período y el saque de posesión alterna al inicio de los demás períodos.

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 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y

finalizará cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del tiempo de juego.

46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla:

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
- Cualquier conducta antideportiva de los jugadores o del personal de banco del equipo que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el árbitro principal (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, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.

46.12 Estará autorizado para aprobar antes del partido y utilizar, si estuviera disponible, un **Sistema de Repetición Instantánea (SRI)** con el fin de decidir, antes de firmar el acta,

- al final del período o período extra
  - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del período.
  - si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
    - se produjo una violación de fuera del lanzador.
    - se produjo una violación del reloj de lanzamiento a canasta.
    - se produjo una violación de 8 segundos.
    - se sancionó una falta antes del final del tiempo de juego.
- cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto período y en cada período extra,
  - si se convirtió un lanzamiento de campo antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
  - si se efectuó un lanzamiento a canasta antes de que se sancionase cualquier falta.
  - para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.
- en cualquier momento del partido
  - si un lanzamiento de campo convertido es de 2 o 3 puntos.
  - después de un fallo en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento a canasta, cuánto tiempo debe corregirse en el reloj o relojes.
  - para identificar al lanzador de tiros libres correcto.
  - para identificar la implicación de miembros de equipo y acompañantes durante un enfrentamiento.

46.13 Realizará las verificaciones de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos están cumpliendo con el Art. 3.1:

- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal o
- Le es solicitado por el entrenador de 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 facultades

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 de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período 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 y sopesar 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'. 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 puede ser considerado como incidental, si el jugador trata de frenar o cambiar la dirección de su silla.
- 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 el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (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 se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

47.8 Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.

Art. 48 El anotador y el ayudante de anotador: 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 5 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 a un árbitro cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas o antideportivas y que debe ser descalificado.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, 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 para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un período.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **solo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no** detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca 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 en el acta:

- 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 o el comisario, si lo hubiese, debe enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

48.5 El comisario o el asistente del anotador debe ayudar al anotador a verificar que la puntuación total de los 5 jugadores en pista de ambos equipos sea correcta. Si un equipo excede del máximo de 14 puntos permitidos (ver Art. 51.2), el comisario o el asistente del anotador lo notificarán al anotador quien, a su vez, informará a los árbitros y se anotará una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Art. 49 Cronometrador: Obligaciones

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período.

- 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 3 minutos antes del inicio del tercer período.

49.2 El cronometrador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
  - durante un palmeo entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por uno de los jugadores que participa en el mismo.
  - después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
  - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
  - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
  - 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 cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier período extra.
  - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los **tiempos muertos** del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice 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** de este modo:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el período anterior.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden 30 segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art. 50 Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento 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. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

50.2 **Detendrá, pero no reiniciará 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 compensación de penalizaciones iguales contra ambos equipos

50.3 **Detendrá y volverá a 24 segundos,** y no mostrará ninguna cifra, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero) y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera:
  - A consecuencia de una falta o violación.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.
- La infracción a las reglas la cometa el equipo con control del balón.

50.4 **Detendrá, pero no volverá a 24 segundos,** cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 14 segundos o más:

- A consecuencia de una falta o violación.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
- Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.

50.5 **Detendrá y volverá a 14 segundos, cuando:**

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
  - A consecuencia de una falta o violación.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
  - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocase el aro.

50.6 **Apagará el dispositivo,** después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier período cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido:

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

REGLA 9 - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Art. 51 Sistema de clasificación de los jugadores

51.1 Definición

51.1.1 Para jugar en una Competición Oficial de la IWBF cada jugador debe tener la correspondiente licencia identificativa de Clasificación Oficial de Jugador expedida por la Comisión de Clasificación de jugadores de la IWBF. Las licencias de Clasificación de Jugador podrán expedirse en un torneo oficial por el panel de Clasificación designado por la IWBF basado en las observaciones de los clasificadores de acuerdo con los principios contenidos en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores. Esta licencia contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se ha asignado al jugador. Según lo establecido en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores la puntuación puede cambiar durante el torneo hasta la ronda de "Play Off" (cruces). El comisario, si estuviera presente en la mesa de oficiales, es el responsable de verificar la validez de la licencia identificativa y la correcta puntuación asignada al jugador.

Las clasificaciones válidas para los jugadores en la IWBF son: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, y 4.5.

51.2 En ningún momento durante un partido un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los 14 puntos.

Nota: Este límite de 14 puntos se aplicará en las competiciones oficiales de la IWBF que a continuación se relacionan. En otras competiciones se pueden aplicar variaciones en el límite total de puntos.
Los principales torneos oficiales de la IWBF en los que se aplicarán los 14 puntos son:

- Campeonato del mundo Masculino.
- Campeonato del Mundo Femenino.
- Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina.
- Campeonato del Mundo Sub-23 Masculino.
- Campeonato del Mundo Sub-25 Femenino.
- Torneos de Clasificación para los Campeonatos del Mundo Masculino, Femenino, Sub-25 Femenino y Sub-23 Masculino.
- Torneos de Clasificación para los Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina.

51.3 Penalización

Si, en cualquier momento durante un partido, un equipo supera el límite de los 14 puntos, se anotará una falta técnica al entrenador y al mismo tiempo se modificará la alineación para corregir la infracción.

A - SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

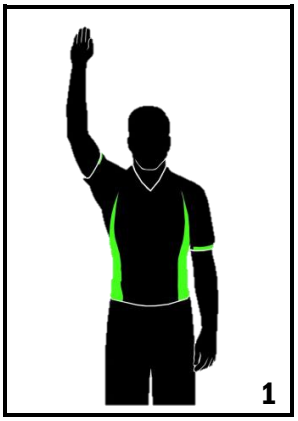
A.1 Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales.

A.2 Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en caso de partidos internacionales).

A.3 Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

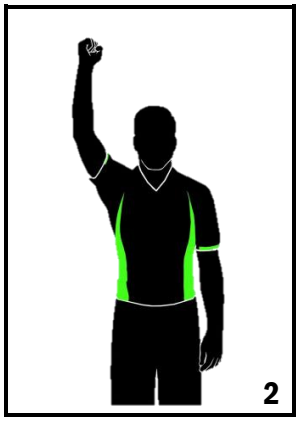
Señales del reloj de partido

DETENER EL RELOJ



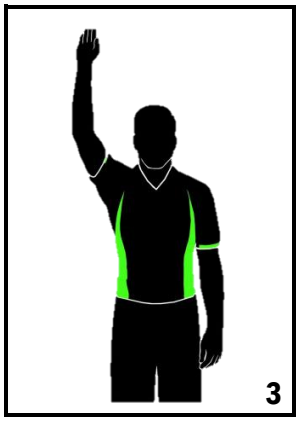
Palma abierta

DETENER EL RELOJ POR UNA FALTA



Un puño cerrado

INICIAR EL RELOJ



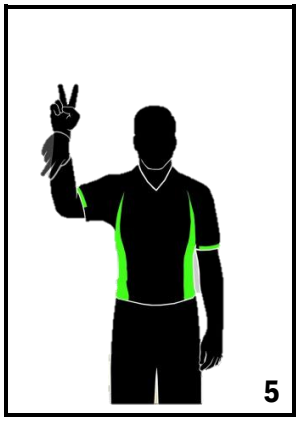
Cortar con la mano

Tanteo

1 PUNTO

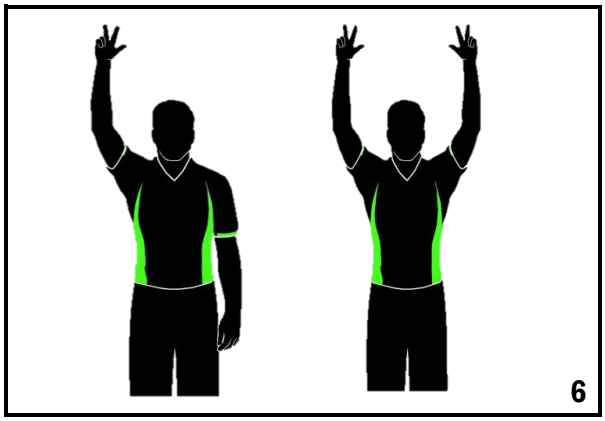
1 dedo, bajar la muñeca

2 PUNTOS



2 dedos, bajar la muñeca

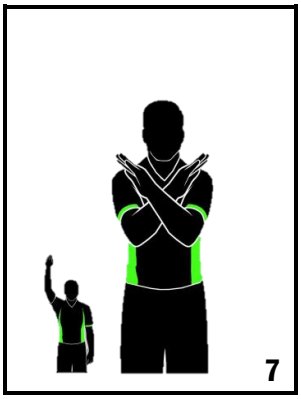
3 PUNTOS



3 dedos extendidos
Un brazo: Intento
Ambos brazos: Convertido

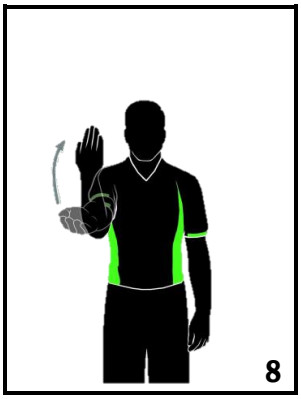
Sustitución y Tiempo Muerto

SUSTITUCIÓN



Brazos cruzados

AUTORIZACIÓN

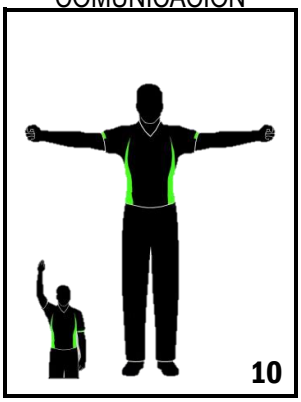


Palma abierta, acercar al cuerpo

TIEMPO MUERTO

Forma de T, mostrar el dedo índice

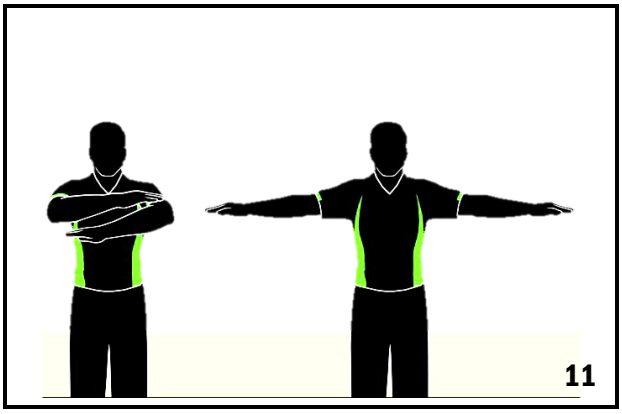
TIEMPO MUERTO PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Brazos abiertos con puños cerrados

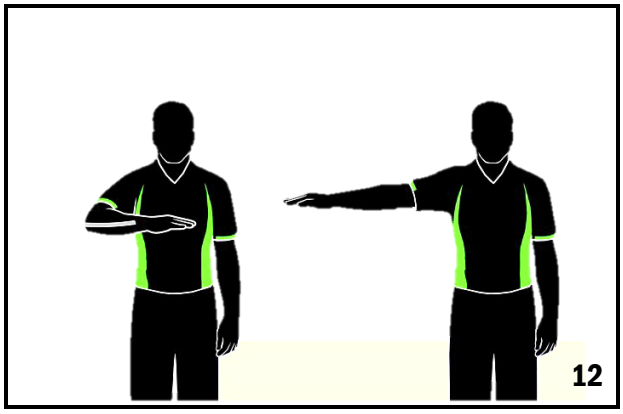
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



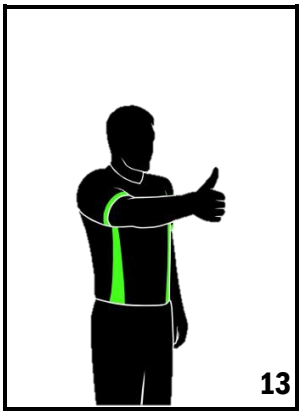
Mover los brazos como en tijera, una vez a la altura del pecho.

CONTEO VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN

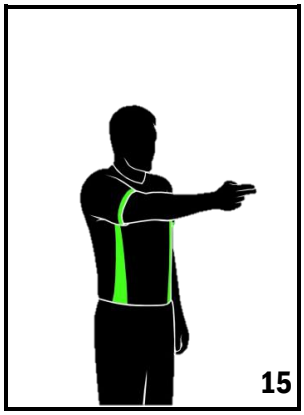


Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ

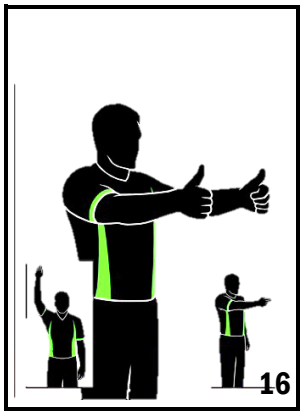
Girar la mano, ddo índice extendido

DIRECCIÓN DEL JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea central

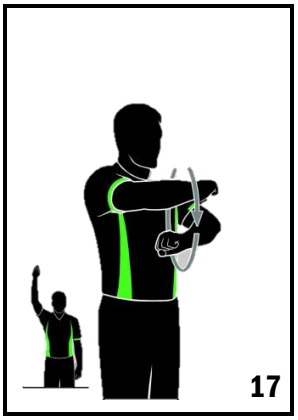
BALÓN RETENIDO / PALMEO ENTRE 2



Pulgares hacia arriba; después señalar la dirección de juego según flecha de posesión

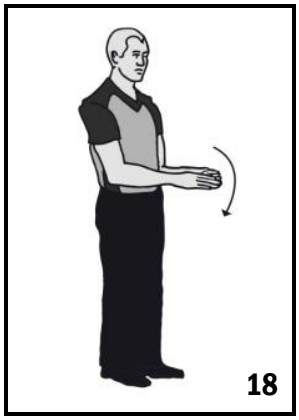
Violaciones

AVANCE ILEGAL



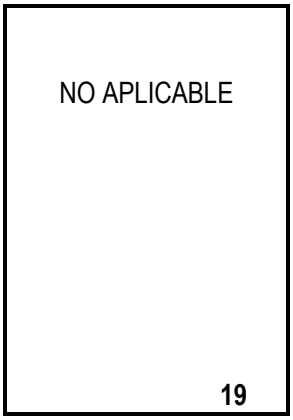
Rotar los puños

TOCAR EL SUELO CON LOS PIES/REPOSAPIES

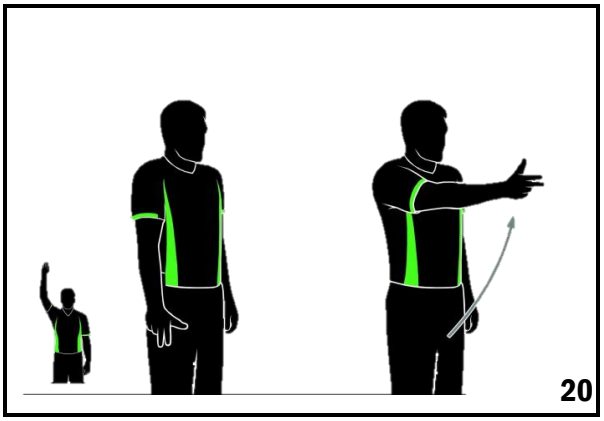


Brazos extendidos y palmas hacia abajo

REGATE ILEGAL

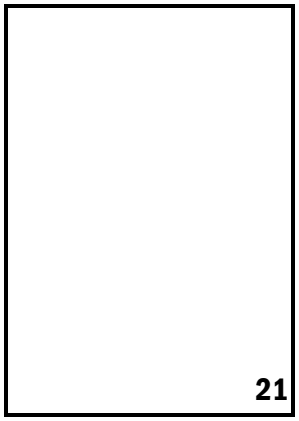


3 SEGUNDOS



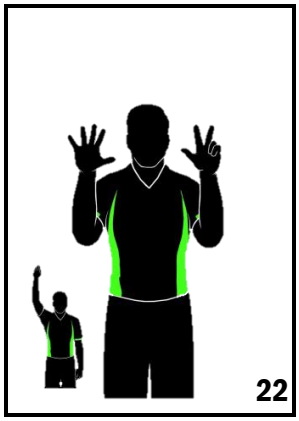
Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



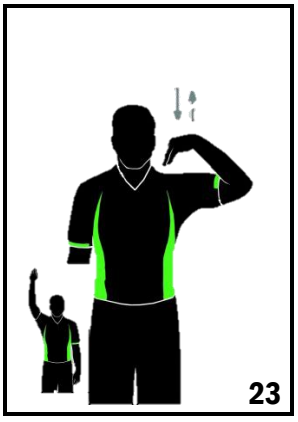
Mostrar 5 dedos

8 SEGUNDOS



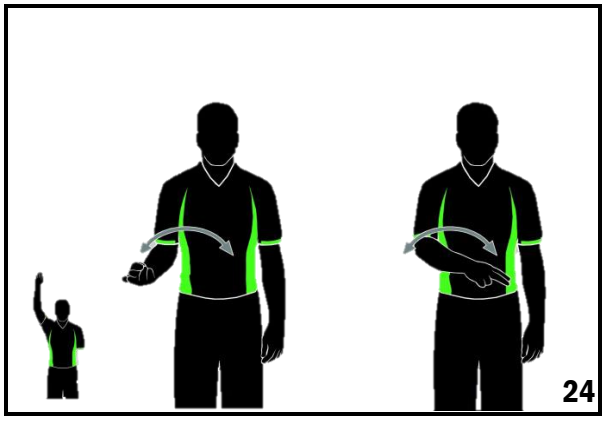
Mostrar 8 dedos

24 SEGUNDOS



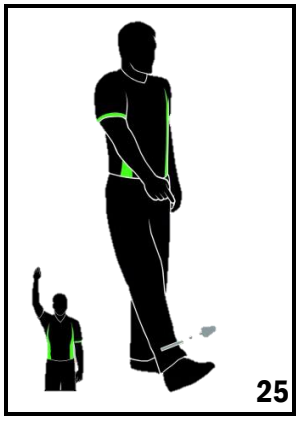
Tocar el hombro con los dedos

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA



Mover el brazo frente al cuerpo

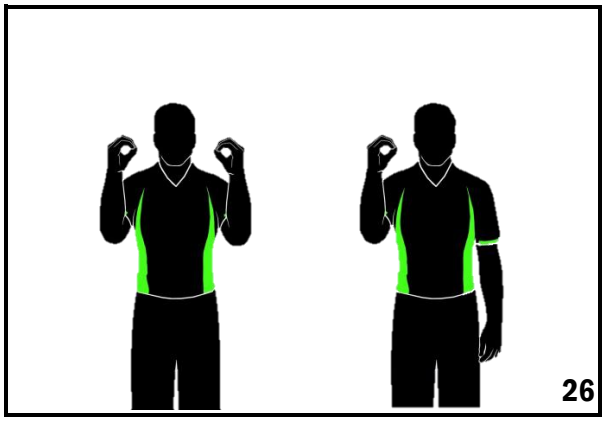
PIE INTENCIONADO



Señalarse el pie

Número del jugador

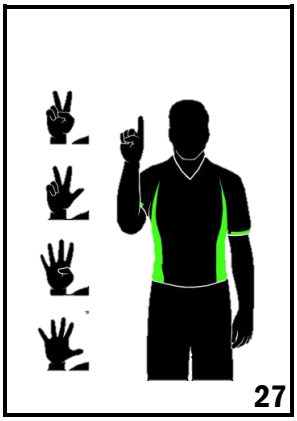
Nº. 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

Una mano muestra el número 0

Nº. 1 - 5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

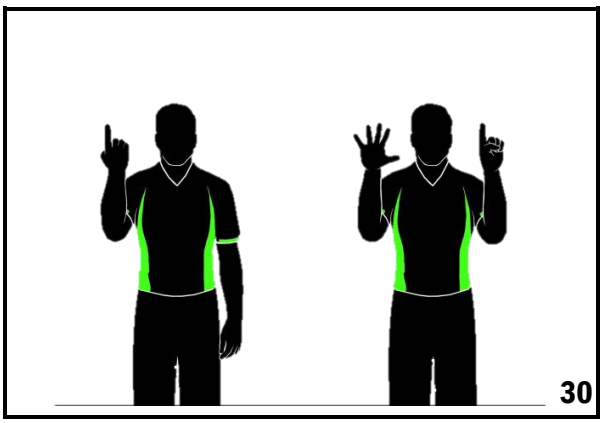
Nº. 6 - 10

Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº. 11 - 15

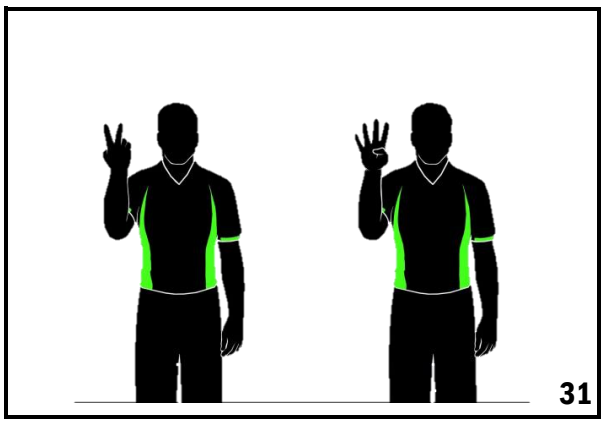
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº. 16



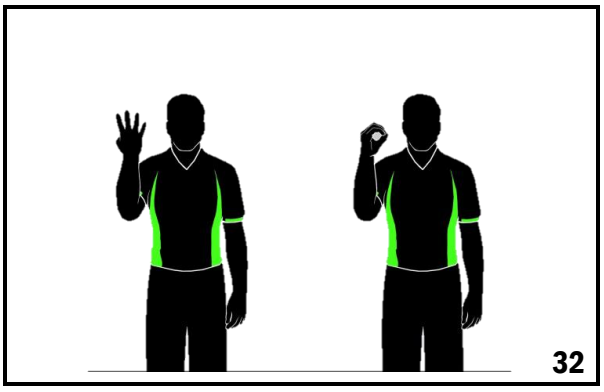
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1 correspondiente a la decena luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 6 de la unidad

Nº. 24



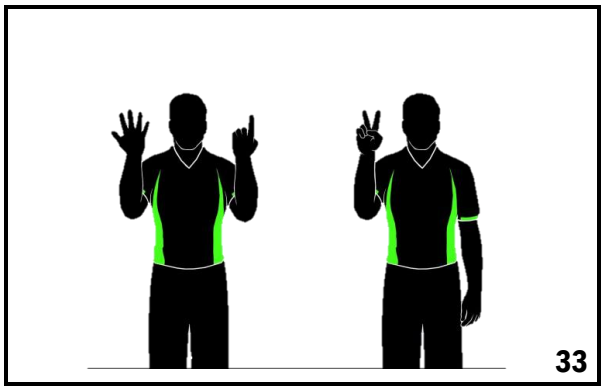
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2 correspondiente a la decena luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 4 de la unidad

Nº. 40



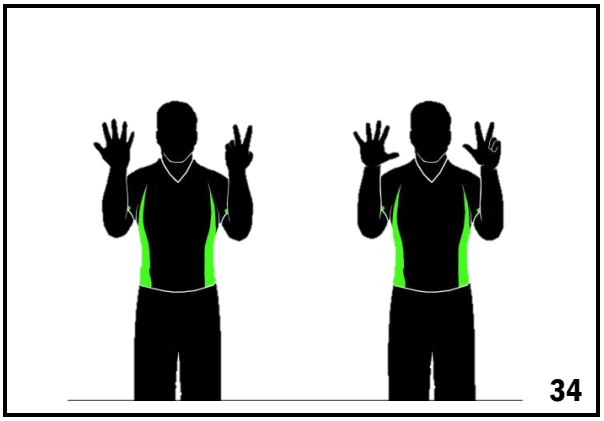
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4 correspondiente a la decena luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 0 de la unidad

Nº. 62



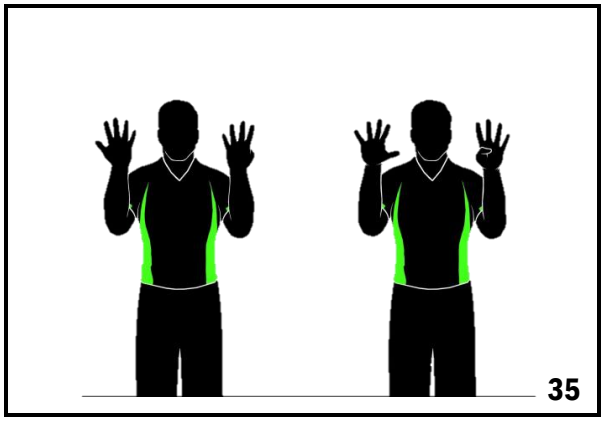
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 6 correspondiente a la decena luego la mano abierta hacia la mesa de oficiales muestra el número 2 de la unidad

Nº. 78



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 7 correspondiente a la decena luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 8 de la unidad

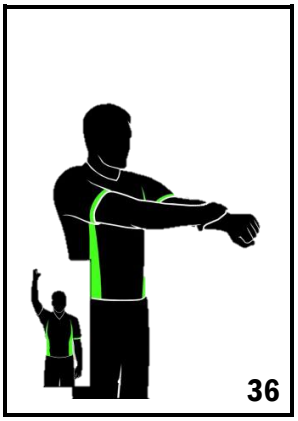
Nº. 99



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 9 correspondiente a la decena luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el número 9 de la unidad

Tipo de falta

AGARRAR

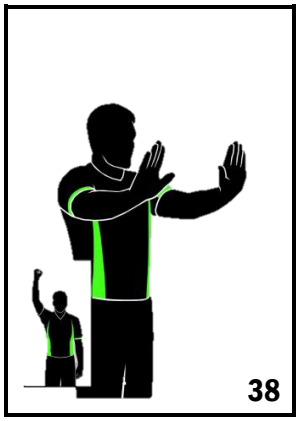


Agarrar la muñeca hacia abajo

BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ÍLEGAL (ATAQUE)

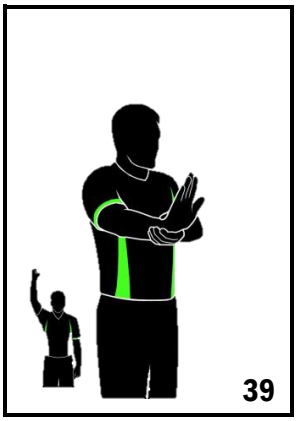
Ambas manos en la cadera

EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN



Imitar un empujón

TACTEO



Agarrarse la palma y desplazar hacia delante

USO ÍLEGAL DE LAS MANOS

Golpear la muñeca

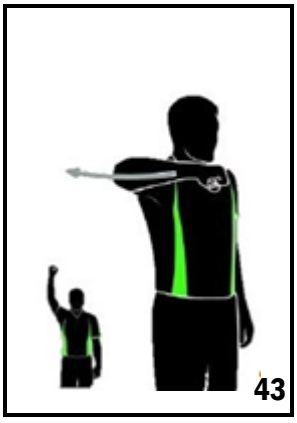
CARGAR CON BALÓN

Golpear palma abierta con l puño cerrado

CONTACTO ÍLEGAL SOBRE LA MANO

Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo

BALANCEO EXCESIVO DE LOS CODOS

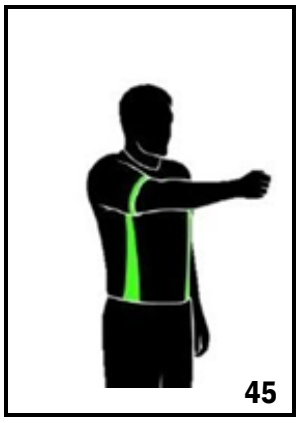


Balancear el codo hacia atrás

GOLPE EN LA CABEZA

Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DE EQUIPO CON CONTROL DE BALÓN



Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

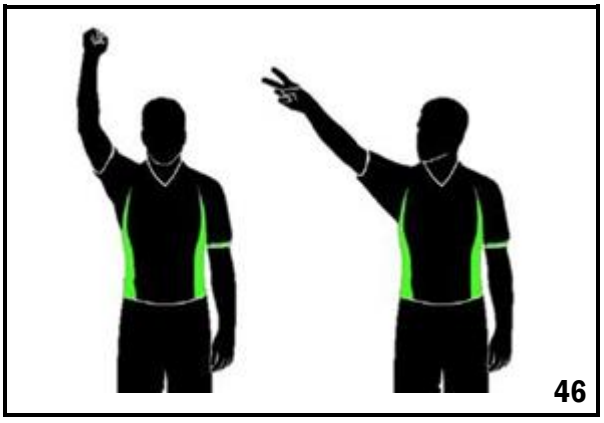
CRUZARSE DEMASIADO PRONTO EN LA TRAYECTORIA

Imitar el movimiento de la silla de ruedas con los puños

LEVANTARSE "LIFTING"

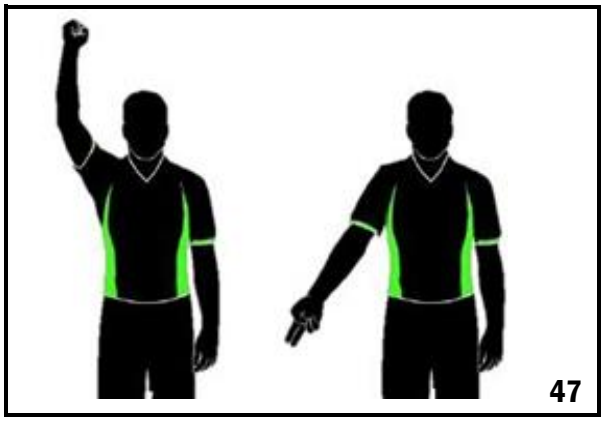
Imitar el levantamiento con las manos

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



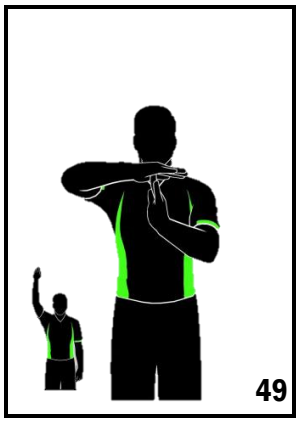
Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Faltas especiales

DOBLE FALTA

Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDEPORTIVA

Agarrarse la muñeca en alto

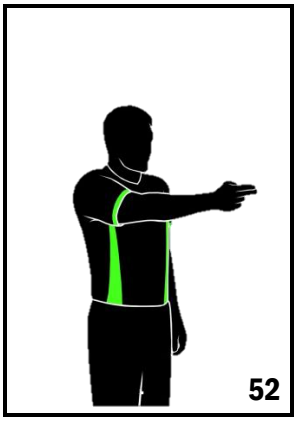
FALTA DESCALIFICANTE

Puños cerrados de ambas manos

Administración de penalizaciones

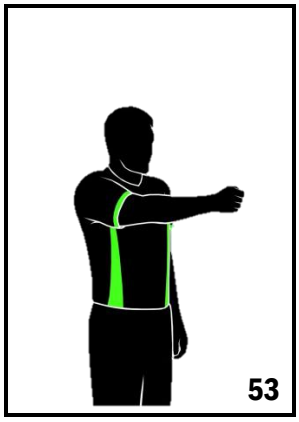
Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S) LIBRE(S)



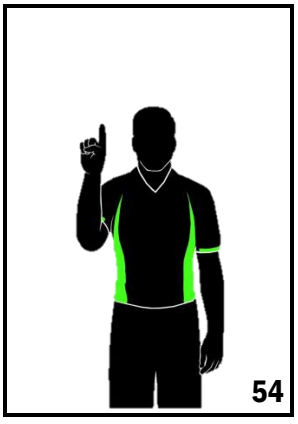
Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL EQUIPO CON CONTROL DEL BALÓN



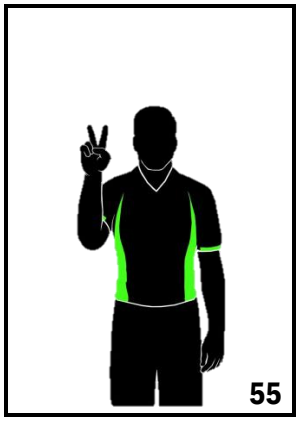
Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea

1 TIRO LIBRE



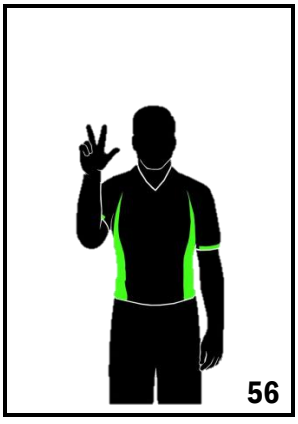
Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



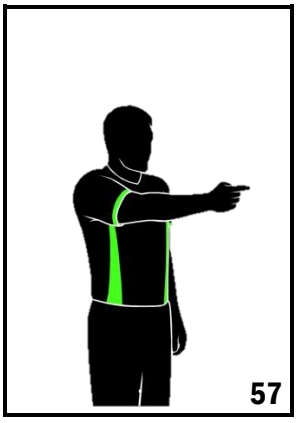
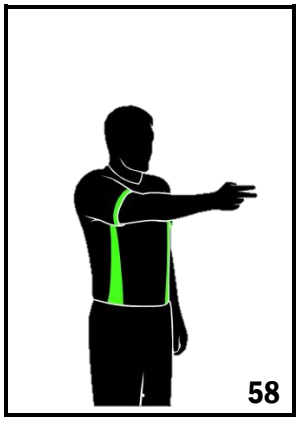
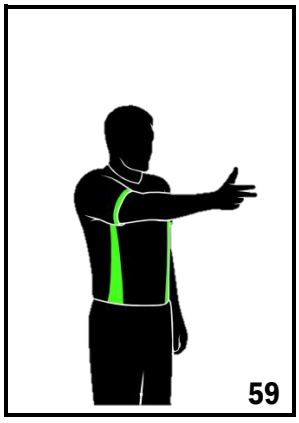
Levantar 2 dedos

3 TIROS LIBRES

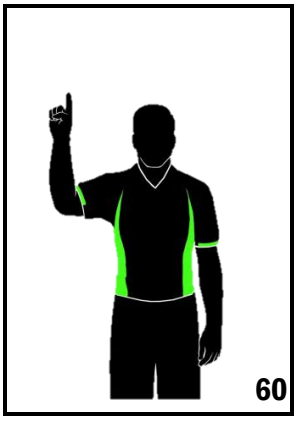
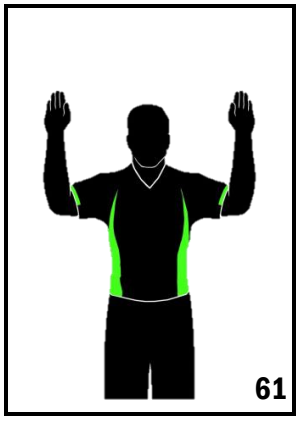
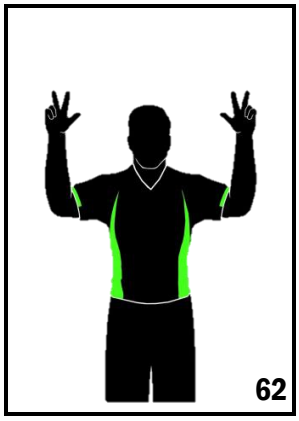


Levantar 3 dedos

Administración de tiros libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE	2 TIROS LIBRES	3 TIROS LIBRES
		
1 dedo horizontal	2 dedos horizontales	3 dedos horizontales

Administración de tiros libres - Árbitro Pasivo (Cola y Centro)

1 TIRO LIBRE	2 TIROS LIBRES	3 TIROS LIBRES
		
Dedo índice	Dedos juntos en ambas manos	3 dedos extendidos en ambas manos

Esquema 8 Señales de los árbitros

B – ACTA DEL PARTIDO

IWBF

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A: **Team B:**

Competition: _____ Date: _____ Time: _____ Referee: _____

Game No: _____ Place: _____ Umpires: _____ _____

Team A:

Time-outs

I ☐☐☐ Period 1 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐2 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

II ☐☐☐ Period 3 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐4 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

☐☐☐ Extra periods

Class	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:

Time-outs

I ☐☐☐ Period 1 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐2 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

II ☐☐☐ Period 3 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐4 ☐1 ☐2 ☐3 ☐4

☐☐☐ Extra periods

Class	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:								

RUNNING SCORE

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

Scores: Period 1 A_____ B_____ 2 A_____ B_____

Period 3 A_____ B_____ 4 A_____ B_____

Extra periods A_____ B_____

Final score: **Team A**_____ **Team B**_____

Name of winning team: _____

Scorekeeper: _____

Timekeeper: _____

24" Operator: _____

Referee: _____

Umpire: _____ **Umpire** _____

Captain's signature in case of protest: _____

Esquema 9 El acta

B.1 El acta oficial que se muestra en el Esquema 9 es la aprobada por la Comisión Técnica de IWBF.

B.2 Consta de 1 original y 3 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.

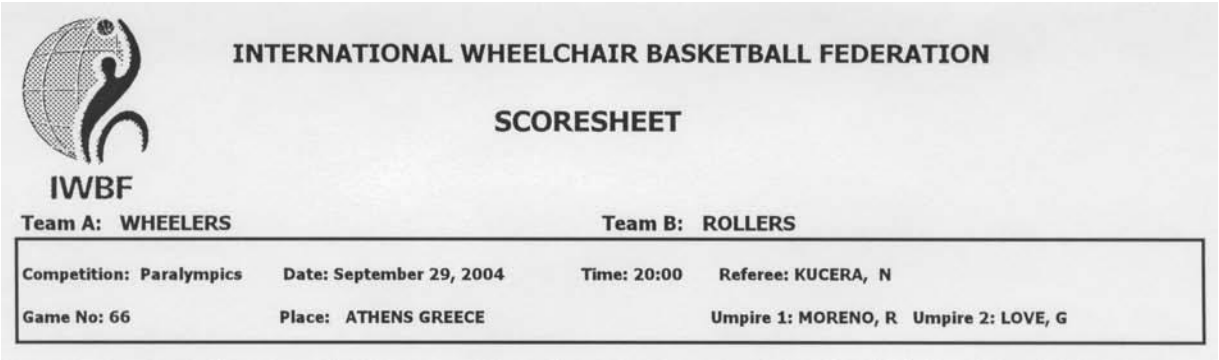
Nota: 1. Se recomienda que el anotador utilice 2 bolígrafos de diferente color, uno para los períodos primero y tercero y otro para el segundo y cuarto períodos.
2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3 **Al menos 20 minutos antes del inicio del partido,** el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1 Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del programa. El otro equipo 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).



Esquema 10 Encabezamiento del acta

B.3.3 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 el número (3 últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, solo se indicará el número de licencia de cada jugador en el primer partido disputado por su equipo.

B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará línea(s) en los últimos espacios en blanco.

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 10 minutos antes de la hora de inicio programada,** ambos entrenadores:

B.4.1 Confirmarán su acuerdo con los nombres, números y clasificación correspondientes de los componentes de su equipo.

B.4.2 Confirmarán los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador.

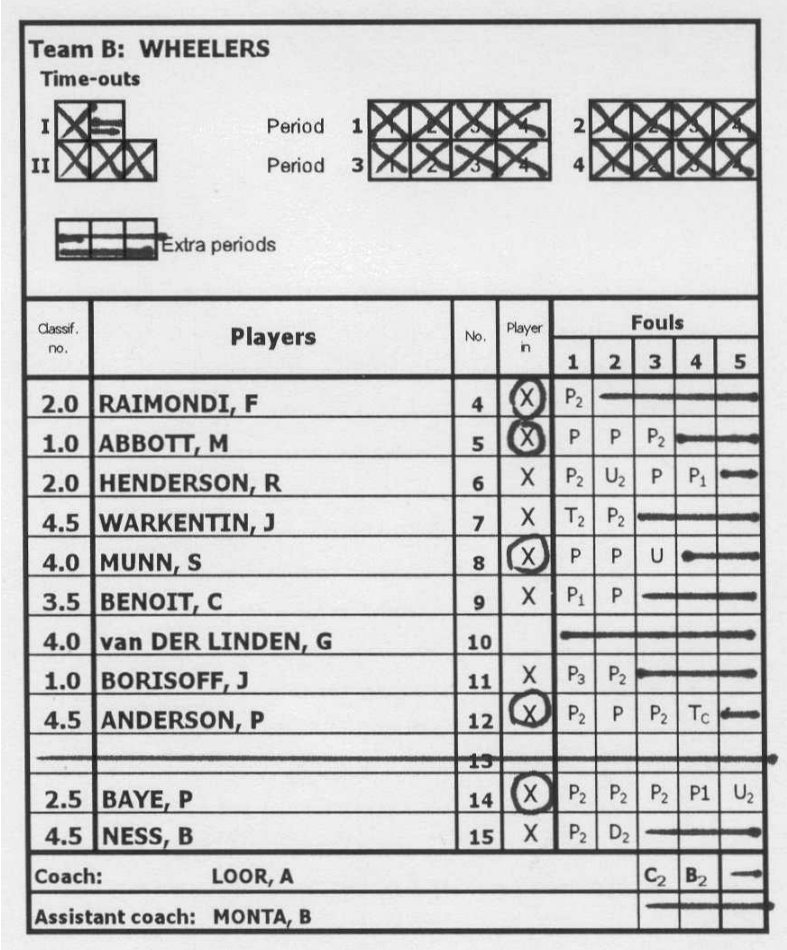
B.4.3 Indicarán los 5 jugadores que van a iniciar el encuentro, marcando con una pequeña 'x' junto al número del jugador en la columna 'Entrada'.

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 5 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' cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.



Team B: WHEELERS

Time-outs

I, II

Period 1, Period 2, Period 3, Period 4

Extra periods

Classif. no.	Players	No.	Player in	Fouls 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	P1	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

B.7.1 Los tiempos muertos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.

B.7.2 Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de los 2 últimos minutos de la segunda parte, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

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 del personal de banco del 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'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

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', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una 'C') se indicará mediante una 'B' o 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.

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 Art. 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 período, 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 al personal de banco del equipo:**

Una falta descalificante de un sustituto se anotará del siguiente modo:

001	MAYER, F.	5	⊗	D				

y

Coach	LOOR, A.	B_1		
Assistant Coach	MONTA, B.			

Una falta descalificante al ayudante de entrenador se anotará del siguiente modo:

Coach	LOOR, A.	B_1		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

Una falta descalificante a un jugador excluido tras su quinta falta se anotará del siguiente modo:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	D

y

Coach	LOOR, A.	B_1		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.8.3.11 **Ejemplos de faltas descalificantes (Enfrentamiento):**

Las faltas descalificantes del personal de banco del equipo por abandonar la zona de banco de equipo (Art. 39) se anotarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'.

Si sólo se descalifica al entrenador:

Coach	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.			

Si sólo se descalifica al entrenador ayudante:

Coach	LOOR, A.	B_1		
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Si se descalifica al entrenador y a su ayudante:

Coach	LOOR, A.	D_2	F	F
Assistant Coach	MONTA, B.	F	F	F

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres:

003	SMITH, E.	9	⊗	P_2	P_2	F	F	F

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

002	JONES, M.	8	⊗	T_1	P_3	P_1	P_2	F

Si el sustituto ya ha cometido 5 faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

015	RUSH, S.	25	×	T_1	P_3	P_2	P_1	P_2	F

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Smith, Jones y Rush, o si se descalifica a un acompañante de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Coach	LOOR, A.	B_1		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

B.9 Faltas de equipo

B.9.1 Se dispone de 4 espacios en el acta para cada período (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para 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 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 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 a / ó •), 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.

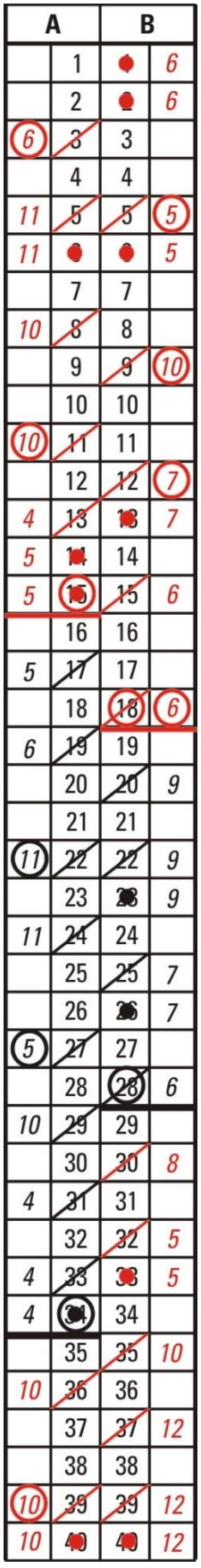
B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Los puntos conseguidos cuando el balón no entra en la canasta se registrarán como si los hubiera anotado el jugador que realizó el lanzamiento.

B.11.4 Al final de cada período, el anotador trazará un círculo grueso (O) 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 período, 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.



Esquema 12
Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada período, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Al final del partido, el anotador trazará 2 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.12.3 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 del reloj de lanzamiento.

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.

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	
	80	80	

Esquema13 Resumen

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

Scorer	N. MAIER	**Scores**	**Period ①**	**A** 15	**B** 18
Assistant scorer	O. SABAY		**Period ②**	**A** 19	**B** 10
Timer	R. LEBLANC		**Period ③**	**A** 26	**B** 19
Shot clock operator	K. AUSTIN		**Period ④**	**A** 16	**B** 25
			Extra periods	**A** /	**B** /
Referee	M. Walton	**Final Score**		**Team A** 76	**Team B** 72
Umpire 1	Y. Chang	**Umpire 2**	K. Bartok		
Captain's signature in case of protest		**Name of winning team**		HOOPERS	

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 (CAP) 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 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 una suma equivalente a 1500 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 el texto de su protesta en menos de 1 hora desde la finalización del partido.

Si el Comité Técnico falla a favor del equipo que presentó la protesta, se devolverá la fianza.

C.2 El árbitro principal informará, en menos de 1 hora desde la finalización del partido, del incidente que motivó la protesta al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico.

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 20 minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico y acompañada por un depósito equivalente a 3000 US $ como fianza.

Si el Comité de Apelación falla a favor del equipo que ha apelado, se devolverá la fianza.

C.4 Los vídeos, películas, fotografías o cualquier otro equipo visual, electrónico, digital o de otro tipo solo podrán utilizarse 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

D.1.1 La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por incomparecencia.

D.1.2 El procedimiento se aplica para cada equipo que haya disputado 1 único partido contra cada adversario del grupo (torneo sencillo) así como para cada equipo que haya disputado dos partidos o más contra cada adversario (liga con partidos a ida y vuelta u otros torneos).

D.1.3 Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:

- Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor número de puntos conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
- Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
- Mayor número de puntos conseguidos en todos los partidos del grupo.

Si estos criterios siguen sin decidir la clasificación, esta se decidirá mediante un sorteo.

D.1.4 Si al seguir estos criterios, en cualquier momento uno o más equipos pueden clasificarse, el procedimiento de D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no hayan sido clasificados aún.

D.2 Ejemplos

D.2.1 **Ejemplo 1**

A - B	100 – 55	B - C	100 – 95
A - C	90 – 85	B - D	80 – 75
A - D	75 – 80	C - D	60 – 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	3	2	1	5	265 : 220	+ 45
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 215	- 5

Clasificación: 1° A – ganador contra B 3° C – ganador contra D
2° B 4° D

D.2.2 **Ejemplo 2**

A - B	100 – 55	B - C	100 – 85
A - C	90 – 85	B - D	75 – 80
A - D	120 – 75	C - D	65 – 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	3	3	0	6	310 : 215	+ 95
B	3	1	2	4	230 : 265	- 35
C	3	1	2	4	235 : 245	- 10
D	3	1	2	4	210 : 260	- 50

Clasificación 1º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Clasificación 2º B, 3º C – ganador contra D, 4º D

D.2.3 **Ejemplo 3**

A - B	85 – 90	B - C	100 – 95
A - C	55 – 100	B - D	75 – 85
A - D	75 – 120	C - D	65 – 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 265	0
C	3	2	1	5	260 : 210	+ 50
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Clasificación 4º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Clasificación 1º C 2° D 3° B

D.2.4 **Ejemplo 4**

A - B	85 – 90	B - C	100 – 90
A - C	55 – 100	B - D	75 – 85
A - D	75 – 120	C - D	65 – 55

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	3	0	3	3	215 : 310	- 95
B	3	2	1	5	265 : 260	+ 5
C	3	2	1	5	255 : 210	+ 45
D	3	2	1	5	260 : 215	+ 45

Clasificación 4° A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Clasificación 1º B 2º C 3º D

D.2.5 **Ejemplo 5**

A - B	100 – 55	B - F	110 - 90
A - C	85 – 90	C - D	55 - 60
A - D	120 – 75	C - E	90 - 75
A - E	80 – 100	C - F	105 - 75
A - F	85 – 80	D - E	70 - 45
B - C	100 – 95	D - F	65 – 60
B - D	80 – 75	E - F	75 – 80
B - E	75 – 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	5	3	2	8	470 : 400	+ 70
B	5	3	2	8	420 : 440	- 20
C	5	3	2	8	435 : 395	+ 40
D	5	3	2	8	345 : 360	- 15
E	5	2	3	7	375 : 395	- 20
F	5	1	4	6	385 : 440	- 55

Clasificación: 5th E 6th F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	3	2	1	5	305 : 220	+ 85
B	3	2	1	5	235 : 270	- 35
C	3	1	2	4	240 : 245	- 5
D	3	1	2	4	210 : 255	- 45

Clasificación: 1º A – ganador contra B 3º D – ganador contra C

2º B 4º C

D.2.6 **Ejemplo 6**

A - B	71 – 65	B - F	95 - 90
A - C	85 – 86	C - D	95 - 100
A - D	77 – 75	C - E	82 - 75
A - E	80 – 86	C - F	105 - 75
A - F	85 – 80	D - E	68 - 67
B - C	88 – 87	D - F	65 – 60
B - D	80 – 75	E - F	80 – 75
B - E	75 – 76		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	5	3	2	8	398 : 392	+ 6
B	5	3	2	8	403 : 399	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 423	+ 32
D	5	3	2	8	383 : 379	+ 4
E	5	3	2	8	384 : 380	+ 4
F	5	0	5	5	380 : 430	- 50

Clasificación: 6º F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	4	2	2	6	313 : 312	+ 1
B	4	2	2	6	308 : 309	- 1
C	4	2	2	6	350 : 348	+ 2
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	304 : 305	- 1

Clasificación: 1º C 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Clasificación: 3° B 4° E 5° D

D.2.7 **Ejemplo 7**

A - B	73 – 71	B - F	95 - 90
A - C	85 – 86	C - D	95 - 96
A - D	77 – 75	C - E	82 - 75

A - E	90 – 96	C - F	105 - 75
A - F	85 – 80	D - E	68 - 67
B - C	88 – 87	D - F	80 – 75
B - D	80 – 79	E - F	80 – 75
B - E	79 – 80		

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	5	3	2	8	410 : 408	+ 2
B	5	3	2	8	413 : 409	+ 4
C	5	3	2	8	455 : 419	+ 36
D	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
E	5	3	2	8	398 : 394	+ 4
F	5	0	5	5	395 : 445	- 50

Clasificación: 6º F

Clasificación de los partidos entre A, B, C, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
A	4	2	2	6	325 : 328	- 3
B	4	2	2	6	318 : 319	- 1
C	4	2	2	6	350 : 344	+ 6
D	4	2	2	6	318 : 319	- 1
E	4	2	2	6	318 : 319	- 1

Clasificación: 1° C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos jugados	Victorias	Derrotas	Puntos	Puntos logrados	Equipo
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Clasificación: 2º B, 3º D – ganador contra E, 4º E

D.3 Procedimiento adicional

D.3.1 Los artículos D.1 y D.2 son válidos una vez que todos los equipos hayan jugado todos los partidos del grupo.

D.3.2 Si aún no han jugado todos los equipos todos sus partidos y si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas, la clasificación se decidirá de acuerdo a la mayor diferencia de puntos (canastas) de todos los partidos disputados hasta el momento por estos equipos.

D.4 Incomparecencia

D.4.1 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.

D.4.2 Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.

E - TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACION

E.1 Definición

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

E.2 Regla

E.2.1 Se puede conceder 1 tiempo muerto para los medios de comunicación en cada período, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para los medios de comunicación en los períodos extra.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para los medios de comunicación) en cada período tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

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

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 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 los medios de comunicación, es decir, el primero de un período, ó
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para los medios de comunicación, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para los medios de comunicación.

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para los medios de comunicación se concediera cuando queden 5 minutos para que acabe el período. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del período se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación 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 5 minutos del período, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para los medios de comunicación.

Este tiempo muerto se considerará como tiempo muerto de los medios de comunicación y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

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

FIN DE LAS REGLAS Y

PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS