



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2010

Aprobadas por el

Consejo Ejecutivo de IWBF

Birmingham, Gran Bretaña, 13 Julio 2010

Valido desde

Octubre 2010



REGLAMENTO PUBLICADO POR LA FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS (IWBF)

Derechos: IWBF
Editado por: IWBF
Versión: Ver#2 01.11.2010

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 de las oficinas:

International Wheelchair Basketball Federation
181 Watson Street #108
Winnipeg, MB, Canada, R2P 2P8
Teléfono: 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
Miembros
Don Steponchev, CAN, Secretary
Jorge Bestilleiro, ARG
Ricardo Moreno, ESP
Greg Love, AUS
Walter Pfaller, AUT

Miembros Ex-officio: Mrs. Maureen Orchard
Presidente y Secretaria General IWBF

Traducción al Castellano: Javier Verde (Arbitro IWBF) - José Ricardo Moreno
Revisión Técnica: José Ricardo Moreno. (Comité Tecnico IWBF)

Nota: Si hubiese cualquier duda sobre la interpretación del contenido de esta publicación, prevalecerá la versión original en 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.....	16
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 Juego 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	22
Art. 16 Canasta: Cuándo se marca y su valor	22
Art. 17 Saque.....	23
Art. 18 Tiempo muerto	25
Art. 19 Sustituciones	26
Art. 20 Partido perdido por incomparecencia.....	28
Art. 21 Partido perdido por inferioridad	29
REGLA CINCO — VIOLACIONES	30
Art. 22 Violaciones.....	30
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego	30
Art. 24 Regate.....	30
Art. 25 Avanzar con el balón (Tres impulsos)	31
Art. 26 Tres segundos	31
Art. 27 Jugador estrechamente marcado.....	32
Art. 28 Ocho segundos	32
Art. 29 Veinticuatro segundos.....	33
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera.....	34
Art. 31 Levantarse de la silla y Levantar las Ruedas Traseras del Suelo.	35
REGLA SEIS — FALTAS	37
Art. 32 Faltas	37
Art. 33 Contacto: Principios generales.....	37
Art. 34 Falta personal	42
Art. 35 Doble falta	43
Art. 36 Falta antideportiva.....	43
Art. 37 Falta descalificante.....	44
Art. 38 Falta técnica.....	45
Art. 39 Enfrentamientos	48



REGLA SIETE — DISPOSICIONES GENERALES	49
Art. 40 Cinco faltas por jugador	49
Art. 41 Faltas de equipo: Penalización	49
Art. 42 Situaciones especiales.....	49
Art. 43 Tiros libres.....	50
Art. 44 Error rectificable	52
REGLA OCHO — ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	55
Art. 45 Los árbitros, oficiales de mesa y comisario.....	55
Art. 46 Árbitro principal: Obligaciones y derechos	55
Art. 47 Árbitros: Obligaciones y derechos.....	56
Art. 48 Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones.....	57
Art. 49 Cronometrador: Obligaciones	58
Art. 50 Operador de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones	59
REGLA NOVENA – SISTEMA DE CLASIFICACION DE LOS JUGADORES	61
Art. 51 Sistema de puntuación y clasificación de los jugadores.....	61
A — SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....	62
B — ACTA DEL PARTIDO	69
C — PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA.....	76
D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS.....	77
E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN (TV).....	81
INDICE DE LAS REGLAS.....	82
INDICE DE ESQUEMAS	
Esquema 1 Pista completa	7
Esquema 2 Zona restringida.....	8
Esquema 3 Zona de canasta de dos (2) y tres (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	37
Esquema 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres	51
Esquema 8 Señales de los árbitros	62-68
Esquema 9 Acta.....	69
Esquema 10 Encabezamiento del acta.....	70
Esquema 11 Los equipos en el acta.....	71
Esquema 12 Tanteo arrastrado	74
Esquema 13 Resumen	75
Esquema 14 Parte inferior del acta.....	75



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

El baloncesto en silla de ruedas está controlado por los árbitros, oficiales de mesa, y un comisario, si lo hubiera

1.2 Canasta: propia / contraria

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

1.3 Vencedor de un partido

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

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.1 Terreno de juego

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

2.2 Pista trasera

La pista trasera de un equipo se compone de 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 la canasta de ese equipo, las líneas laterales y la línea central.

2.3 Pista delantera

La pista delantera de un equipo se compone de 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 más cercano a la canasta de los adversarios de la línea central.

2.4 Líneas

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de cinco (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 situados en el banquillo, estará como mínimo a dos (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 los puntos centrales 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 estará 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 centro 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 2,45 metros del centro 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.

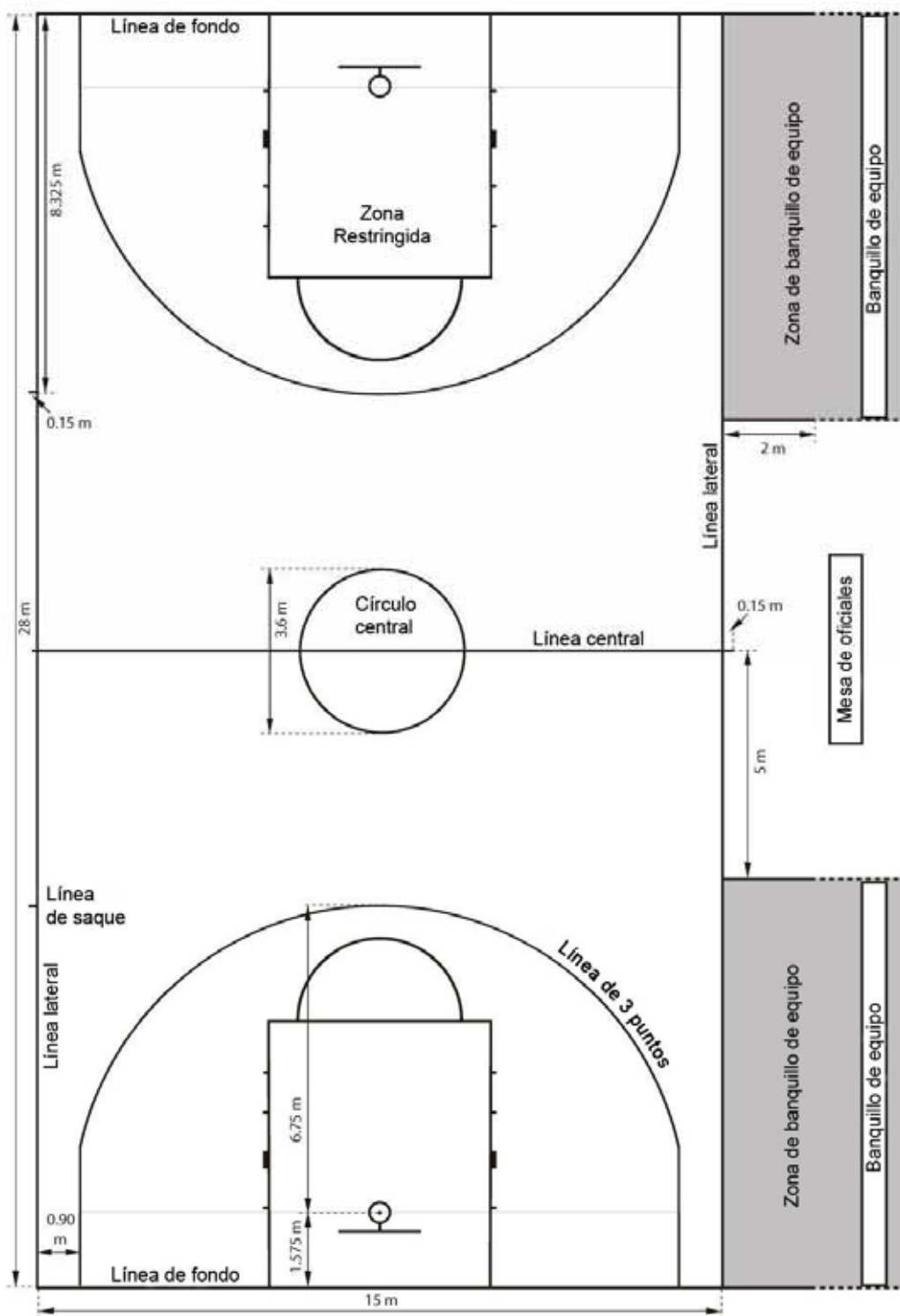
Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el esquema 2.

2.4.4 Zona de canasta de tres puntos

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

- Dos (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 tres (3) puntos no forma parte de la zona de canasta de tres (3) puntos

**Esquema 1 Pista completa**

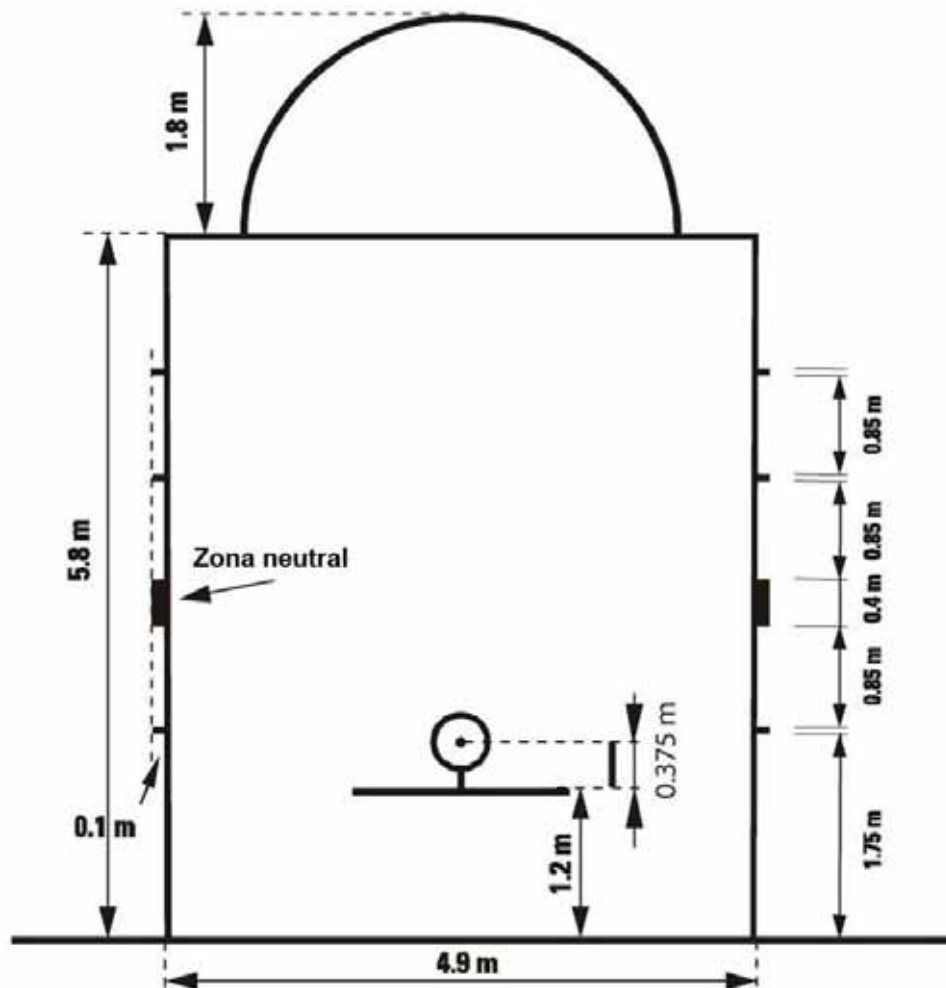
2.4.5 Zonas de banquillo de equipo

Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por dos (2) líneas como se muestra en el Esquema 1.

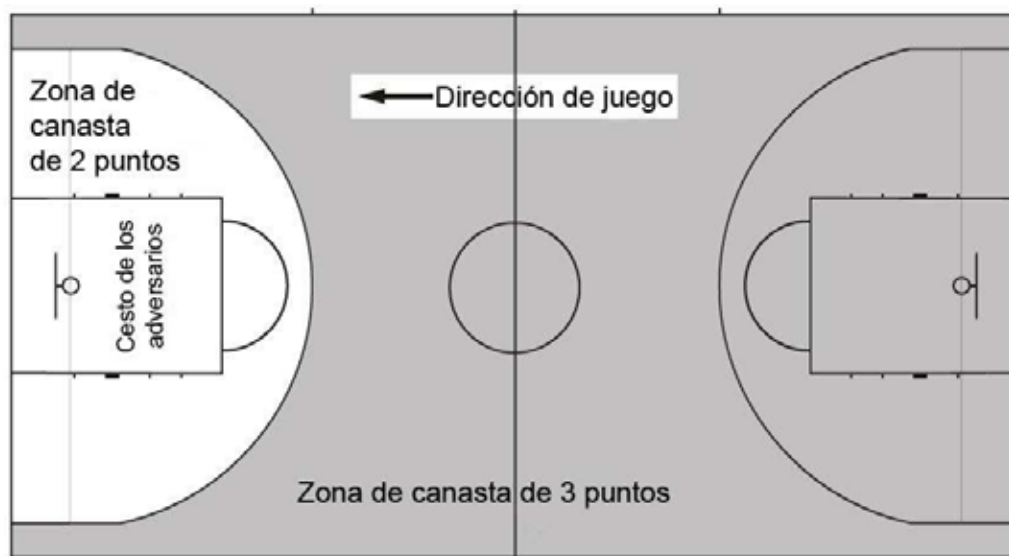
Debe haber (7) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo. **Todos los jugadores usarán sus sillas de ruedas en el banquillo.** Cualquier otra persona se situará al menos a dos (2) metros detrás del banquillo de equipo.

2.4.6 Líneas de saque

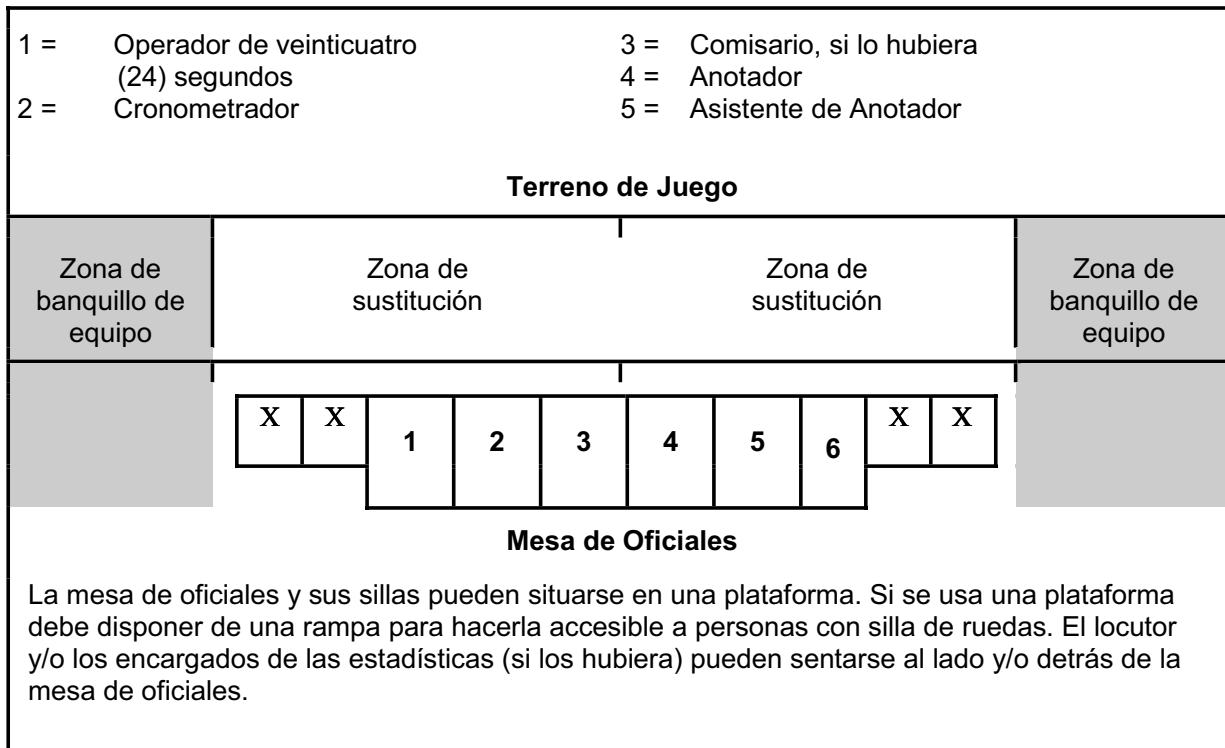
Las dos (2) líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima



Esquema 2 Zona restringida



Esquema 3 Zonas de canasta de dos y tres puntos



Esquema 4 Mesa de oficiales y espacio para los sustitutos



Art. 3 Equipamiento


Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado (que no sea el reloj de partido) para cronometrar los tiempos muertos.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- 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 Equipamientos de Baloncesto en Silla de Ruedas*.

3.1 Sillas de ruedas

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

	<p style="text-align: center;">REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2010</p> <p style="text-align: center;">Regla Dos – Pista y equipamiento</p>	<p style="text-align: right;">Octubre 2010 Página 11 de 88</p>
---	---	--

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 párrafo, 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, 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 misma.

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 cms. En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña (ó “castor”) debe estar ubicada en el centro y dentro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda rueda pequeña (ó “castor”) a la única rueda delantera. Iluminaciones que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los “castors”.

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

3.1.8 En la silla de ruedas no están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambios de marchas

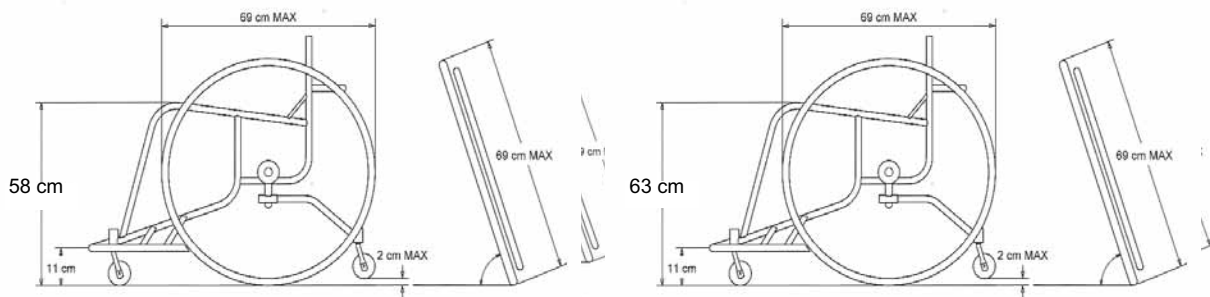
3.1.9 No esta permitido ningún neumático o rueda (“castor”) que deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.

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

4.2 Regla

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

4.3 Uniformes

- 4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:
- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
 - Se podrán utilizar 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, veinte (20) cm. de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) cm. de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) cm.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, cualquier otro número compuesto por un máximo de dos (2) dígitos.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) cm. del número.

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

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


4.3.4 No está permitido jugar descalzo.

4.4 Otro equipo

4.4.1 Todo equipo que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el baloncesto en silla de ruedas. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para proporcionarle 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, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal, ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas 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.
 - Calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón, del mismo color dominante que este.
 - Mangas de compresión (antiembólicas) del mismo color dominante que las camisetas.
 - Medias de compresión (antiembólicas) 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, si están adecuadamente cubiertos.
 - Máscaras faciales, aunque sean de material duro.

	<p style="text-align: center;">REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2010</p> <p style="text-align: center;">Regla Tres – Equipos</p>	<p style="text-align: right;">Octubre 2010 Página 15 de 88</p>
---	---	--

- Protectores bucales transparentes incoloros.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma, no abrasivos y de un solo color.
- Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

4.4.3 Cualquier otro equipo no mencionado 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. No obstante, si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.
- 5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.
- 5.4 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con 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 cubiertas 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 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 El 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 para obtener información durante el partido; 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 veinte (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 diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco (5) jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo "A" será el primero que facilite esta información.
- 7.3 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, miembros de equipo y asistentes de equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos de equipo y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.
- 7.4 El entrenador y 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 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.
- 7.6 Si hay 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 periodos extra

- 8.1 El partido constará de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.
- 8.2 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3 Habrá intervalos de juego de dos (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 quince (15) minutos.
- 8.5 Un intervalo de juego comienza:
- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un 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 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 periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extras de cinco (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 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 cinco (5) jugadores preparados para jugar.
- 9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.



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

- 9.5 Antes del primer y tercer 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.

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.
 - 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 saque)
 - Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
 - Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
 - El balón está en el aire en un tiro libre cuando 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

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 de ruedas está ocupando sobre el suelo.
- 11.2** La posición de un **árbitro** se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en la que se encuentra el árbitro. Cuando 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 dos (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 intervienen en el palmeo entre dos tendrá su silla de ruedas dentro del semicírculo central más próximo a su propia canasta y con una de las ruedas próxima a la línea central.
- 12.2.2** Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3** El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los dos (2) oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar.
- 12.2.4** El balón debe ser tocado con la (s) mano (s) de al menos uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, **después** de que alcance la altura máxima.
- 12.2.5** Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos abandonará su posición hasta que el balón haya sido tocado legalmente.
- 12.2.6** Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos puede coger el balón, ni tocarlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los otros ocho jugadores o toque el suelo.
- 12.2.7** Si el balón no es tocado por, al menos, uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, se repetirá el palmeo entre dos.
- 12.2.8** Los otros jugadores que no intervienen en el palmeo entre dos no pueden tener ninguna parte de su cuerpo o de la silla de ruedas sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

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



12.3 Situaciones de palmeo entre dos.

Se produce una situación de palmeo entre dos cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversarios tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen una 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).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control de balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, 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.
- Va a comenzar 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 La 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 entre dos.

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 ese saque. 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 sólo 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

13.2.1 Impulsar el balón con la silla de ruedas, **golpearlo con el pie** o bloquearlo con cualquier parte de las piernas **intencionadamente**, o golpearlo con el puño, es una violación.

No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la silla de ruedas o las piernas **de forma accidental** no constituye una violación.

13.2.2 **Una infracción al artículo 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 que tiene la posesión del balón o intenta obtenerla:

- Toque el suelo con cualquier parte de su **cuerpo** excepto la(s) mano(s), o:
- Se incline hacia delante o hacia atrás en la silla de ruedas, haciendo que esta se incline de manera que cualquier parte de la silla que no sean el(los) neumático(s) / ruedecilla(s) "**castor(s)**", 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 la canasta 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 del tiro a canasta se ha completado (es decir cuando la(s) mano(s) del lanzador completan su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas, o en el 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 así, se considera que el jugador ha efectuado un intento de tiro a canasta. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

No 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 éste 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 las(s) mano(s) del jugador y la secuencia del tiro a canasta se ha completado (es decir cuando la(s) mano(s) del lanzador completan su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas, o en el 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 desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres (3) puntos.

Comentario: Las dos ruedas grandes deben estar en la zona de 3 puntos, pero las ruedas pequeñas y “castor(s)” pueden estar **encima o delante** de la línea de 3 puntos.

- 16.2.2 Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su **propia canasta**, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.
- 16.2.3 Si un jugador convierte **intencionadamente** un lanzamiento en su **propia canasta**, 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 del partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (tres 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 del partido refleja 0:00.2 ó 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo.

Art.17 Saque

17.1 Definición

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 cuatro (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 Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto (4^o) periodo y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque 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 balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.
- 17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se efectuará 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 valido.
 - 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 cinco (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 cinco (5) segundos en lanzar el balón.
 - Entrará en el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
 - Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
 - Tocaré el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
 - Hará que el balón entre directamente en la canasta.
 - Se moverá una distancia total de más de un (1) metro, desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o ambas direcciones, antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan. Esto es válido para todos los saques excepto los realizados desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre valido.
- 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.
 - Estarán a menos de un (1) metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de dos (2) metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo situado fuera del terreno de juego.
- 17.3.3 Un jugador ofensivo no podrá entrar en el área restringida durante una situación de fuera de banda o fondo hasta que el balón este a disposición del jugador para efectuar el saque. (Ver Art. 26.1.1)

**Una infracción del artículo 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 un (1) minuto.

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

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto **comienza** cuando:

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

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o periodo extra.

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 en los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 Procedimiento

18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en 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 sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El periodo de tiempo muerto:



- **Comienza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- **Finaliza** cuando un árbitro hace sonar su silbato y ordena 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 (2º), cuarto (4º) o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y permanecer en su zona de banquillo de equipo, y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo.

18.3.6 Si 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 este 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 este 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 una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

Art.19 Sustituciones

19.1 Definición

Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un 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 un tiro de campo durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de 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 cinco (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 banquillo después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de 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) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, o colocándose en la zona de sustitución. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de 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 autorice a entrar en el terreno de juego.

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

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta 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 con 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 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 su quinta falta.



- Ha sido descalificado

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

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 una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

19.3.10 Una vez realizada la sustitución, el comisario, si está presente, o el ayudante de anotador (ver Art. 48.5.), verificará que el total de puntos del equipo que ha solicitado la sustitución no exceda del máximo permitido (ver Art.51.2). Si comprueba que el límite máximo permitido de catorce (14) puntos ha sido superado informará al anotador que, a su vez, informará al árbitro haciendo sonar su señal cuando finalice la siguiente fase de juego, si el equipo contrario al infractor tiene el control del balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control del balón.

Art.20 Partido perdido por incomparecencia

20.1 Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2 Penalización

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

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los *playoffs* al mejor de tres partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer



partido perderá la serie o los play-offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de cinco partidos.

- 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 dos (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 dos a cero (2 a 0) a su favor. El equipo que haya perdido por “inferioridad” recibirá un (1) punto en la clasificación.

- 21.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total, el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por “inferioridad”.



REGLA CINCO – VIOLACIONES

Art.22 Violaciones

22.1 Definición

Una **violación** es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización

El balón se 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 un fuera de banda, el balón será entregado al equipo contrario aunque este haya sido el último que tocó el balón.

Art.24 Regate

24.1 Definición

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
 - 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 sus manos, 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.
 - Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
 - Interceptarse un pase y establecer el control del balón.
 - Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- 24.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art.25 Avance ilegal (Tres impulsos)

25.1 Definición

- 25.1.1 Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:
- El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de dos.
 - Cualquier movimiento **de pivote** será considerado **como** parte del regate y se limitará a dos impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.
- 25.1.2 La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de las manos, no se considera un impulso.

- 25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art.26 Tres segundos

26.1 Regla

- 26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo 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 tres (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 de defensa activa a una distancia inferior a un (1) metro.

27.2 Regla

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

Art.28 Ocho segundos

28.1 Regla

28.1.1 Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en su **pista trasera**,
- 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 ocho (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 descansa en una o ambas manos
 - Coloca el balón sobre su regazo



- 28.1.3 La cuenta de ocho (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 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 ocho (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 Veinticuatro 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 veinticuatro (24) segundos.

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

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

29.1.2 Cuando **se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro (24) segundos** y suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos 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,

Se concederá la posesión del balón al mismo equipo que previamente tenía el control del balón.



Si el saque se administra en la pista trasera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará a veinticuatro (24) segundos.

Si el saque se administra en la pista delantera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará del siguiente modo:

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja catorce (14) segundos o más, no se reiniciará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja trece (13) segundos o menos, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará con catorce (14) segundos.

Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro (24) segundos **suena por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará.

Sin embargo si, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro (24) segundos y se concederá el balón a ese equipo.

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición

30.1.1. El balón **pasa** a la **pista trasera** cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su silla de ruedas o sus manos en contacto con la pista trasera.
- Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera.

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 jugador cuyo equipo tiene el control de un balón vivo 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 y Levantar las Ruedas Traseras del suelo.

31.1 Definición – Levantarse de la silla (“Lifting”)

- 31.1.1 Levantarse de la silla, “**Lifting**”, es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el 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 para lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente o **intentar recoger un pase de un compañero**.

31.2 Penalización

- 31.2.1 Deberá señalarse una falta por levantarse (“**lifting**”) al jugador infractor.
El juego se reanuda con un saque de banda para el equipo no infractor en el punto más cercano a donde se produjo la infracción, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento.
- 31.2.2 Si el equipo infractor se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo se aplicará el Artículo 41 (Faltas de equipo: Penalización), y se concederán dos (2) tiros libres a cualquier jugador del equipo contrario designado por su entrenador, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento. (Ver Art. 31.2.3).
- 31.2.3 Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento sobre un jugador en acción de tiro, se concederán a ese jugador el siguiente número de tiro/s libre/s:
- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de dos (2) puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde la zona de tres (3) puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
 - Si el jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin de período o la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.
- 31.3 **Definición – Levantar las ruedas traseras del suelo (“Raising Rear Wheels off the floor”)**
- 31.3.1 **Esta situación generalmente ocurre cuando un jugador que está firmemente atado a su silla de ruedas por medio de sus ataduras, y con ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta ambas ruedas traseras al mismo tiempo y:**
- Se inclina hacia delante a por un balón que está en el suelo
 - Contacta con otro jugador, ya sea de su mismo equipo o del equipo oponente.
 - Levanta la silla de ruedas para lanzar, rebotear, pasar el balón o intentar bloquear un tiro o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero.



- Hace saltar la silla lateralmente, por ejemplo para separarse de una pantalla legal o de un oponente que tiene establecida una posición legal de defensa.
- Esta disputando un juego entre dos al inicio del primer periodo.

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

31.3.3 Si el jugador que tiene el balón, o está intentando jugar el balón, levanta las dos ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrándolas, será sancionado con una falta por levantarse o una falta personal.

31.4 Penalización

31.4.1 Deberá señalarse una **falta por levantarse** al jugador **que levante ambas ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrándolas** cuando:

- Intenta lanzar o pasar el balón o intenta recoger un pase de un compañero, o
- Intenta coger un rebote, o intenta bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente
- Esta disputando un juego entre dos al inicio del primer periodo.
- Hace saltar la silla lateralmente, por ejemplo para separarse de un bloqueo.

Se señalará una **falta por levantarse** al jugador infractor.

El juego se reanudará con un saque de banda para el equipo no infractor en el punto más cercano a donde se produjo la infracción, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento.

31.4.2 Si el equipo infractor se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo se aplicará el Artículo 41 (Faltas de equipo: Penalización), y se concederán dos (2) tiros libres a cualquier jugador del equipo contrario designado por su entrenador, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento (ver Art. 31.2.3 y 31.4.3).

31.4.3 Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un tiro sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador un número de tiros libres según se indica en el Art. 31.2.3

31.4.4 Deberá señalarse una **falta** al jugador que levante ambas ruedas traseras del suelo, sin tener ninguna de sus manos agarrándolas, cuando provoca un contacto con un oponente y, a juicio del árbitro, este contacto pone en desventaja al oponente.

En este caso la acción de levantar ambas ruedas del suelo, después del contacto con el oponente, se considera como secundaria y debe ser ignorada.

31.4.5 Deberá señalarse una **violación** al jugador que levante ambas ruedas traseras del suelo, sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, cuando se inclina hacia delante a recoger un balón del suelo, con o sin contacto con otro jugador.

31.5 Definición – Inclinarsse 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 mismo lado, del suelo, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el juego entre dos. **Inclinarse es 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 o su silla de ruedas y/o un comportamiento antideportivo ó levantarse de la silla (**lifting**) o levantar las ruedas traseras del suelo (**raising**).

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 cilindro**

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

- En la parte **delantera** por las palmas de las manos y el reposapiés o la barra horizontal situada en la parte delantera de la silla de ruedas.
- En la parte **trasera** por el borde trasero exterior de las ruedas grandes.
- 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 situada 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 de acuerdo la combadura de las ruedas.



Esquema 6 El cilindro en Silla de Ruedas



33.2 Principio de verticalidad – El Cilindro en silla de ruedas

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

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica formada por el jugador, su silla de ruedas con todas las ruedas, incluidas las ruedas anti-vuelco (**anti-tip castors**), en contacto con el suelo como se ve desde arriba.

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

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo o con 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 una 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 legal de defensa cuando:

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

Nota: Las líneas paralelas que salen desde cada lado del asiento de la silla de ruedas servirán como punto de referencia para los árbitros. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla de ruedas o del jugador.

Para cubrir la trayectoria de un adversario un jugador debe colocar su silla de ruedas atravesada en la trayectoria del oponente, cubriendo, con su silla de ruedas, el espacio completo, de un lado al otro.

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

La posición legal de defensa se extiende hacia arriba por encima del torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por su cuerpo y la silla de ruedas. El jugador podrá levantar sus brazos por encima de su cabeza, pero debe mantenerlos dentro del cilindro imaginario.

33.4 Defensa a un jugador con control de balón.

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



- Contactos leves o incidentales, que no ponen en desventaja a ningún jugador, pueden ser ignorados.
- Se considera que un jugador que cubre la trayectoria de un adversario ha concedido a este tiempo y distancia suficientes para evitar el contacto.

33.4.2 Un jugador con balón, en movimiento o estacionario, debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario establezca una posición legal de defensa frente a él. (Ver Art. 33.4.1 relativo al tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección)

- El jugador defensor debe establecer una posición legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.
- Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa deberá mantenerla; es decir no puede extender los brazos o mover su silla ilegalmente para evitar ser superado por el jugador con el balón.

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

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa o bien:
 - Cubriendo la trayectoria del adversario, ó
 - Estableciendo una posición en la trayectoria del adversario, concediéndole tiempo para evitar el contacto. (Ver también Art. 33.6.4; 33.7.1; 33.8.2).
- El defensor puede permanecer inmóvil, o moverse hacia adelante o hacia atrás para restablecer su posición de defensa, sobre todo para cubrir la trayectoria de un adversario que está intentando 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 a la posición primero.

SI SE DAN ESTOS TRES PRINCIPIOS EL JUGADOR CON CONTROL DE BALON ES EL RESPONSABLE DEL CONTACTO

33.5 **Defensa a un jugador sin control de balón**

33.5.1 Un jugador que no tiene control del 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 oponente, el jugador debe haber ocupado dicha posición primero.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Se considera que el defensor ha establecido una posición legal de defensa si alcanza dicha posición antes que el adversario sin control de balón.

33.5.2 Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa, no puede impedir que un adversario lo rebase extendiendo los brazos en su trayectoria. Puede, sin embargo, para evitar una lesión, girarse o colocar los brazos delante del cuerpo, o girar su silla de ruedas, siempre que girando su silla no cambie, a juicio del árbitro, significativamente su posición en la trayectoria del 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, será el responsable.

33.5.3 Un defensor que está parado, dentro de una distancia de una vez la longitud de la silla, de la zona de frenado de un adversario en movimiento sin control de balón, y a continuación entra en la zona de frenado de dicho adversario, debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6 **Cruzarse en la trayectoria**

33.6.1 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.

33.6.2 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 de la silla del jugador que se cruza en la trayectoria debe estar por delante del extremo más frontal 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 límite exterior de dicha barra.
- El jugador que se cruza en la trayectoria debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

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

33.6.4 **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 del adversario sin concederle tiempo para detenerse o cambiar de dirección.

33.7 **Los elementos de tiempo y distancia.**

Detener instantáneamente una silla de ruedas es imposible.

33.7.1 Un jugador en movimiento que se detiene delante de un adversario debe concederle suficiente distancia para que tenga 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.

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



- Está **inmóvil** (dentro de su cilindro) cuando se produce 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 la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.
- Si la pantalla se establece **fuera** del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.
- Si el adversario está **en movimiento**, deben aplicarse 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.

33.8.2 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 consiguió cubrir la trayectoria del adversario.

33.9 **Carga**

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar con 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.

33.10.1 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.

33.10.2 Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o codo(s) 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 **Tactar a un adversario con las manos y/o los brazos.**

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 injusta. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos 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 injusta.
- 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 su 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 de la 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 a un adversario con o sin balón.

Art.34 Falta personal

34.1 **Definición**

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

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, hará tropezar 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 reanuda mediante un saque del equipo no infractor desde el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Artículo 41 (Faltas de equipo: Penalización).

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

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

Art.35 Doble falta

35.1 Definición

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

35.2 Penalización

Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanuda 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 desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

Art.36 Falta antideportiva

36.1 Definición



- 36.1.1 Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- 36.1.2 Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción..
- 36.1.3 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:
- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
 - Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), la falta es antideportiva.
 - Si un jugador defensor provoca un contacto con 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, la falta es antideportiva
 - Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

36.2.3 Un jugador será descalificado cuando cometa dos (2) faltas antideportivas.

36.2.4 Si se descalifica a un jugador por el artículo 36.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

Art.37 Falta descalificante

37.1 Definición

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

37.1.2 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).



37.1.3 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 y 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.

37.2 Penalización

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 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.

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

- 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.

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

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

Art.38 Falta técnica

38.1 Reglas de conducta

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

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

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



38.1.4 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.

38.1.5 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.

38.2 **Violencia**

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

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

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

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

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

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

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

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.

38.3 **Definición**

38.3.1 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 banquillo 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 movimiento excesivo 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 para obtener una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de la(s) pierna(s) para obtener una ventaja injusta o dirigir la silla de ruedas.

38.3.2 Una falta técnica del entrenador, entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o asistente de equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, si está presente, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

38.3.3 Un entrenador será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos (2) faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con tres (3) faltas técnicas, todas ellas (B) o una de ellas (C), como consecuencia del comportamiento antideportivo del banquillo de equipo (entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo).

38.3.4 Si un entrenador es descalificado por el Art. 38.3.3, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.

38.3.5 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 37.1.3. 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").

38.4 Penalización

38.4.1 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.
- Un entrenador (C), entrenador ayudante (B), sustituto (B), jugador excluido (B) o asistente de equipo (B), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

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

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



Art.39 Enfrentamientos

39.1 Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos (2) o más adversarios (jugadores, sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, entrenadores ayudantes y asistentes de equipo).

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

39.2 Regla

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

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

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

39.3 Penalización

39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica (B) al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a componentes 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 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 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 derivase en él, serán consideradas de conformidad con el Art. 42 (Situaciones especiales).



REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art.40 Cinco faltas por jugador

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

Art.41 Faltas de equipo: penalización**41.1 Definición**

- 41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un 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 dos (2) tiros libres, en lugar de saque.
- 41.2.2 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas por levantarse de la silla (“lifting”) o levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”) posteriores cometidas por sus jugadores se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de saque, excepto si era un intento de bloquear un lanzamiento (ver Art. 31.2.3, 31.4.3).
- 41.2.3 Si la falta personal o por levantarse de la silla (“lifting”) o por levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”) la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art.42 Situaciones especiales**42.1 Definición**

Durante el mismo 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 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 un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultante de una única penalización de falta.

43.2 Regla

- 43.2.1 Cuando se señala una falta personal 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 su quinta falta 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:

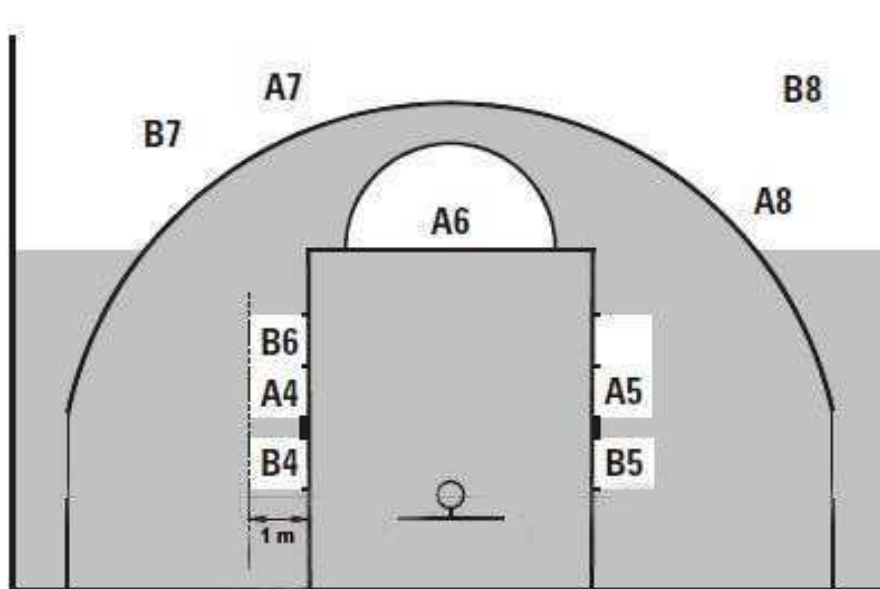
- Ocupará una posición con sus ruedas traseras detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Su(s) rueda(s) delantera(s) o “castors” podrá(n) sobrepasar la línea de tiros libres.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de cinco (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 las posiciones de rebote en el pasillo de tiros libres, tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dicho pasillo, cuya profundidad es de un (1) metro. (Esquema 7).

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 línea que define la zona neutral.

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 las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.



Esquema 7 Posiciones 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 tres (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 tres (3) puntos.

Una infracción de los 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 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:

- 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 un nuevo tiro libre al lanzador.
- **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.

	<p style="text-align: center;">REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2010</p> <p style="text-align: center;">Regla Siete – Disposiciones generales</p>	<p style="text-align: right;">Octubre 2010 Página 53 de 88</p>
---	--	--

- 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 reanuda 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 banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber cometido su quinta falta o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador).
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
 - Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.
- 44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal ha firmado el acta
- 44.2.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.
- 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 reanuda 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 reanuda, tras la corrección del error, como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error un saque, se ignorará el error.

44.3.3 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 DERECHOS

Art.45 **Árbitros, oficiales de mesa y comisario**

- 45.1 Los **árbitros** serán un (1) árbitro principal y uno (1) o (2) dos 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 dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- 45.3 El **comisario**, si lo hubiera, se sentará entre el anotador y el cronometrador. Sus principales labores durante el partido son supervisar el trabajo de los oficiales de mesa, controlar las licencias de los jugadores y garantizar que los equipos no superen los 14 puntos en pista y ayudar al árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es) en el correcto desarrollo del encuentro.
- 45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con cualquiera de los equipos participantes.
- 45.5 **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto en silla de ruedas negras.
- 45.7 **Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.**

Art.46 **Árbitro principal: obligaciones y derechos.**

El árbitro principal:

- 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que, por lo menos, proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5 Administrará el palmeo entre dos al inicio del primer período y el saque 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 veinte (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 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, entrenadores, entrenadores ayudantes o asistentes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.
 - En tal caso, el árbitro principal (el comisario si lo hubiera) 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 y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada periodo o período extra y/o si dicho lanzamiento tiene validez de dos (2) o (3) puntos.
- 46.13 Realizará las verificaciones de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos están cumpliendo con el Artículo 3.1:
- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal o
 - Le es solicitado por 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 derechos

- 47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas limítrofes, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos 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 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 debe considerarse como incidental, si un jugador trata de frenar o cambiar la dirección de su silla de ruedas.

- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (el comisario, si lo hubiera) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una (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 cinco (5) minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán solos 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 otro árbitro decidirá 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 cinco (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 su quinta falta. 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 dos (2) faltas antideportivas y 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 par ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, después de que el balón esté vivo tras la cuarta (4ª) falta de equipo en un período.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** 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:

- 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 hubiera, deben 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 cinco (5) jugadores en pista de ambos equipos sea correcta. Si un equipo excede del máximo de catorce (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 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 tres (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 cuando:
 - Durante un palmeo entre dos, el balón es legalmente tocado por un jugador que participa en el palmeo entre dos
 - Después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego
 - Durante un saque, el balón toca o es legalmente tocado 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 durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período y los últimos dos (2) minutos de cualquier período extra.
 - Suena la señal de veinticuatro (24) segundos 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 cincuenta (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 cronómetro en cuanto finalice el período anterior.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden tres (3) minutos y un (1) minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden treinta (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 de veinticuatro (24) segundos: Obligaciones

El operador de veinticuatro (24) segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro (24) segundos que manejará de la siguiente manera:

50.1 **Iniciará o continuará la cuenta cuando:**

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- En un saque, el balón **toque** o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.

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

50.2 Siempre que un árbitro haga sonar su silbato a consecuencia de:



- Una falta o violación (no porque el equipo que no controla el balón provoque que el balón abandone los límites del terreno de juego),
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida relacionada con el equipo que no tiene el control de balón.
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se ponga a los adversarios en desventaja, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos:

1. **Se detendrá y volverá a veinticuatro (24) segundos**, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:

- 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)
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera o tiros libres.
- La infracción a las reglas cometa el equipo con control del balón.

2. **Se detendrá pero no volverá a veinticuatro (24) segundos**, cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre catorce (14) segundos o más.

3. **Se detendrá y volverá a catorce (14) segundos**, cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre trece (13) segundos o menos.

50.3 **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 cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.4 **Apagará** el dispositivo después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido cuando queden menos de veinticuatro (24) o catorce (14) segundos para el final de cualquier período.

La señal de veinticuatro (24) segundos 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 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 y se basa 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, ubicado en la mesa de oficiales, es el responsable de verificar la validez de la licencia y la 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:

- El Campeonato del Mundo Masculino.
- El Campeonato del Mundo Femenino.
- Los Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina.
- El Campeonato del Mundo Sub-23 Masculino
- El Campeonato del Mundo Sub-25 Femenino
- Los torneos de Clasificación para los Campeonatos del Mundo Masculino, Femenino, Sub-25 Femenino y Sub-23 Masculino
- Los 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 oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos.
- A.2. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

I. TANTEO



II. RELACIONADAS CON EL RELOJ



III. ADMINISTRATIVAS

<p>10 SUSTITUCIÓN (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>Cruzar antebrazos</p>	<p>11 AUTORIZACION PARA ENTRAR</p>  <p>Mover la palma abierta hacia el cuerpo</p>	<p>12 TIEMPO MUERTO (pitando al mismo tiempo)</p>  <p>En forma de T, mostrando el dedo índice</p>	<p>13 COMUNICACIÓN ENTRE LOS ARBITROS Y OFICIALES DE MESA</p>  <p>Pulgar hacia arriba.</p>	<p>14 CONTEO VISIBLE (Cinco y ocho segundos)</p>  <p>Dedos mostrando la cuenta</p>
--	--	--	--	---















IV. TIPOS DE VIOLACIONES

<p>15 AVANCE (3 IMPULSOS)</p> <p>Rotar los puños</p>	<p>16 TOCAR EL SUELO CON LOS PIES, REPOSAPIES O LA BARRA FRONTAL</p> <p>Empujar manos hacia abajo</p>	<p>18 TRES SEGUNDOS</p> <p>Brazo extendido mostrando 3 dedos</p>	<p>19 CINCO SEGUNDOS</p> <p>Mostrar 5 dedos</p>
<p>20 OCHO SEGUNDOS</p> <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>21 VEINTICUATRO SEGUNDOS</p> <p>Touchar el hombro con los dedos</p>	<p>22 BALON DEVUELTO A A PISTA TRASERA</p> <p>Mover el brazo a ambos lados, dedo índice extendido</p>	<p>23 PIE INTENCIONADO</p> <p>Señalar el pie con el dedo índice</p>
<p>24 FUERA DE BANDA Y/O DIRECCION DEL JUEGO</p> <p>Señalar con el dedo índice paralelo a las líneas laterales</p>		<p>25 BALON RETENIDO/SITUACION DE PALMEO ENTRE DOS</p> <p>Pulgares levantados seguidos del índice en dirección a la flecha de posesión alterna</p>	




















NOTA Se ha suprimido el cuadro 17 Regate ilegal (No aplicable)

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DE OFICIALES (3 PASOS)**PASO 1 — NÚMERO DEL JUGADOR**

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 



PASO 2 — TIPO DE FALTA

<p>38 USO ILEGAL DE MANOS</p>   <p>Golpear la muñeca</p>	<p>39 BLOQUEO (ataque o defensa)</p>   <p>Ambas manos en las caderas</p>	<p>40 MOVIMIENTO EXCESIVO DE CODOS</p>   <p>Mover el codo hacia atrás</p>	<p>41 AGARRAR</p>   <p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>
<p>42 EMPUJAR O CARGAR SIN BALON</p>   <p>Imitar un empujón</p>	<p>43 CARGAR CON BALON</p>   <p>Golpear la palma con el puño cerrado</p>	<p>44 DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALON</p>   <p>Señalar con puño cerrado la canasta del equipo infractor</p>	<p>45 DOBLE</p>   <p>Cruzar los puños de ambas manos</p>
<p>46 TÉCNICA</p>  <p>Mostrar la palma en forma de T</p>	<p>47 ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca encima de la cabeza</p>	<p>48 DESCALIFICANTE</p>  <p>Ambos puños cerrados</p>	

A – Señales de los árbitros



PASO 3 — NÚMERO DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS



O — DIRECCIÓN DEL JUEGO



VI. ADMINISTRACIÓN DE LOS TIROS LIBRES (2 PASOS)

PASO 1 — DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 — FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA



Esquema 8 Señales de los árbitros



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

B.2. Consta de un (1) original y tres (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, en papel rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota: 1. Se recomienda que el anotador utilice dos (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 veinte (20) minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1. Inscibirá los nombres de los dos (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).

INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION
SCORESHEET

IWBF

Team A: **WHEELERS** Team B: **ROLLERS**

Competition: Paralympics	Date: September 29, 2004	Time: 20:00	Referee: KUCERA, N
Game No: 66	Place: ATHENS GREECE	Umpire 1: MORENO, R Umpire 2: LOVE, G	

Esquema 10 Encabezamiento del acta

B.3.3. A continuación, inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo “A” ocupará la parte superior del acta y el equipo “B”, la inferior.

B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá los puntos asignados a cada jugador en la licencia de Clasificación Oficial de Jugador.

B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, junto al número que el jugador utilizará en su uniforme durante el partido. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre

B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de doce (12) jugadores, el anotador trazará una línea en los espacios correspondientes al número de licencia, nombre, número, etc. del jugador o jugadores que no participen en el partido.

B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del entrenador ayudante.

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

Team B: WHEELERS									
Time-outs									
I		Period 1		2					
II		Period 3		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	P ₁	U ₂	
4.5	NESS, B	15	X	P ₂	D ₂				
Coach: LOOR, A						C ₂	B ₂		
Assistant coach: MONTA, B									

Esquema 11 Los equipos en el acta

- B.7. Tiempos muertos.**
- 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 dos (2) líneas horizontales paralelas.



B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, por levantarse (“lifting”) o por levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”), técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas de los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
 - B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una ‘P’.
 - B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una ‘T’.
 - B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una ‘C’. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una ‘C’, seguida de una ‘D’ en el espacio restante.
 - B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una ‘B’.
 - B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una ‘U’. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una ‘U’, seguida de una ‘D’ en los espacios restantes.
 - B.8.3.6 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una ‘D’.
 - B.8.3.7 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ o ‘D’.
 - B.8.3.8 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al 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:**
Las faltas descalificantes contra entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo por abandonar la zona de banquillo de equipo (Art. 39) se registrarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una ‘F’.

Si sólo se descalifica al entrenador:

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

Si sólo se descalifica al entrenador ayudante:

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

Si se descalifica a ambos, al entrenador y al entrenador ayudante:

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



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

003	SMITH, E	6	⊗	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.	5	⊗	T ₂	P ₃	P ₁	P ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Si el jugador excluido ya ha cometido cinco (5) faltas, se registrará una F a lado de la última casilla:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Tesch, Wild y Johnson, o si se descalifica a un asistente de equipo, se inscribirá una falta técnica:

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

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

001	MAYER, F.	4	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

Y

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

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

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.	D		

B.8.3.13 Una falta descalificante de un jugador excluido después de su quinta falta (no por el Art. 39) se registrará del siguiente modo:

015	RUSH, S.	11	×	T ₂	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

Y

Coach	LOOR, A.	B ₂		
Assistant Coach	MONTA, B.			

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Se dispone de cuatro (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, por levantarse ("lifting") o por levantar las ruedas traseras del suelo ("raising"), técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.



B.10. Tanteo arrastrado

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

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

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

El anotador:

- **En primer lugar**, trazará una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido, sobre el **nuevo total** de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- **Luego**, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / 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 tres (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 Al final de cada período, el anotador trazará un círculo grueso (●) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.4 Al comienzo de cada período, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.5 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.

	A		B	
		1	●	6
		2	●	6
6	/	3	3	
		4	4	
11	/	5	5	5
11	●	6	6	5
		7	7	
10	/	8	8	
		9	9	10
10	/	10	10	
		11	11	
		12	12	7
4	/	13	13	7
5	●	14	14	
5	●	15	15	6
		16	16	
5	/	17	17	
		18	18	6
6	/	19	19	
		20	20	9
		21	21	
17	/	22	22	9
		23	23	9
11	/	24	24	
		25	25	7
		26	26	7
5	/	27	27	
		28	28	6
10	/	29	29	
		30	30	8
4	/	31	31	
		32	32	5
4	●	33	33	5
4	●	34	34	
		35	35	10
10	/	36	36	
		37	37	12
		38	38	
10	/	39	39	12
10	●	40	40	12

Esquema 12



B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

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

B.12.2 Al final del partido, el anotador trazará dos (2) líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números de los jugadores 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 de veinticuatro (24) segundos.

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

**Esquema 13
Resumen**

B.12.5 Una vez que haya sido firmada por el árbitro(s) auxilia(es), el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

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 les autorice para marcharse.

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

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 del 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 oficial de la federación nacional o del club confirme esta protesta por escrito, lo que debe hacerse antes de los veinte (20) minutos posteriores al final del partido. No son necesarias explicaciones detalladas. Es suficiente escribir: 'La federación nacional (o club) X protesta contra el resultado del partido entre los equipos X e Y'. Luego depositará ante el representante de IWBF o del Comité Técnico del Torneo una suma equivalente a 500 US\$ en concepto de fianza. La federación nacional de ese equipo o el club en cuestión debe remitir al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico del Torneo el texto de su protesta en menos de una (1) hora desde la finalización del partido.

Si la protesta es aceptada, se devolverá la fianza.

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

C.3 En caso de que la federación nacional de ese equipo o el club en cuestión, o la del equipo o club adversario, no estén de acuerdo con la decisión del Comité Técnico del Torneo, pueden elevar una apelación al Comité de Apelación. Para que la apelación sea válida, debe ser presentada por escrito antes de veinte (20) minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico del Torneo y acompañada por un depósito equivalente a 1000 US \$ como fianza. El Comité de Apelación evaluará la apelación en última instancia y su decisión será definitiva.

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

- Decidir si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si ese lanzamiento tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.
- Determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios o con fines educativos (entrenamiento), una vez que el partido haya concluido.



D — CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1 Procedimiento

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

- D.1.1 Si hay dos (2) equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden.
- D.1.2 En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos (2) equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos, teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.
- D.1.3 Si hay más de dos (2) equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos implicados.
- D.1.4 Si en cualquier fase de este procedimiento el número de equipos con los mismos puntos se ha reducido a únicamente dos (2) se aplicará el procedimiento en D.1.1 y D.1.2.
- D.1.5 En caso de que en la segunda clasificación continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos únicamente de los partidos disputados entre los equipos implicados.
- D.1.6 Si continua habiendo más de dos (2) equipos con el mismo promedio de puntos, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos de todos los partidos disputados en el grupo.
- D.1.7 Si en cualquier fase de este procedimiento, el empate múltiple se reduce a un empate entre más de dos (2) equipos, se repetirá el proceso iniciado en D.1.3.
- D.1.8 El promedio de puntos siempre se calculará por división.

D.2 Excepción:

Si sólo participan tres (3) equipos en una competición y la situación no puede resolverse siguiendo los pasos detallados arriba (el promedio de puntos por división es idéntico) los puntos conseguidos determinarán la clasificación.

Ejemplo:

Resultados entre A, B, C:

A – B	82 – 75
A – C	64 – 71
B – C	91 – 84

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

Clasificación:

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



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

D.3 Otros ejemplos de las reglas para clasificaciones:

D.3.1 Dos (2) equipos – igualdad de puntos y un solo partido disputado entre ellos.

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

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

D.3.2 Dos (2) equipos – igualdad de puntos y dos partidos disputados entre ellos

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

Resultados entre A y B:

D.3.2.1 A ganó ambos partidos

Por tanto:

1º	A
2º	B

D.3.2.2 Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	69 – 62

Diferencia de puntos	A	152 – 151
	B	151 – 152

Promedio de puntos	A	1.0066
	B	0.9934

Por tanto:

1º	A
2º	B

D.3.2.3 Cada equipo ganó un partido

A – B	90 – 82
B – A	70 – 62

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

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



D.3.3. Más de dos (2) equipos empatados en la clasificación:

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

Resultados entre A, B y C:

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

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

Por tanto:

1º	A
2º	B
3º	C

Si el promedio de puntos es el mismo para los tres (3) equipos, la clasificación final se determinará a partir del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

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

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

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

Hay dos (2) posibilidades:

Equipo	I.		II.	
	Gana	Pierde	Gana	Pierde
A	3	0	2	1
B	1	2	2	1
C	1	2	1	2
D	1	2	1	2

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



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

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

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



E — TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

E.1 Definición

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

E.2 Regla

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

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) de 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 dos (2) tiempos muertos durante la primera parte y tres (3) durante la segunda.

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

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

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediera cuando queden cinco (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 cinco (5) minutos del período se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3 Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos cinco (5) minutos del período, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV.

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

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

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



INDICE DE LAS REGLAS

Acción de tiro	
definición.....	22
falta sobre jugador	43
Acompañantes de equipo.....	13
Acta	
forma.....	69
procedimiento	70
revisión.....	55
Agarrar	42
Anotador	
obligaciones	57
Apto para jugar.....	13
Árbitro	
definición.....	55
derechos	55
desacuerdo	56
posición	19
señales	
administración de tiros libres.....	68
administrativas	63
comunicar una falta.....	65
relacionadas con el reloj	62
tanteo.....	62
violaciones	64
tiempo y lugar para las decisiones	56
uniforme	55
Árbitro auxiliar	
definición.....	55
Árbitro principal	
definición.....	55
derechos	55
Avance ilegal (tres impulsos)	
definición.....	31
Ayudante de anotador	
Obligaciones	57
Balón	
avanzar con	31
control	21
dentro de la canasta.....	22
devuelto a pista trasera.....	34
entra en canasta propia	23
entra por debajo	23
estado	18
golpear con el pie.....	21
golpear con el puño.....	21
muerto.....	18
vivo.....	18
Balón de juego	55
Balón muerto.....	18



Balón retenido	19
Balón se aloja en los soportes de la canasta	20.60
Baloncesto	
equipamiento	10
Bloqueo	41
Calentadores	14
Camisetas	
color	14
números	14
Camisetas interiores	13
Canasta	
balón dentro	22
balón entra en propia	23
balón entra por debajo	23
cambio en segunda parte	18
cuándo se convierte	22
de los adversarios	5
en propia, accidentalmente	23
en propia, intencionadamente	23
propia	5
valor	22
Capitán	
ejerciendo como entrenador	16
entrenador	16
obligaciones y derechos	15
protesta	15
Carga	41
Carga del jugador con balón	39
Cinco faltas	13.49
Cinco inicial	16
Cinco segundos	
jugador estrechamente marcado	32
saque	24
Círculo central	6
Clasificación de los equipos	77
Color de las camisetas	14
Comienzo de un período	17
Comienzo del partido	17
Comisario	
definición	55
informe	56
Comportamiento antideportivo	
informe del comisario	56
informe del árbitro principal	56
Contacto	37
Control del balón	21
Control del equipo	
definición	21
Cronometrador	
obligaciones	58
Cuatro faltas por equipo	49



Decisiones	
tiempo y lugar.....	56
Defensa	
a un jugador con control del balón	38
a un jugador sin control del balón	39
Defensa ilegal por la espalda	42
Delegado.....	13
Dispositivo de 24 segundos	
reiniciado por error.....	34
suena por error	34
Doble falta.....	43
Empujar.....	42
Enfrentamientos.....	48
Entrenador ayudante	
acta	16
obligaciones y derechos.....	16
Entrenador	
componente de equipo.....	13
de pie	16
descalificación.....	44
falta técnica.....	45
lista de componentes	16
obligaciones y derechos.....	16
Equipamiento	10
Equipo local.....	14
Equipo visitante.....	14
Equipos	16
Error rectificable.....	52
Estadístico.....	13
Facultado para jugar	13
Falta	
al final del tiempo de juego	17
antideportiva	43
cinco de un jugador.....	13,49
definición.....	37
descalificación del entrenador.....	44
descalificante	44
después del tiempo de juego	17
durante posesión alterna.....	21
enfrentamientos	48
jugador en acción de tiro.....	43
penalización	43
personal	42
situación de penalización	49
situaciones especiales	49
técnica de entrenador	46
técnica de jugador.....	45
violencia.....	46
Falta antideportiva.....	43
Falta descalificante	44
Falta personal	42
Faltas de equipo.....	49



Faltas de equipo, penalización	49
Fin del partido	
definición	17
derechos de los árbitros	55
vídeo	76
Final de un período	17
Fisioterapeuta	13
Fuera del terreno de juego	
balón	30
jugador	30
Fumble	31
Ganador del partido	5
Golpear el balón con el puño	21
Informe del comisario	57
Intérprete	13
Intervalo de juego	
definición	13
obligaciones del cronometrador	58
Intervalo de media parte	17
Jugador	
cinco faltas	13,49
cinco inicial	16
control del balón	21
en acción de tiro	22
estrechamente marcado	32
facultado para jugar	13
falta técnica	45
lesión	15
número de	13
números en la camiseta	14
indumentaria (objetos) que usa	14,55
pasa a ser sustituto	13,26
posición	19
sustitución	26
Jugador con balón	
carga	39
Jugador con control del balón	
definición	21
Jugador entrenador	16
Jugador excluido	
definición	13
Jugador estrechamente marcado	32
Lanzador de tiros libres	
designación	16,50
obligaciones	51
sustitución	50
Lanzamiento a canasta	
definición	33
Lesión	
árbitro	57
jugador	15
Línea central	6



Líneas de tiros libres	6
Líneas de fondo	6
Línea de saque definición.....	8
Líneas laterales.....	6
Líneas limítrofes.....	5
Manos contactar al adversario.....	41
uso de las.....	41
Médico.....	13
Mesa de oficiales	9
Miembro de equipo definición.....	13
Números en las camisetas	14
Ocho segundos	32
Oficiales de mesa definición.....	55
uniforme.....	55
Operador de veinticuatro (24) segundos obligaciones	59
Oportunidad de sustitución.....	26
Otro equipo	14
Palmeo entre dos.....	19
Pantalón corto	14
Pantalla	40
Partido comienzo.....	17
final	17
ganador.....	5
perdido por incomparecencia.....	28
perdido por inferioridad	29
tiempo de juego	17
Penalización doble falta	43
enfrentamientos	48
falta antideportiva.....	43
falta descalificante.....	44
falta personal	42
falta técnica de entrenador.....	46
falta técnica de jugador	45
falta técnica durante intervalo	46
partido perdido por incomparecencia.....	28
partido perdido por inferioridad	29
violación del saque.....	24
violación del tiro libre.....	50
violaciones	30
Período comienzo.....	17
definición.....	17
final	17



Período extra	
definición.....	17
final	17
intervalos.....	17
Pie.....	21
Pista	
dimensiones.....	5
líneas	5
Pista delantera	
balón pasa a	32
definición.....	5
Pista trasera	
balón devuelto a	34
definición.....	5
Posesión alterna	19
Posición de un árbitro.....	19
Posición de un jugador.....	19
Posición legal de defensa	38
Posición normal.....	38
Posiciones de rebote en tiros libres	6,51
Principio de ventaja/desventaja.....	56
Principio del cilindro	
definición.....	37
Principio de verticalidad	38
Promedio de puntos	77
Protector bucal	15
Protesta	
informe del árbitro	57
informe del comisario	57
procedimiento	76
Regate	
definición.....	30
Reglas de conducta	
definición.....	45
Reloj de partido	
manejo	55
Palmeo entre dos	19
Saque	
cinco segundos	24
definición.....	23
Semicírculos.....	6
Situación de penalización por faltas de equipo	49
Situación de palmeo entre dos.....	20
Situaciones especiales.....	49
Sustitución	
definición	26
lanzador de tiros libres	50
oportunidad de	26
Sustituto	
se convierte en jugador	13,26
Tanteo empatado	17
Tiempo de juego	17



Tiempos muertos para televisión (TV).....	81
Tiempo muerto	
definición.....	25
obligaciones del anotador	57
obligaciones del cronometrador	58
oportunidad de	25
Tiros libres.....	50
Tres segundos	31
Uniforme	
árbitros, árbitro principal y árbitro auxiliar	55
jugador	14
oficiales de mesa	55
Uniformes de una sola pieza	13
Uñas de la mano	14
Uso del vídeo	56,76
Veinticuatro (24) segundos	30
Ventaja/desventaja concepto	56
Verticalidad	
definición.....	38
posición legal de defensa.....	38
Violación	
situaciones especiales	49
Violaciones	
definición.....	30
Violencia.....	46
Zona de canasta de 3 puntos	6
Zonas de banquillo de equipo	
definición.....	8
Zona de sustitución	9,27
Zona restringida	6