



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS **2021**

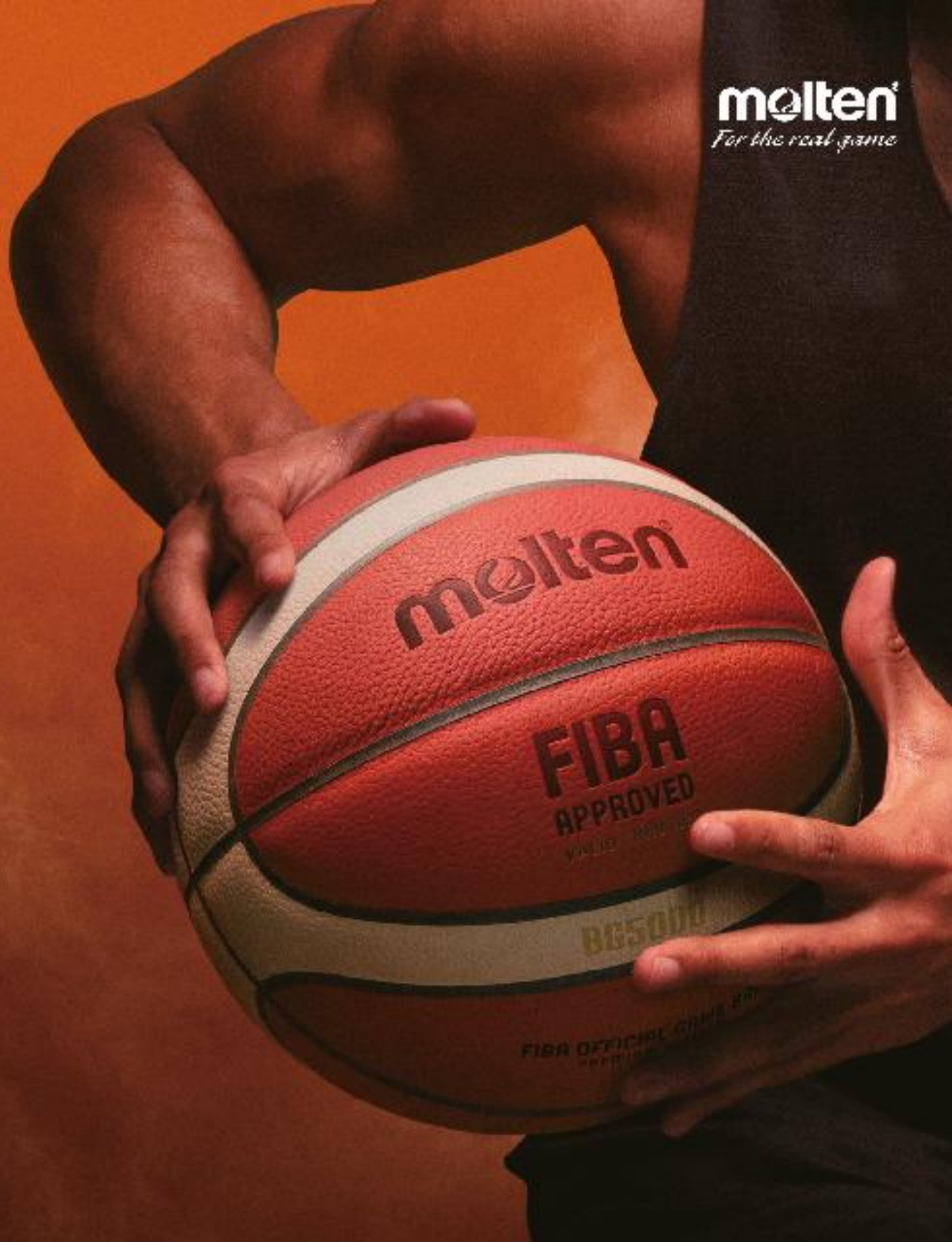
Reglas oficiales y equipamiento de
Baloncesto en Silla de Ruedas



IWBF

Innovative Women's
Basketball Federation

molten
For the real game



IWBF OFFICIAL GAME BALL



BG4500

[Size7] B7G4500

[Size6] B6G4500

FIBA Approved
Premium Composite Leather



Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2021

Aprobadas por el Comité Ejecutivo de IWBF.
Mies, Suiza, diciembre de 2020

Válido desde el 1 de enero de 2021

REGLAMENTO PUBLICADO POR

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

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Versión: 2021 Ver#1

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

Dirección postal y ubicación:

International Wheelchair Basketball Federation
Route Suisse 5 – P.O. Box 29
1295 Mies, Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99
E-mail: info@iwbf.org
Website: <http://www.iwbf.org>

COMITÉ TÉCNICO DE IWBF

Presidente	D. Cristian Roja, Italia
Secretario	D. Matt Wells, Australia
Miembros	D. Adolfo Damián Berdun, Argentina D.ª Tonia Gomez-Ruf, España D. Edwin Wallart, Holanda D. Jon Burford, USA
Sub-Comité	D. Ricardo Moreno, España D. Haj Bhanja, Gran Bretaña D. José Cardoso, Portugal
Miembros Ex-officio	D. Ulf Mehrens, Presidente de IWBF D. Norbert Kucera, Secretario General de IWBF
Traducción al castellano	D. Joaquín Celaya y D. Jorge de la Piedad (Árbitros CTA)
Revisión técnica y Coordinación	D. Ricardo Moreno IWBF TC

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

ÍNDICE A LAS REGLAS

REGLA UNO – EL JUEGO	8
Art. 1. Definiciones	8
REGLA DOS – PISTA DE JUEGO Y EQUIPAMIENTO	9
Art. 2. Pista de juego.....	9
Art. 3. Equipamiento.....	15
REGLA TRES – LOS EQUIPOS.....	18
Art. 4. Equipos	18
Art. 5. Jugadores: Lesión y asistencia	21
Art. 6. Capitán: Obligaciones y derechos.....	21
Art. 7. Entrenadores: Obligaciones y derechos	22
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO.....	24
Art. 8. Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga	24
Art. 9. Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido	25
Art. 10. Estado del balón	25
Art. 11. Posición de un jugador y de un árbitro	26
Art. 12. Palmeo entre dos y posesión alterna	27
Art. 13. Cómo se juega el balón.....	30
Art. 14. Control del balón	30
Art. 15. Jugador en acción de tiro.....	31
Art. 16. Canasta: Cuándo se marca y su valor	32
Art. 17. Saque	33
Art. 18. Tiempo muerto	35
Art. 19. Sustitución	37
Art. 20. Partido perdido por incomparecencia.....	40
Art. 21. Partido perdido por inferioridad	40
REGLA CINCO - VIOLACIONES.....	42
Art. 22. Violaciones.....	41
Art. 23. Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego.....	41
Art. 24. Regate	42
Art. 25. Regate ilegal (Tres/3 impulsos)	44
Art. 26. 3 segundos.....	44
Art. 27. Jugador estrechamente marcado	44
Art. 28. 8 segundos.....	45
Art. 29. 24 segundos.....	46
Art. 30. Balón devuelto a pista trasera	49
Art. 31. Levantarse de la silla.....	50
REGLA SEIS - FALTAS	51
Art. 32. Faltas.....	52
Art. 33. Contacto: Principios generales	51

Art. 34. Falta personal	58
Art. 35. Doble falta.....	59
Art. 36. Falta técnica.....	59
Art. 37. Falta antideportiva.....	63
Art. 38. Falta descalificante	63
Art. 39. Enfrentamientos	67
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	68
Art. 40. 5 faltas de jugador	69
Art. 41. Faltas de equipo: Penalización	68
Art. 42. Situaciones especiales	68
Art. 43. Tiros libres.....	70
Art. 44. Error rectificable	72
REGLA OCHO - ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	76
Art. 45. Árbitros, oficiales de mesa y comisario	75
Art. 46. Árbitro principal (crew chief): Obligaciones y derechos.....	75
Art. 47. Árbitros: Obligaciones y derechos	77
Art. 48. Anotador y ayudante de anotador: Obligaciones	79
Art. 49. Cronometrador: Obligaciones	79
Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones	81
REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES	84
Art. 51. Sistema de puntuación y clasificación de los jugadores.....	51
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....	85
B. ACTA DEL PARTIDO.....	95
C. PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	106
D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	108
E. TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	119
F. SISTEMA INSTANT REPLAY	121
GLOSARIO REGLAS.....	122

Tabla de diagramas

Diagrama 1 – Terreno de juego de tamaño completo	11
Diagrama 2 – Área restringida	13
Diagrama 3 – Área de canasta de campo de 2 puntos/3 puntos	13
Diagrama 4 – Mesa de Oficiales y espacios para las sustituciones.	14
Diagrama 5 – Dimensiones de las sillas de ruedas.	17
Diagrama 6 – El Principio del cilindro en Baloncesto en Silla de Ruedas	52
Diagrama 7 – Posiciones de jugadores durante los tiros libres	72
Diagrama 8 – Señales de los árbitros.....	94
Diagrama 9 – El acta.....	95

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

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1. Definiciones

1.1. El baloncesto en silla de ruedas

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

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

1.2. Canasta: de los oponentes / propia

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta de los oponentes y la canasta que defiende es su propia canasta.

1.3. Vencedor de un partido

El equipo que haya anotado el mayor número de puntos de partido al final del tiempo de juego será el ganador.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMINETO

Art. 2. Terreno de juego

2.1. Terreno de juego

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

2.2. Pista trasera

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

2.3. Pista delantera

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

2.4. Líneas

Todas las líneas se dibujarán del mismo color, en blanco u otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

2.4.1. Líneas limítrofes

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

Cualquier obstáculo, incluidos el **entrenador principal, primer ayudante de entrenador**, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación mientras están sentados, estará como mínimo a 2 metros del terreno de juego.

2.4.2. Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se prolongará 0,15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se trazará en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

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

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

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

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

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

2.4.4. Área de canasta de campo de 3 puntos

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

- Las 2 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 con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

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

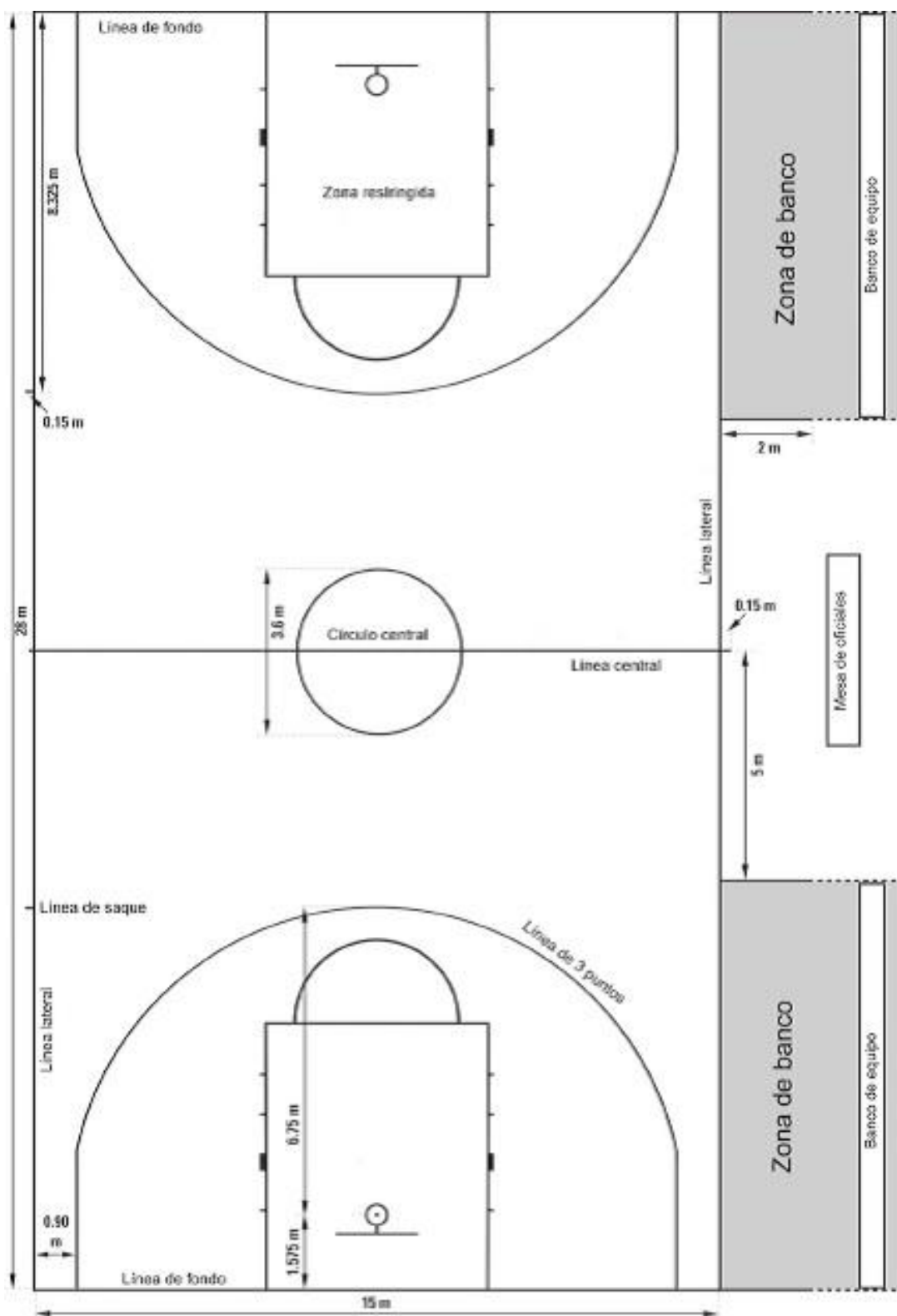


Diagrama 1 – Terreno de juego a tamaño completo

2.4.5. Zonas de banco de equipo

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

Debe haber 16 asientos disponibles en cada zona de banco de equipo para el entrenador principal, el primer ayudante de entrenador, los sustitutos, los jugadores excluidos y los acompañantes miembros de la delegación. Cualquier otra persona se situará al menos 2 metros detrás del banco de equipo.

2.4.6. Líneas de saque

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

2.4.7. Zonas de semicírculo de no-carga

Las zonas de semicírculo de no-carga se trazarán sobre el terreno de juego, delimitadas por:

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:
- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, con su borde interior a 1,25 metros desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco, de 0,375 metros de largo y que finalizan a 1,20 metros del borde interior de la línea de fondo.

Las zonas de semicírculo de no-carga se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas directamente debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

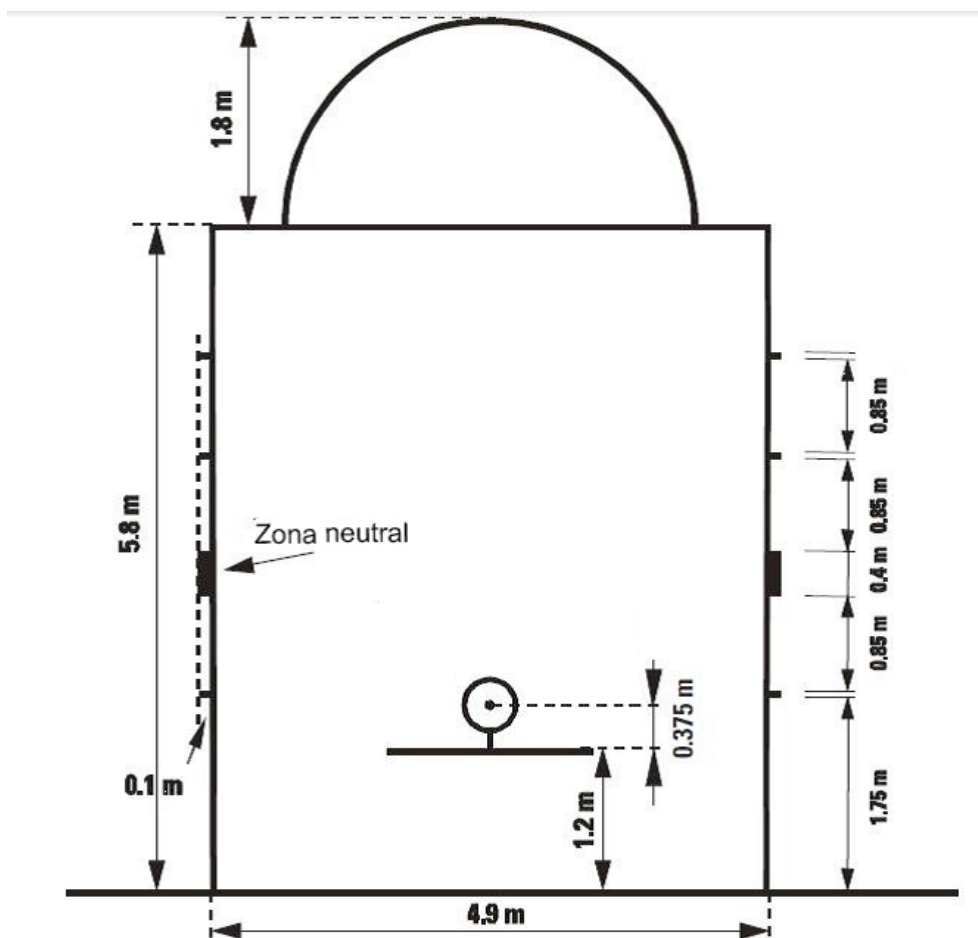


Diagrama - 2 - Área restringida

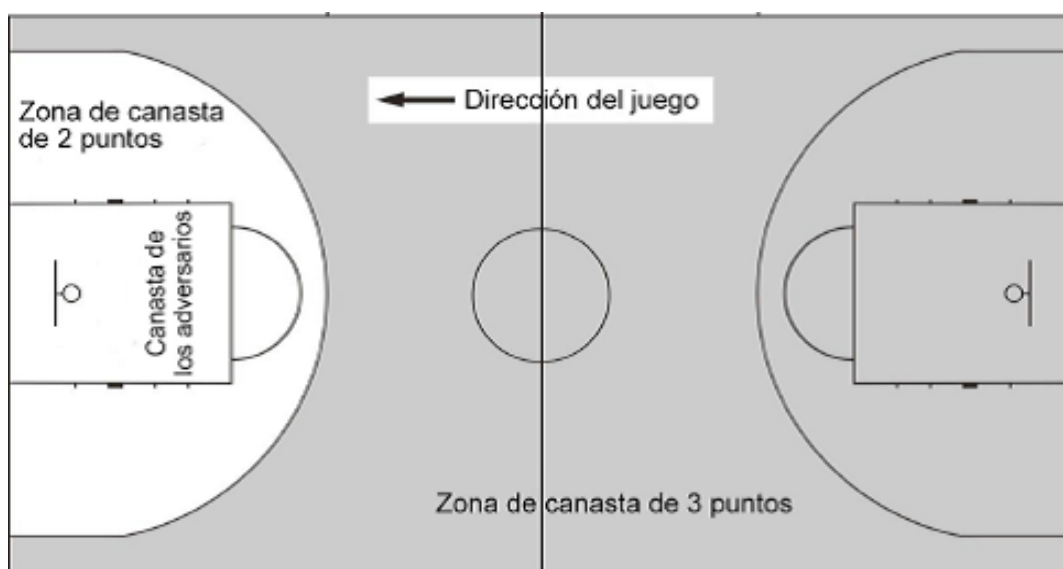


Diagrama 3 - Zona de canasta de campo de 2 puntos/3 puntos

2.5. Posición de la mesa de oficiales y las sillas de los sustitutos (Diagrama 4)

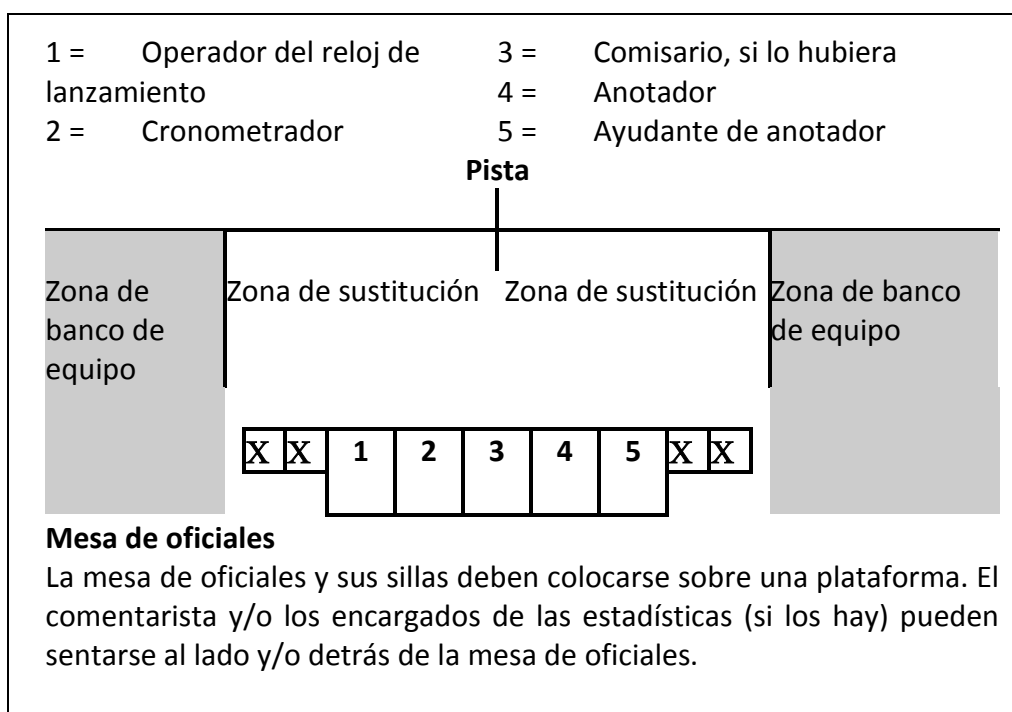


Diagrama 2 – Mesa de oficiales y espacios para la sustitución

Art. 3. Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
 - el operador del reloj de lanzamiento,
 - el **cronometrador**.
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

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

3.1. Silla de ruedas

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.

- 3.1.1. La barra de protección horizontal en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas debe estar a 11 cms del suelo en su punto más adelante y en toda su longitud. Esta barra podrá ser recta, **angulada** o curvada, entre las dos ruedas castors delanteras. Si el ángulo está formado por la unión de dos o más barras rectas, el **ángulo externo** de la unión de dichas barras no puede sobrepasar los 200°. Aquellas sillas de ruedas que tengan un reposapiés situado detrás de una única rueda casto, tienen que tener una barra de protección horizontal incluyendo las ruedas traseras.

Las medidas se tomarán con la(s) rueda(s) delanteras colocadas en dirección de avance.

De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés, situado detrás de la barra, puede tener cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

3.1.2. La parte inferior del reposapiés debe estar diseñada de forma tal que impida que se dañe la superficie de juego. Por motivos de seguridad, se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una(s) rueda(s) antivuelco ubicada(s) en la parte posterior de la silla.

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

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

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

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

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

3.1.5. La silla estará provista de 3 o 4 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.

El eje de las sillas debe de estar hecho de forma redondeada si aristas, ni bordes, ni salientes de ninguna clase.

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

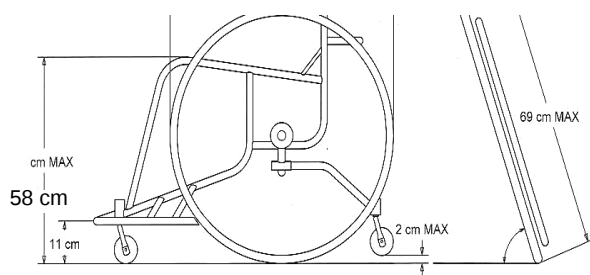
3.1.6. Tiene que haber un aro apoya manos en cada rueda grande.

- 3.1.7. No están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas en la silla de ruedas.
- 3.1.8. No está permitido ningún neumático o rueda ("castor") que deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.
- 3.1.9. Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior del cuerpo, que están fijados a la silla de ruedas, no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador cuando esté sentado en una posición natural.
- 3.1.10. 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 cms (15mms). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del cincuenta por ciento (50%). Esto quiere decir que, si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. El acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones a los otros jugadores.

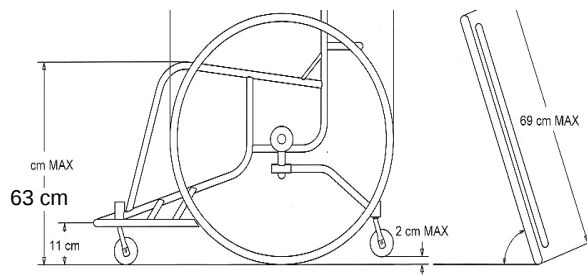
Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa. **El árbitro** detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. **Si la reparación no puede ser completada en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

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

Jugadores de clases 3.5 – 4.5



Jugadores de clases 1.0 – 3.0



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

Diagrama 5 Silla de ruedas. Dimensiones.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4. Equipos

4.1. Definición

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

4.2. Regla

- 4.2.1. Cada equipo se compone de:
- Un máximo de 12 miembros de equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
 - Un máximo de 7 asistentes de equipo que pueden sentarse en el banco de equipo y desempeñar responsabilidades especiales como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.
- 4.2.2. Durante el tiempo de juego 5 miembros de equipo de cada equipo estarán en el terreno de juego y pueden ser sustituidos.
- 4.2.3. Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El **árbitro** hace la señal al sustituto para que entre al terreno de juego.
 - Un sustituto solicita la sustitución al **cronometrador** durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3. Uniformes

4.3.1. El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Camisetas interiores, independientemente de su estilo, debajo de la oficial de juego, que deberá ser del mismo color dominante que ésta.
- Pantalones largos o cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta. Shirts of the same dominant colour front and back.

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

Los números serán claramente visibles y:

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

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

- El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

4.3.4. No está permitido jugar descalzo.

4.4. Otra indumentaria

4.4.1. Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

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

- **No se permite** utilizar:
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.
- **Se permite** utilizar:
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión de brazos y piernas.
 - Protector para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso ni para el jugador que lo lleva ni para el resto de jugadores. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras.
 - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
 - Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben tener llevar todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del mismo color sólido.

- 4.4.3. Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.
- 4.4.4. Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.
- 4.4.5. Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de IWBF.

Art. 5. Jugadores: Lesión y asistencia

- 5.1. Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2. Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el partido inmediatamente.
- 5.3. Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe tratamiento o si un jugador recibe cualquier asistencia de su/s propio/s entrenador principal, entrenadores asistentes, miembros de equipo o acompañantes miembros de la delegación, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego. t.
- 5.4. El entrenador principal, los ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y los acompañantes miembros de la delegación pueden entrar en el terreno de juego, sólo con el permiso de un árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5. Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de un árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6. Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- 5.7. 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 cronometrador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.
- 5.8. Los jugadores que hayan sido designados por el entrenador comenzar el partido o que reciba tratamiento entre tiros libres, pueden ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los oponentes también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

Art. 6. Capitán: Obligaciones y derechos

- 6.1. El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 6.2. El capitán informará al árbitro principal (crew chief), como máximo 15 minutos 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. Entrenador principal y primer ayudante de entrenador: Obligaciones y derechos

- 7.1. Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador principal o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán del equipo, del entrenador principal y del primer ayudante de entrenador. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.
- 7.2. Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada del partido, cada entrenador principal dará su aprobación a los nombres y números de los miembros de su equipo y a los nombres del entrenador principal y del primer ayudante de entrenador, firmando el acta. Al mismo tiempo el entrenador principal indicará los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador principal del equipo A será el primero que facilite esta información.
- 7.3. Los entrenadores principales, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación son las únicas personas autorizadas a sentarse en los bancos del equipo y a permanecer en las zonas de banco del equipo. Durante el tiempo de juego todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación permanecerán sentados.
- 7.4. El entrenador principal o el primer ayudante de entrenador pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.5. El entrenador principal puede dirigirse a los árbitros de manera educada durante el partido para obtener información solo cuando el balón esté muerto y el reloj de partido esté parado.
- 7.6. Tanto el entrenador principal como el primer ayudante de entrenador, pero solo uno de ellos en un momento dado, están autorizados a permanecer de pie durante el partido. Pueden dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezcan dentro de sus zonas de banco del equipo. El primer ayudante de entrenador no se comunicará con los árbitros.
- 7.7. Si hay un primer ayudante de entrenador, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (su firma no es necesaria). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador principal si, por cualquier razón, el entrenador principal no puede continuar ejerciéndolas.
- 7.8. Si el capitán abandona el terreno de juego, el entrenador principal informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en el terreno de juego.

- 7.9. El capitán actuará como jugador entrenador si no hay entrenador principal o si el entrenador principal no puede continuar y no hay primer ayudante de entrenador inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo como entrenador principal. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador principal debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador principal.
- 7.10. El entrenador principal 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 prórroga

- 8.1. El partido constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
- 8.2. Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3. Habrá los intervalos de juego de 2 minutos entre el primer y segundo cuarto (primera parte), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda parte) y antes de cada prórroga.
- 8.4. Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de 15 minutos.
- 8.5. Un intervalo de juego comienza:
 - 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o prórroga.
- 8.6. Un intervalo de juego finaliza:
 - Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del palmeo entre dos.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos o prórrogas, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 8.7. Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego del cuarto cuarto, el partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.

Si la puntuación global de un sistema de competición de series de partidos de ida y vuelta está empatada al final del segundo partido, este partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarias para deshacer el empate.

Si se comete una falta durante un intervalo de juego, cualquier tiro(s) libre(s) consiguiente(s) se administrará(n) antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga.

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

- 9.1. El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (Crew Chief) en el lanzamiento del palmeo entre dos **en el círculo central**.
- 9.2. Los demás cuartos o prórrogas comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.
- 9.3. El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 5 jugadores preparados para jugar.
- 9.4. En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el calendario (equipo local) tendrá el banco de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego.

Sin embargo, si los 2 equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los bancos de equipo y/o las canastas.
- 9.5. Antes del primer y tercer cuarto, 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 para la segunda mitad.
- 9.7. En todas las prórrogas, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.8. Un cuarto, prórroga o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o prórroga. Cuando el tablero esté equipado con iluminación alrededor de su perímetro, la iluminación tiene prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art. 10. Estado del balón

- 10.1. El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2. El balón pasa a estar **vivo** cuando:
 - Durante el palmeo entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal en dicho lanzamiento.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.
- 10.3. El balón queda **muerto** cuando:
 - Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
 - **Un árbitro** hace sonar su silbato estando el balón vivo.

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

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

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- El balón lo controla un jugador en acción de tiro hacia canasta que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta sobre cualquier jugador oponente o sobre cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

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 del cuarto o de la prórroga o suena la señal del reloj de lanzamiento.

Art. 11. Posición de un jugador y de un árbitro

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

Art. 12. Palmeo entre dos y posesión alterna

12.1. Definición de palmeo entre dos

- 12.1.1. Tiene lugar **un palmeo entre dos** cuando **un árbitro** lanza el balón **entre 2 adversarios cualesquiera**.
- 12.1.2. Se produce un **balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2. Procedimiento del palmeo entre dos

- 12.2.1. Cada uno de los jugadores que intervenga en el palmeo entre dos tendrá su silla dentro del semicírculo más próximo a su propia canasta y con una rueda cerca de la línea central.
- 12.2.2. Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.
- 12.2.3. El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los 2 oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar.
- 12.2.4. El balón debe ser palmeado con la(s) mano(s) de al menos uno de los saltadores después de que alcance la altura máxima.
- 12.2.5. Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- 12.2.6. Ninguno de los jugadores que intervenga en el palmeo entre dos puede coger el balón ni palmearlo más de 2 veces hasta que haya tocado a uno de los jugadores que no han participado en el palmeo entre dos o toque el suelo.
- 12.2.7. Si el balón no es palmeado por al menos uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, se repetirá el palmeo entre dos.
- 12.2.8. Los jugadores que no intervengan en el palmeo entre dos no podrán tener ninguna parte de su cuerpo ni de su silla de ruedas sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado.

Una infracción de los Art. 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6, y 12.2.8 constituye una violación.

12.3. Situaciones de palmeo entre dos

Se produce una situación de palmeo entre dos cuando:

- Se señala un balón retenido.

- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - o entre tiros libres,
 - o después del último o único tiro libre seguido de un saque en la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Al comienzo de cualquier cuarto que no sea el primero.

12.4. Definición de posesión alterna

- 12.4.1. La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un palmeo entre dos.
- 12.4.2. El saque de posesión alterna:
- **Comienza** cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
 - **Finaliza** cuando:
 - o el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
 - o el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - o 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 balón retenido, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de balón retenido, **excepto directamente detrás del tablero.**
- 12.5.2. El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del palmeo entre dos inicial, tendrá derecho a la primera posesión alterna.
- 12.5.3. El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o prórroga comenzará el siguiente cuarto o prórroga mediante un saque desde 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 en dirección a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambiará en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.
- 12.5.5. Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tendrá derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de balón retenido. 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 cuarto que no sea el primero o de una prórroga; o
 - Durante el saque de posesión alterna,
- no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

Art. 13. Cómo se juega el balón

13.1. Definición

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

13.2. Regla

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

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

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art. 14. Control del balón

14.1. Definición

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

14.1.2. El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

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

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

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

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

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

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

Art. 15. Jugador en acción de tiro

15.1. Definición

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

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

El palmeo también se considera lanzamiento a canasta.

Un movimiento continuo durante una penetración a canasta u otros lanzamientos en movimiento es una acción de un jugador que atrapa el balón mientras progresa o después de terminar el regate y después continúa con el movimiento de tiro, normalmente hacia arriba.

15.1.2. La acción de tiro en un lanzamiento:

- **Comienza** cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, **o si se realiza una acción de tiro completamente nueva** y la secuencia de tiro a canasta se ha completado (es decir, la(s) mano(s) del jugador ha(n) completado su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas o, en caso de una bandeja, hacia la canasta).

15.1.3. La acción de tiro durante un movimiento continuo en la entrada a canasta u otros lanzamientos en movimiento:

- **Comienza** cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador tras acabar un regate o agarrar el balón y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en la silla de ruedas, en su intento de lanzamiento.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y se ha completado la acción de tiro, (por ejemplo, las manos del lanzador han completado el movimiento en dirección al suelo, la silla de ruedas o la canasta), en el caso de que se realice una nueva acción completamente nueva.

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

15.1.5. Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

15.1.6. Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

Art. 16. Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1. Definición

- 16.1.1. Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.
- 16.1.2. Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.

16.2. Regla

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

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

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

- 16.2.2. Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en pista del equipo oponente.
- 16.2.3. Si un jugador convierte **deliberadamente** un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.
- 16.2.4. Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

- 16.2.5. El reloj de partido debe reflejar **0.3** (3 décimas de segundo) o más para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último tiro libre para lanzar a canasta. Si el reloj de partido o el reloj de lanzamiento refleja **0.2** o **0.1**, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo, **de tal forma que la(s) mano(s) del jugador ya no se encuentran tocando el balón cuando el reloj del partido o el reloj de lanzamiento muestra 0.0.**

Art. 17. Saque

17.1. Definición

- 17.1.1. Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

17.2. Procedimiento

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

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

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

- 17.2.3. Al comienzo de todos los cuartos, a excepción del primero y de todas las prórrogas, el saque se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

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

- 17.2.4. Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.

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

- 17.2.6. Después de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque de banda desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se sancionó la falta técnica, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

- 17.2.7. Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.

- 17.2.8. Después de un enfrentamiento, el partido se reanudará según lo establecido en el Art. 39.
- 17.2.9. Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se administrará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 17.2.10. Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un **árbitro** entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
 - El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.
- 17.3. Regla**
- 17.3.1. El jugador que realiza el saque:
- No tardará más de 5 segundos en lanzar el balón.
 - No entrará en el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
 - No provocará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
 - No tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
 - No provocará que el balón entre directamente en la canasta.
 - No se moverá del lugar designado para el saque más allá de las líneas limítrofes, lateralmente en una o ambas direcciones, una distancia total de más de 1 metro antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan.
- 17.3.2. Durante el saque, el resto de jugadores:
- No tendrán ninguna parte de su cuerpo o silla de ruedas por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
 - No estarán a menos de 1 metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de 2 metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo.
- 17.3.3. Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque, **el árbitro** usará una señal de cruce ilegal de línea de banda como una advertencia mientras administra el saque de banda.

Si un jugador defensor:

- Mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir en un saque de banda, o
 - Está a menos de 1 m del jugador que realiza el saque cuando el lugar para el saque tiene menos de 2 m de distancia,
- es una violación y dará lugar a una falta técnica.

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

Una infracción del Art. 17.3 es una violación.

17.4. Penalización

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

Art. 18. Tiempo muerto

18.1. Definición

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

18.2. Regla

- 18.2.1. Cada tiempo muerto durará 1 minuto.

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

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

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

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

- 18.2.5. Se puede conceder a cada equipo:

- 2 tiempos muertos durante la primera parte.

- 3 tiempos muertos durante la segunda parte, con un máximo de 2 de esos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto.
- 1 tiempo muerto durante cada prórroga.

18.2.6. Los tiempos muertos no utilizados no podrán utilizarse en la siguiente mitad o período 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 cuando muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, a menos que **un árbitro** haya interrumpido el partido.

18.3. Procedimiento

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

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

18.3.3. El período de tiempo muerto:

- Comienza cuando **el árbitro** hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.
- Finaliza cuando **el árbitro** hace sonar su silbato e indica a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4. Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el **cronometrador** hará sonar su señal para comunicar a **los árbitros** que un equipo ha solicitado un 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 y cuarto cuarto o cualquier prórroga, los jugadores y cualquier persona con permiso para sentarse en el banco de equipo pueden abandonar el terreno de juego y entrar en la zona de banco de tiempo muerto.

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.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido por un saque.
- 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, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque.

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

Art. 19. Sustituciones

19.1. Definición

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

19.2. Regla

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

19.2.2. Una oportunidad de sustitución **comienza** cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el **árbitro** ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte una canasta de campo cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada prórroga a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

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

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

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

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

19.2.6. Si el jugador recibe cualquier tratamiento o asistencia, debe ser sustituido a menos que el equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego.

19.3. Procedimiento

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

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

19.3.3. Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el **cronometrador** hará sonar su señal para comunicar a los **árbitros** que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4. El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el **árbitro** haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y **le indique que entre al terreno de juego.**

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

19.3.6. Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (aproximadamente 30 segundos). Si a juicio del **árbitro** se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.7. Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y la segunda parte, el sustituto debe informar al **cronometrador** antes de incorporarse al partido.

19.3.8. Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:

- Está lesionado
- Ha cometido 5 faltas
- Ha sido descalificado,

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

19.3.9. Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- El último tiro libre, si no se convierte, es seguido de un saque.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concederá la sustitución antes de administrarse la nueva penalización, a menos que se establezca lo contrario en estas reglas.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque.

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

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

Art. 20. Partido perdido por incomparecencia

20.1. Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

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

20.2. Penalización

- 20.2.1. Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de 20 a 0. Además, el equipo que no haya comparecido recibirá 0 puntos en la clasificación.
- 20.2.2. Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total) y para los Play-Offs (al mejor de 3 partidos), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los Play-Offs al mejor de 5 o 7 partidos).
- 20.2.3. Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art. 21. Partido perdido por inferioridad

21.1. Regla

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

21.2. Penalización

- 21.2.1. Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de 2 a 0 su favor. El equipo que haya perdido por inferioridad recibirá 1 punto en la clasificación.
- 21.2.2. Para las series de 2 partidos (ida y vuelta) en que se sumen los puntos (tanteo total), el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por inferioridad.

REGLA CINCO - VIOLACIONES

Art. 22. Violaciones

22.1. Definición

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

22.2. Penalización

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

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

23.1. Definición

23.1.1. Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

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

- A un jugador 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 balón retenido.

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

Art. 24. Regate

24.1. Definición

- 24.1.1. Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo.
- 24.1.2. **Un regate comienza** cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego:
- Impulsa las ruedas grandes de su silla de ruedas al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó
- 24.1.3. Da uno o dos impulsos sobre las ruedas grandes de su silla de ruedas mientras el balón, o bien descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas, o lo sostiene en su(s) mano(s), seguido de un bote del balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó
- Usa ambas secuencias mencionadas alternativamente, ó
 - Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.
- 24.1.4. Se considera un “fumble” o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.
- 24.1.5. Las siguientes acciones no constituyen regate:
- 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.
 - Interceptar 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.
 - Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

Art. 25. Avance ilegal (3 impulsos)

25.1. Definición

25.1.1. Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:

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

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

25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art. 26. 3 segundos

26.1. Regla

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

26.1.2. Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- Realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3. Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe tener todas las ruedas de su silla y ruedecilla(s) anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, fuera de la zona restringida.

Art. 27. Jugador estrechamente marcado

27.1. Definición

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

27.2. Regla

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

Art. 28. 8 segundos

28.1. Regla

28.1.1. Cuando:

- Un jugador en su pista trasera obtiene el control de un balón vivo
 - En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera,
- ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de 8 segundos.

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

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

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

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de balón retenido.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

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

Art. 29. 24 segundos

29.1. Regla

29.1.1. Cuando:

- un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**,
 - en un saque, el balón toca la silla de ruedas o toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón,
- ese equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos.

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

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

29.1.2. Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de 24 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

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

Cuando el tablero está equipado con iluminación amarilla a lo largo de su perímetro en la parte superior, la iluminación tiene prioridad sobre el sonido de la señal del reloj de lanzamiento.

29.2. Procedimiento

29.2.1. El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que **un árbitro** detenga el juego:

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

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente. Si el saque se administra en la pista:

- trasera, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 segundos.
- delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 14 segundos o más, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
 - Si en el momento en que se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento refleja 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

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

- 29.2.2. El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo contrario después de que **un árbitro** haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera de banda) cometida **por el equipo con control de balón**.

El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna.

Si el saque se realiza en la:

- Pista trasera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 segundos.
- Pista delantera de ese equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

- 29.2.3. Siempre que el partido sea detenido por **un árbitro** debido a una falta técnica cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de lanzamiento no se reiniciará sino que continuará desde donde se detuvo.

- 29.2.4. Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en la prórroga, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el saque se administrará de la forma siguiente:

- Si es como resultado de que el balón ha salido fuera de banda y si está en:

- la pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
 - la pista delantera del equipo: Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos, continuará desde el tiempo en el que fue detenido. Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más, se reiniciará con 14 segundos.
 - Si es como resultado de una falta o una violación (no porque el balón ha salido fuera de banda) y si está en:
 - la pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 segundos.
 - la pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.
 - Si el tiempo muerto se concede al equipo que tiene un nuevo control del balón, y si está en:
 - la pista trasera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 segundos.
 - la pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.
- 29.2.5. Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado con 14 segundos.
- 29.2.6. Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta de los adversarios, el reloj de lanzamiento se reiniciará con:
- 24 segundos si el equipo de los adversarios obtiene el control del balón.
 - 14 segundos, si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
- 29.2.7. Si el reloj de lanzamiento **suenan por error** mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal, y el juego continuará.
- Sin embargo sí, a juicio de **los árbitros**, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

Art. 30. Balón devuelto a pista trasera

30.1. Definición

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

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

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

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

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

30.2. Regla

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

30.3. Penalización

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

Art. 31. Levantarse de la Silla de Ruedas

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

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

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

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

31.2. Penalización

31.2.1. Deberá señalarse una **falta técnica** al jugador infractor.

Se concederá 1 tiro libre al equipo contrario, seguido de un saque para el equipo que previamente tenía el control del balón o tenía derecho a la posesión, desde el lugar más próximo al que se encontraba el balón en el momento en el que se detuvo el partido. Si ningún equipo tenía el control del balón ni el derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido.

Excepto si la infracción es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento de un jugador en acción de tiro.

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

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

En cada uno de los casos anteriormente expuestos, el partido se reanudará con un saque concedido al equipo que previamente tenía el control del balón, o que acababa de lanzar a canasta, desde el lugar más próximo en el momento en el que se detuvo el partido.

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

31.4. Definición – Inclinar o balancearse “Tilting”

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

REGLA SEIS – FALTAS

Art. 32. Faltas

32.1. Definición

- 32.1.1. Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.
- 32.1.2. Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.

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 en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado:

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



Diagrama 3 – El cilindro en baloncesto en silla de ruedas

33.2. Principio de verticalidad – El cilindro en silla de ruedas

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

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

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

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

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

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

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

33.3. Posición legal de defensa

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

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

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

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

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

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

33.4. Defensa a un jugador CON control de balón

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

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

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

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

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

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

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

33.5. Defensa a un jugador SIN control de balón

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

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

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

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

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

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

33.6. Cruzarse en la trayectoria

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

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

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

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

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

33.7. Los elementos de Tiempo y Distancia

Detener inmediatamente una silla de ruedas es imposible.

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

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

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

33.8. Pantalla: legal e ilegal

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

Una pantalla es LEGAL cuando el jugador que la efectúa:

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

Una pantalla es ILEGAL cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.

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

33.9. Carga

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

33.10. Bloqueo

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

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

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

La expresión ‘a menos que intervengan otros factores’ se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla.

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

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

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

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

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

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

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

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

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

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

33.12. Defensa ilegal por la espalda

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

33.13. Agarrar

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

33.14. Empujar

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

33.15. Simular una falta

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para dar la impresión de haber recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

Art. 34. Falta personal

34.1. Definición

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

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

34.2. Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

- 34.2.1. Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:
- El juego se reanudará mediante un saque del equipo no infractor en el punto más cercano a la infracción.
 - Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art. 41.
- 34.2.2. Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 3 puntos no se convierte, se concederán 3 tiros libres.
 - Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o prórroga, o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 2 o 3 tiros libres.

Art. 35. Doble falta

35.1. Definición

- 35.1.1. Una doble falta es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, **antideportivas ó descalificantes** uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.
- 35.1.2. Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:
- Ambas faltas son faltas de jugador.

- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.
- Ambas faltas son tanto 2 faltas personales, como cualquier combinación de faltas antideportivas y descalificantes.

35.2. Penalización

Se anotará una falta personal, antideportiva o descalificante a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo : Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta

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

Art. 36. Falta Técnica

36.1. Reglas de conducta

- 36.1.1. El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.
- 36.1.2. Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.
- 36.1.3. Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.
- 36.1.4. El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.
- 36.1.5. Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2. Definición

36.2.1. 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.
- Tratar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa, 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.
- Obstruir la visión de un adversario agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atravesase la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (Fake).
- Abandonar la pista sin autorización.
- Quitar los pies del reposapiés con el fin de conseguir una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de su(s) extremidad(es) inferior(es) con el fin de conseguir una ventaja injusta, o dirigir su silla de ruedas.
- Levantarse de la silla (Lifting)

36.2.2. Una falta técnica de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

36.2.3. Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas, con 2 faltas antideportivas o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

- 36.2.4. Un entrenador también será descalificado durante el resto del partido cuando:
- Haya sido sancionado con 2 faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
 - Haya sido sancionado con 3 faltas técnicas, todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo.
- 36.2.5. Si un jugador o un entrenador es descalificado según el Art. 36.2.3 y 36.2.4, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.
- 36.2.6. Podrá sancionarse una falta Técnica como resultado de una solicitud de verificación de la silla de ruedas de un jugador adversario por parte de un entrenador. Si el árbitro principal determina que la silla es ilegal el jugador será descalificado de acuerdo con Artículo 38.1.3. Si el árbitro principal determina que la silla es legal el entrenador que ha realizado la solicitud de la revisión será sancionado con una falta Técnica ("C").

36.3. Penalización

- 36.3.1 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.
 - cualquier persona con permiso para sentarse en el banco del equipo, se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.
- 36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios. El partido se reanudará como sigue:
- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque será concedido al equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el partido.
 - El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualesquiera otras faltas o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre de una falta técnica, el partido se reanudará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica, desde el lugar donde el partido ha sido interrumpido por la penalización de la falta técnica.
 - Si se anota un cesto o un último tiro libre, el partido se reanudará con un saque desde cualquier lugar desde detrás cualquier lugar de la línea de fondo.
 - Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de balón retenido.
 - Con un palmeo entre dos en el círculo central **para comenzar** el primer cuarto.

Art. 37. Falta antideportiva

37.1. Definición

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

- No es un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Es un contacto excesivo y violento del jugador en un esfuerzo por jugar el balón o sobre un adversario.
- Es un contacto innecesario causado por un jugador defensor para detener el progreso del equipo atacante en transición.
This applies until the offensive player begins his act of shooting.
- **Es un contacto ilegal de un jugador defensor, por detrás o lateralmente, sobre un adversario, que se dirige hacia la canasta de los oponentes y no hay otros jugadores entre el jugador atacante, el balón y la canasta,** excepto si es un intento legítimo de cruzarse en el camino del oponente lateralmente.
Esto se aplica hasta que el atacante comienza su acción de tiro.
- Es un contacto de un jugador defensor sobre un adversario en el terreno de juego cuando el reloj del partido muestre 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del **árbitro** o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque, y no es una acción normal de baloncesto en silla de ruedas.

37.1.2. El **árbitro** debe valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar sólo la acción.

37.2. Penalización

37.2.1. Se anotará una falta antideportiva al infractor.

37.2.2. Se concederán tiros libres al jugador que recibió la falta, seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer cuarto.

El número de tiros libres será el siguiente:

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

37.2.3. Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas, 2 faltas técnicas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

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

Art. 38. Falta descalificante

38.1. Definición

38.1.1. Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante.

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

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

jugador altera su silla de ruedas por segunda vez en un torneo será descalificado del torneo.

38.2. 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 en los que se vean implicados jugadores o personal de banco del equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 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 (Crew Chief) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4. Los agentes de las fuerzas del orden público solo 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 zonas más allá del terreno de juego o sus alrededores, 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 o de cualquier persona a la que se le permita sentarse en el banco 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, o incluso descalificante a la persona o personas implicadas.

38.3. Penalización

38.3.1. Se anotará una falta descalificante al infractor.

38.3.2. 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 desea, podrá abandonar las instalaciones.

38.3.3. Se concederán tiros libres:

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

Seguidos de:

- Un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.
- Un palmeo entre dos en el círculo central **para iniciar** el primer cuarto.

38.3.4. El número de tiros libres será el siguiente:

- Si se trata de una falta que no implica contacto: 2 tiros libres
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro: la canasta, si se convierte, será válida y se concederá 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador que está en acción de tiro que no logra encestar: 2 o 3 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un entrenador: 2 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se anota al entrenador como una falta técnica: 2 tiros libres.

Además, si la descalificación de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante después de abandonar el área del banco del equipo es por su participación activa durante cualquier enfrentamiento:

- Por cada única falta descalificante de un entrenador asistente, jugador sustituto y excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas a cada infractor.
- Por cada única falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes serán anotadas al entrenador.

Todas las penalizaciones de tiro libre se ejecutarán, a menos que existan penalizaciones iguales contra el equipo oponente que se cancelarán entre sí.

Art. 39. Enfrentamientos

39.1. Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante).

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

39.2. Regla

- 39.2.1. Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o miembros de la delegación acompañante que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.
- 39.2.2. Sólo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.
- 39.2.3. Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banco de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3. Penalización

- 39.3.1. Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banco de equipo, solo se sancionará una falta técnica ('B') al entrenador.
- 39.3.2. Si se descalifica a personas 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 lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
 - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón en el momento de comenzar el enfrentamiento.
 - Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido.
- 39.3.3. Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.
- 39.3.4. Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.
- 39.3.5. Todas las posibles penalizaciones de faltas descalificantes de un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante involucrado activamente en un enfrentamiento o en cualquier situación que conduzca a un enfrentamiento, serán penalizadas de acuerdo con el Art. 38.3.4, sexto punto.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40. 5 faltas de jugador

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

Art. 41. Faltas de equipo: Penalización

41.1. Definición

- 41.1.1. Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 4 faltas en un cuarto.
- 41.1.2. Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del cuarto o prórroga siguiente.
- 41.1.3. Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante una prórroga forman parte del cuarto.

41.2. Regla

- 41.2.1. Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque. El tiro o tiros libres los lanzará el jugador sobre el que se cometió la falta.
- 41.2.2. Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

Art. 42. Situaciones especiales

42.1. Definición

Durante el mismo 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 compensarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4. Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.

Si la falta técnica se sanciona al entrenador principal por una descalificación del primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido y miembro de la delegación acompañante, esa penalización no se administrará en primer lugar. Se administrará en el orden en el que han sucedido todas las faltas y violaciones, a menos que se hayan compensado.

42.2.5. El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.6. Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante.

42.2.7. El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.8. Si después de la compensación 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 lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque en el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido.

Art. 43. Tiros libres

43.1. Definición

43.1.1. Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición 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 resultantes de una única penalización de falta.

43.2. Regla

43.2.1. Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o 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 o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador lanzará los tiros libres.

43.2.3. El lanzador de los tiros libres:

- Se colocará con sus ruedas traseras detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Las ruedas delanteras (o castor(s)) pueden rebasar dicha línea.
- Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
- Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida con ninguna parte de su cuerpo ni con las ruedas traseras hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4. Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 7).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

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

43.2.5. El defensor más próximo a la línea de fondo, situado en el primer espacio, puede colocar la rueda trasera más cercana a la línea de fondo sobrepasando 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.

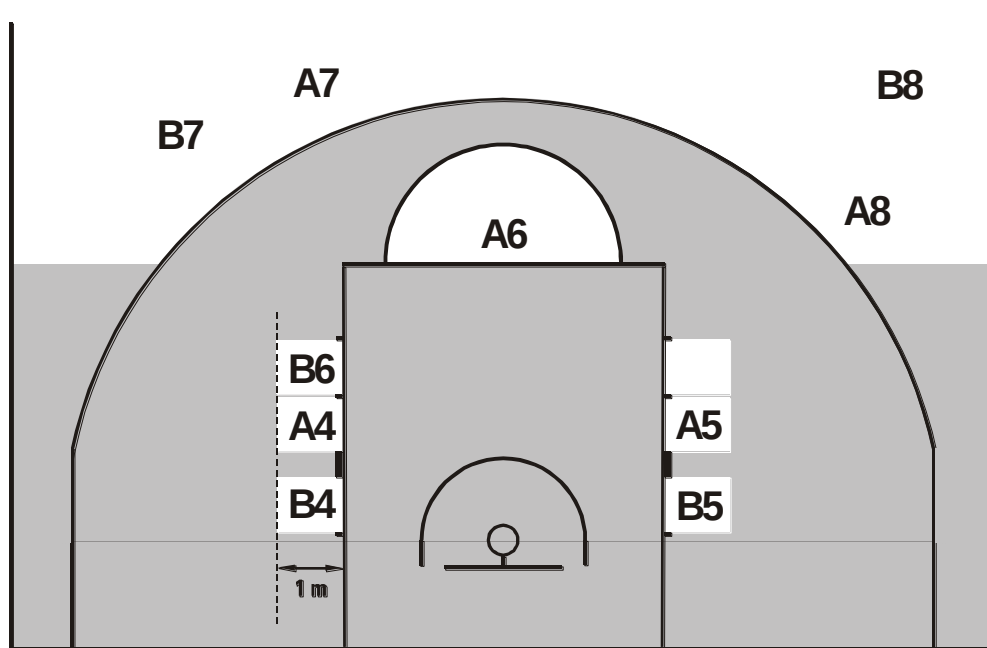


Diagrama 4 – Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

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

Una infracción del Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 y 43.2.7 constituye una violación.

43.3. Penalización

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

El balón se concederá a los adversarios para 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 será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

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

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

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

Art. 44. Errores rectificables

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 al jugador equivocado.

44.2. Procedimiento general

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

44.2.2. Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

- 44.2.3. Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.
- 44.2.4. Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanuda en 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 del error.
- 44.2.5. Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable y:
- el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
 - el jugador fue sustituido por estar lesionado o por recibir asistencia, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.
- 44.2.6. Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (Crew Chief) ha firmado el acta.
- 44.2.7. Los árbitros pueden corregir un error de anotación, de tiempo de juego o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (Crew Chief) 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, ó
 - 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 balón retenido.
- 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 el saque, se ignorará el error.

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

Se cancelarán dichos tiros libres, 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 **el partido haya continuado y se detenga para la corrección del error**, ó deban administrarse penalizaciones de otras infracciones, **en cuyo caso el partido se reanuda desde el lugar en donde se detuvo para corregir el error.**

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

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

- 45.1. Los **árbitros** serán 1 árbitro principal (Crew Chief) y 1 o 2 árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.
- 45.2. Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
- 45.3. El **comisario** se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa y ayudar al árbitro principal (Crew Chief) y al auxiliar/los auxiliares en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4. Los **árbitros** de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.
- 45.5. **Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.**
- 45.6. El uniforme de los **árbitros** consistirá en una camiseta de **árbitro**, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7. Los **árbitros** y los oficiales de mesa estarán uniformados.

Art. 46. **Árbitro principal (Crew Chief): Obligaciones y Facultades**

El árbitro principal (Crew Chief):

- 46.1. Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.
- 46.2. Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3. Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.
- 46.4. No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5. Administrará el palmeo entre dos **para comenzar** el primer cuarto y el saque de posesión alterna **para comenzar** los demás cuartos o prórrogas.
- 46.6. Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

- 46.7. Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8. Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9. Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, **concluyendo** así la **vinculación** de los **árbitros** con el partido. La **autoridad de los árbitros comenzará** cuando lleguen al terreno de juego 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los **árbitros** den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.
- 46.10. Hará constar en el reverso del acta, en el vestuario antes de firmarla:
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
 - Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante que se produzca antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.
- En tal caso, el árbitro principal (Crew Chief) o el comisario si está presente, deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11. Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los **árbitros** no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera, y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.
- 46.12. **Para partidos en los que se use IRS (Instant Replay System), consultar el Apéndice F.**
- 46.13. Después de ser avisado por el cronometrador, hará sonar su silbato antes del primer y tercer cuarto cuando quedan 3 minutos y 1,5 minutos para el comienzo del cuarto. El árbitro principal (crew chief) también hará sonar su silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada prórroga cuando queden 30 segundos hasta el comienzo del cuarto y de la prórroga.
- 46.14. Realizará las verificaciones de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos están cumpliendo con el Art. 3.1:
- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal ó
 - Le es solicitado por el entrenador de uno de los equipos participantes.
- 46.15. **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 de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2. Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o prórroga o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.
- 47.3. Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
 - El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario. En baloncesto en silla de ruedas un pequeño contacto 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 (Crew Chief o el comisario si estuviera presente) informará por escrito del incidente a la organización de la competición tras recibir el informe de las razones de la protesta.
- 47.5. Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.6. En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.7. Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

- 47.8. La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas por parte de los **árbitros**, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).

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 a los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, avisará al **árbitro** más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un **árbitro** cuando un jugador cometa 5 faltas. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un **árbitro** en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al **árbitro** que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y que debe ser descalificado.
 - Los tiempos muertos. Notificará a los **árbitros** la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un **árbitro**, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o prórroga.
 - 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 **ayudante de anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador y al cronometrador. 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.
- 48.3. Si se descubre un error de anotación en el acta:
- Durante el partido, el **cronometrador** 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 (Crew Chief), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
 - Después de que el árbitro principal (Crew Chief) haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal (Crew Chief) o el comisario, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

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

Art. 49. Cronometrador: Obligaciones

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

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los **árbitros** de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo después de que el balón esté vivo tras la cuarta falta de equipo en un cuarto.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **solo** cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal **no detiene** el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

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

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un palmeo entre dos, cuando el balón es legalmente tocado por un jugador que participa en el palmeo.
 - después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un cuarto o prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - **Un árbitro** hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - Se consigue una canasta cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y 2:00 minutos o menos en cualquier prórroga.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

- 49.3. El cronometrador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:
- Iniciará el cronómetro en cuanto el **árbitro** haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo muerto.
 - Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.
- 49.4. El cronometrador medirá un **intervalo de juego** de este modo:
- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el cuarto o prórroga anterior.
 - Avisará a los **árbitros** antes del primer y tercer cuartos cuando queden 3 minutos y 1 minuto y medio para su inicio.
 - Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto cuartos y cada prórroga cuando queden 30 segundos para su inicio.
 - Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

- 50.1. **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:
- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
 - En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.
- 50.2. **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, mostrando el tiempo restante, 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 falta técnica cometida por ese equipo.
 - Una situación de balón retenido.
 - Una doble falta.
 - Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

Detendrá, pero tampoco reiniciará la cuenta, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque en su pista delantera y se muestren 14 o más segundos en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una falta o violación.

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

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

50.4. **Detendrá y volverá a 14 segundos**, mostrando 14 segundos, cuando:

- El mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba realizar un saque desde pista delantera y el reloj de lanzamiento muestre 13 segundos o menos:
 - A consecuencia de una falta o violación, (no cuando el balón sale fuera de banda).
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo que controla el balón.
 - Porque se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.
- Al equipo que previamente no tenía el control del balón se le otorgue un saque en la pista delantera como resultado de una:
 - falta personal o una violación (incluyendo cuando el balón sale fuera de banda),
 - situación de balón retenido.
- Se conceda un saque a un equipo desde la línea de saque en su pista delantera como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido (incluso si el balón se encaja entre el aro y el tablero), un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si el equipo que obtenga el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.

- El reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el último cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera y el entrenador decide que el partido se reanudará con un saque para su equipo desde la línea de saque en la pista delantera del equipo y 14 segundos o más se muestran en el reloj de lanzamiento en el momento en que se detuvo el reloj del juego.

50.5. **Apagará** el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido en cualquier cuarto o prórroga cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido.

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

REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Art. 51. Sistema de clasificación de los jugadores

51.1. Definición

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

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

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

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

- Los principales torneos oficiales de la IWBF:
- Campeonato del mundo Masculino.
- Campeonato del Mundo Femenino.
- Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina.

51.3. Penalización

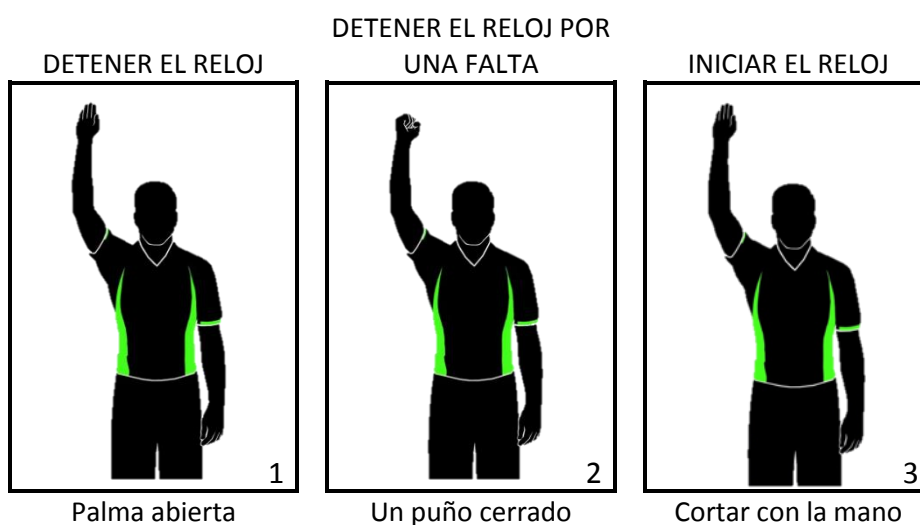
Si, en cualquier momento durante un partido, un equipo supera el límite de los 14 puntos, se anotará una falta técnica al entrenador y al mismo tiempo se modificará la alineación para corregir la infracción.

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

A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1. Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales válidas.
- A.2. Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

Señales del Reloj de Partido



Tanteo



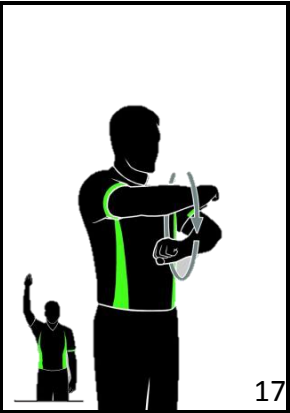
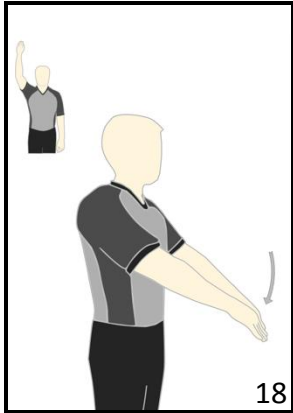
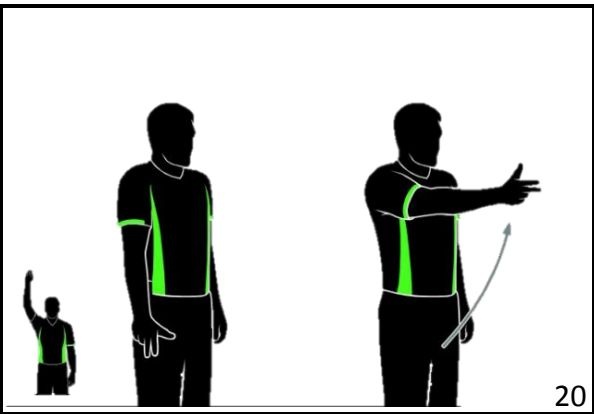
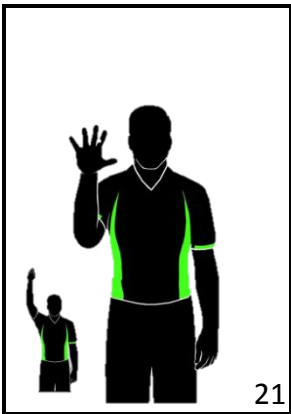
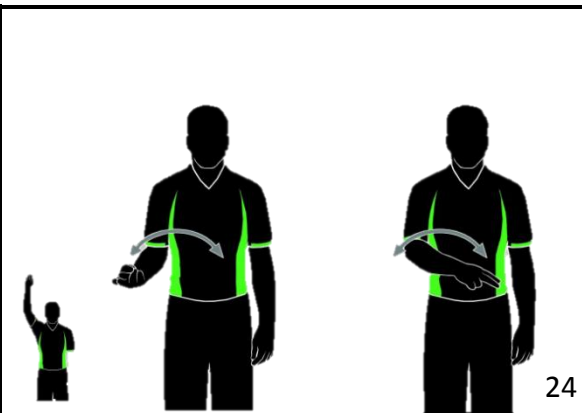
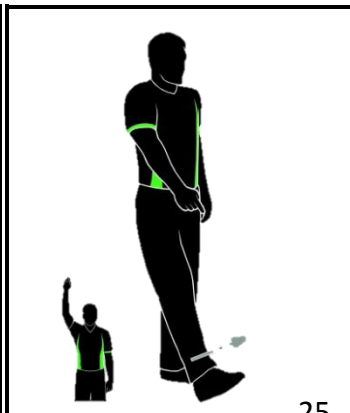
Sustitución y Tiempo Muerto



Informativas

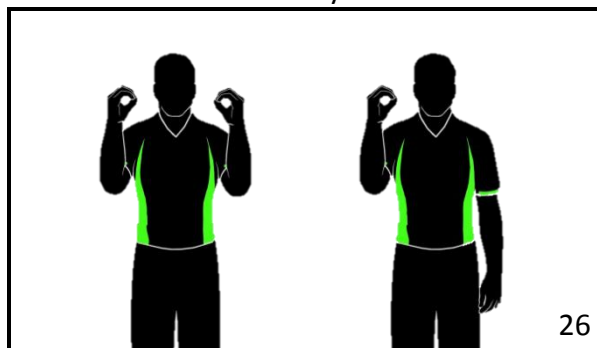


Violaciones

AVANCE ILEGAL  17 Rotar los puños	TOCAR EL SUELO CON LOS PIES/REPOSAPIES  18 Brazos extendidos y palmas hacia abajo	REGATE ILEGAL no aplicable 19
3 SEGUNDOS  20 Brazo extendido, mostrar 3 dedos	5 SEGUNDOS  21 Mostrar 5 dedos	8 SEGUNDOS  22 Mostrar 8 dedos
24 SEGUNDOS  23 Tocar el hombro con los dedos	BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA  24 Mover el brazo frente al cuerpo	PIE INTENCIONADO  25 Señalarse el pie

Número de los Jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0 La mano derecha muestra el número 0

Nº 1 - 5



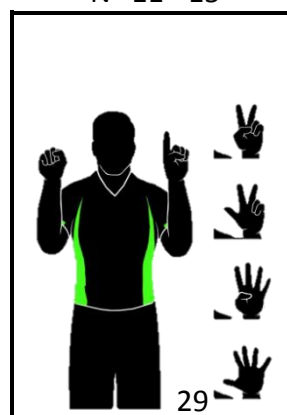
Mano derecha muestra el número del 1 al 5

Nº 6 - 10



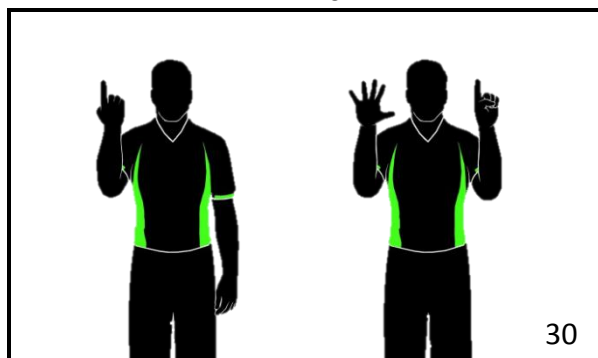
Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 11 - 15



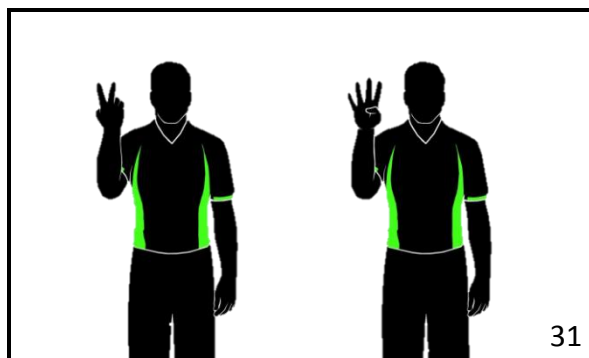
Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

Nº 16



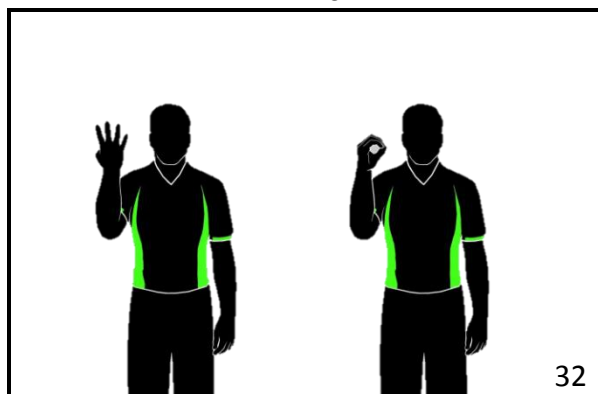
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el número 6

Nº 24



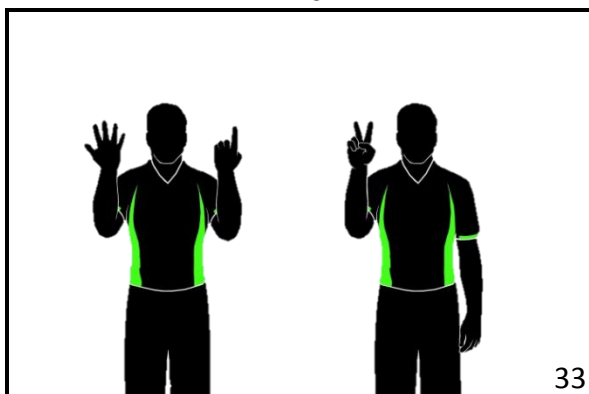
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2, (decena), luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el 4

Nº 40



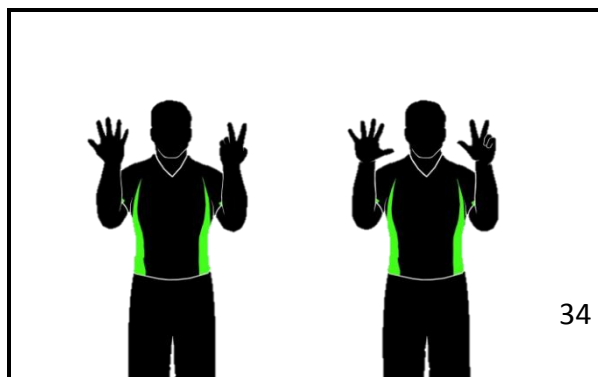
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 0

Nº 62



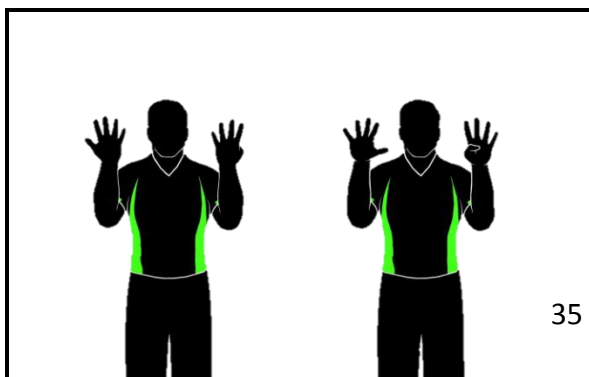
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 6,(decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 2

Nº 78



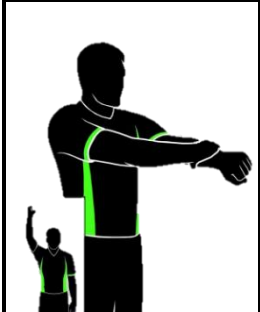
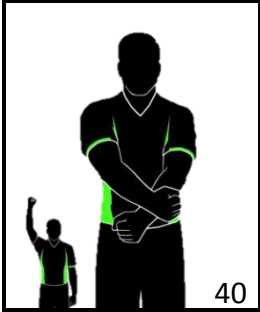
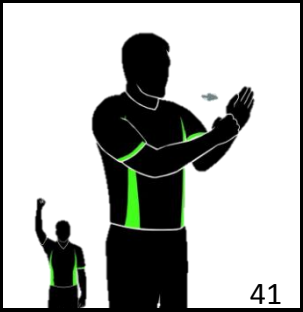
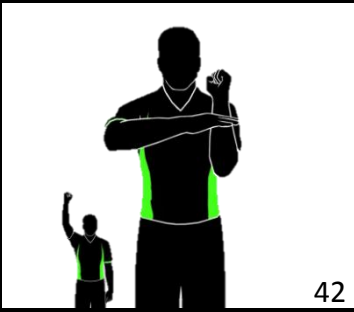
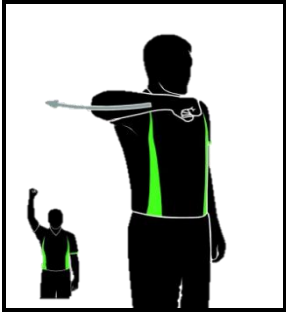
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 7, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 8

Nº 99



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 9, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 9

Tipo de Falta

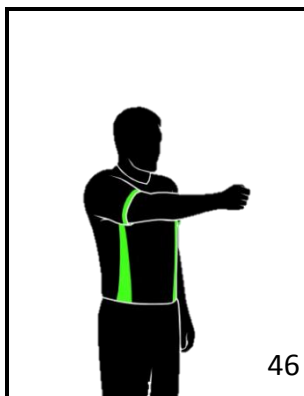
BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL (ATAQUE)				EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN		TACTEO	
AGARRAR							
							
Agarrar la muñeca hacia abajo	Ambas manos en la cadera	Imitar un empujón	Agarrarse la palma y desplazar hacia delante				
USO ILEGAL DE LAS MANOS	CARGAR CON EL BALÓN	CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO	RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)				
				40	41	42	43
Golpear la muñeca	Golpear la palma abierta con el puño cerrado	Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo	Mover el antebrazo hacia atrás				
BALANCEO EXCESIVO DE LOS CODOS							
							
Balancear el codo hacia atrás							

GOLPE EN LA
CABEZA



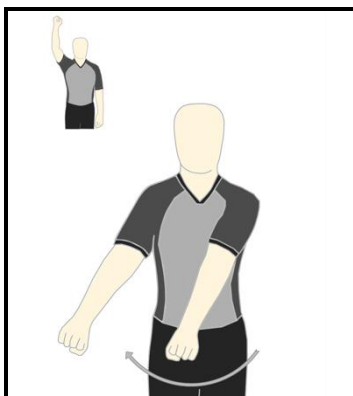
Imitar el contacto en la cabeza

FALTA DE EQUIPO CON
CONTROL DE BALÓN

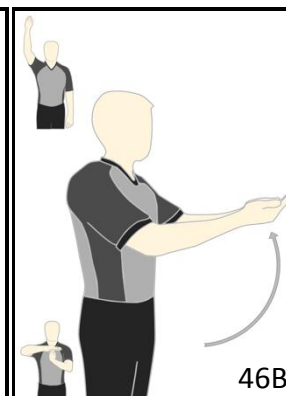


Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

CRUZARSE DEMASIADO
PRONTO EN LA TRAYECTORIA LEVANTARSE "LIFTING"

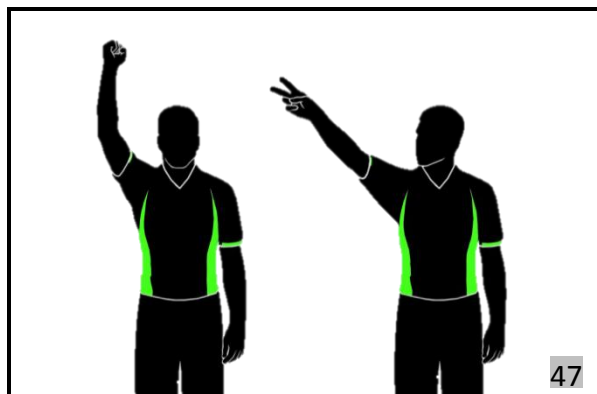


Imitar el movimiento de la silla de ruedas con los puños



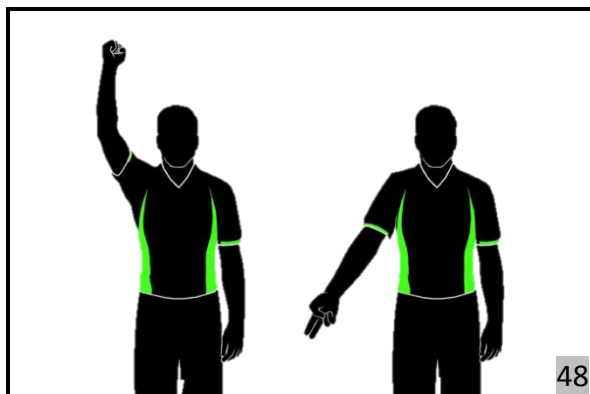
Imitar el levantamiento con las manos

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



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

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

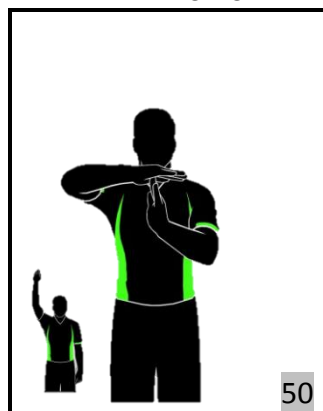
Faltas Especiales

DOBLE FALTA



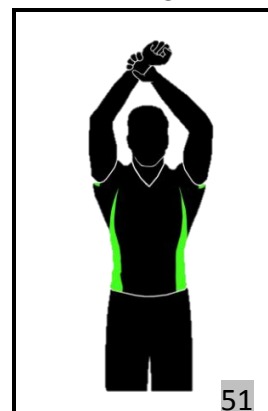
Agitar los puños cerrados de ambas manos

FALTA TÉCNICA



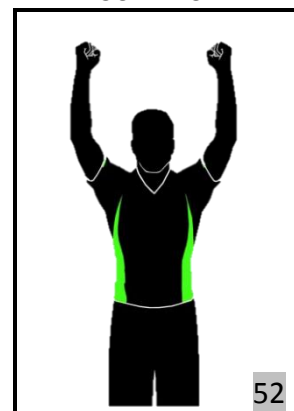
Forma de T, mostrando la palma

FALTA ANTIDeportiva



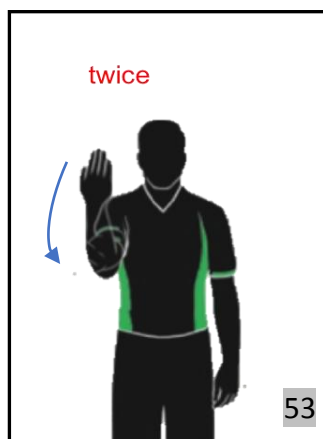
Agarrarse la muñeca en alto

FALTA DEASCALIFICANTE



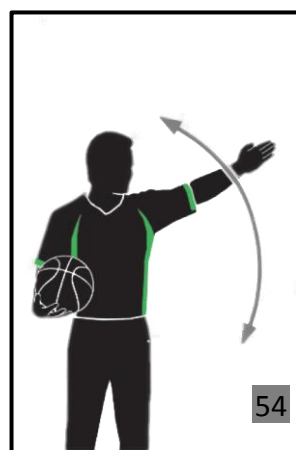
Puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA



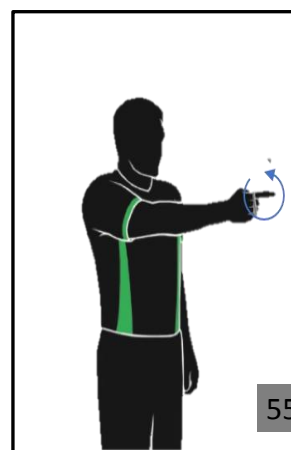
Levantar el antebrazo dos veces

INVASIÓN ILEGAL DE LA LÍNEA DE BANDA



Agitar el brazo paralelo a línea de banda (en los 2 últimos minutos del 4º cuarto y cada prórroga)

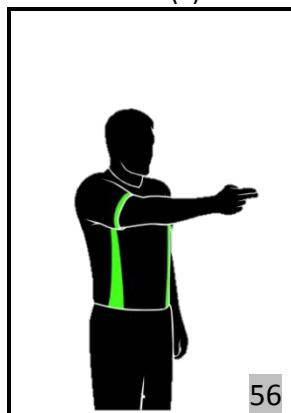
REVISIÓN IRS



Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

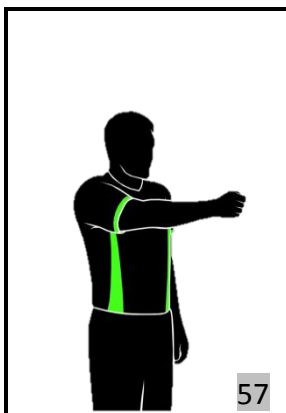
Administración de penalización de falta - Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S)
LIBRE(S)



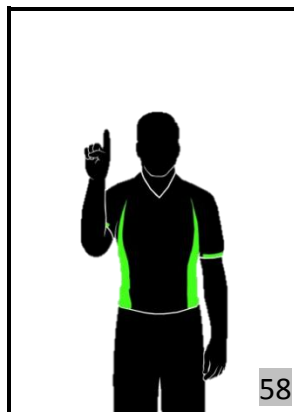
Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL
EQUIPO CON CONTROL
DE BALÓN



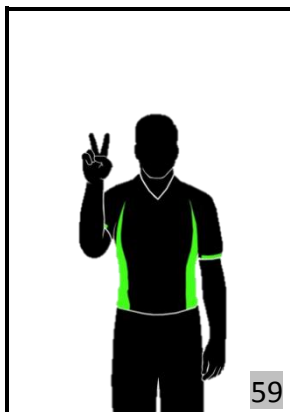
Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRE S



Levantar 2 dedos

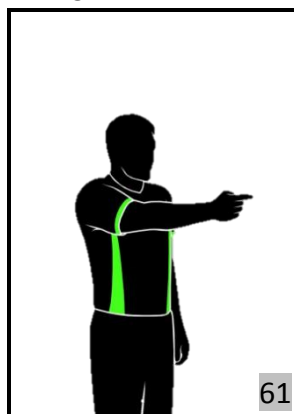
3 TIROS LIBRES



Levantar 3 dedos

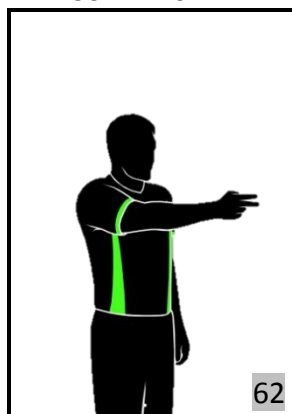
Administración de Tiros Libres - Árbitro Activo (Cabeza)

1 TIRO LIBRE



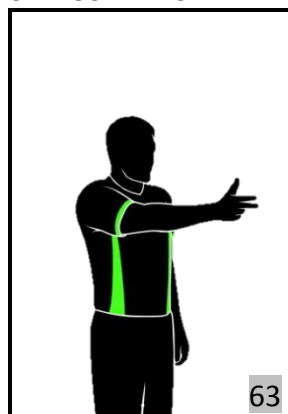
1 dedo horizontal

2 TIROS LIBRES



2 dedos horizontales

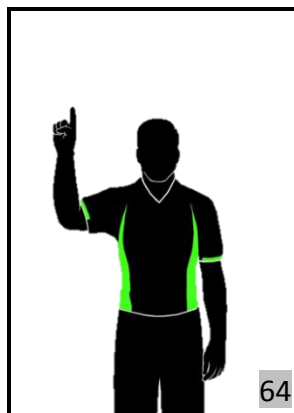
3 TIROS LIBRES



3 dedos horizontales

Administración de Tiros Libres – Árbitro Pasivo (Cola en Mecánica de 2 & Centro en Mecánica de 3)

1 TIRO LIBRE



Dedo índice

2 TIROS LIBRES



Dedos juntos en ambas
manos

3 TIROS LIBRES



3 dedos extendidos en
ambas manos

Diagrama 5 – Señales de los árbitros



SCORESHEET

Team B

[illegible]

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

B.1. Consta de 1 original y 3 copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para IWBF. La primera copia, en papel azul, es para la Federación Autonómica; la segunda copia, de color rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota:

1. El anotador utilizará 2 bolígrafos de diferente color, ROJO para los cuartos primero y tercero y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuartos. Para todas las prórrogas, todas las anotaciones se realizarán en AZUL o en NEGRO (del mismo color utilizado en los cuartos segundo y cuarto).
2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.2. **Al menos 40 minutos antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1. Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del calendario. 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 (crew chief) y árbitro(s) auxiliar(es) y sus nacionalidades (código COI).



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A HOOPERS				Team B POINTERS			
Competition	WCM	Date	22. 11. 2017	Time	20:00	Crew chief	WALTON, M. (USA)
Game No.	5	Place	GENEVA			Umpire 1	CHANG, Y. (CHN)
						Umpire 2	BARTOK, K. (HUN)

Diagrama 10 Encabezamiento del acta

B.3.3. El equipo "A" ocupará la parte superior del acta y el equipo "B", la inferior.

B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá el número (2 últimas cifras) de licencia de cada jugador. En torneos, los puntos de clasificación de los jugadores se indicarán en cada partido jugado por ese equipo.

- B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por el entrenador o su representante. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.
- B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios para el número de licencia del jugador, nombre, número, entrada en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, se dibujará la línea horizontal hasta llegar a la sección de faltas de jugador y continuará diagonalmente hacia abajo hasta llegar a la base.

Licence no.	Players		No.	Player in	Fouls				
					1	2	3	4	5
001	MAYER,	F.	5						
002	JONES,	M.	8						
003	SMITH,	E.	9						
004	FRANK,	Y.	12						
010	NANCE,	L.	18						
012	KING,	H. (CAP)	22						
014	WONG,	P.	24						
015	RUSH,	S.	25						
021	MARTINEZ,	M.	33						
022	SANCHES,	N.	42						
Head coach	788	LOOR, A.							
First assistant coach	555	MONTA, B.							

Diagrama 11 – Equipos en el acta (antes del partido)

- B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del ayudante de entrenador.
- B.4. Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio programada, cada entrenador:**
- B.4.1. Confirmará su acuerdo con los nombres y números correspondientes de los componentes de su equipo.
- B.4.2. Confirmará los nombres el entrenador y del ayudante de entrenador. Si no hay entrenador, el capitán actuará como entrenador y se inscribirá escribiendo (CAP) después de su nombre.

Head coach	607	KING, H. (CAP)			
First assistant coach					

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

B.4.4. Firmará el acta.

El entrenador del equipo “A” será el primero que proporcione esta información.

B.5. **Al inicio del partido**, el anotador rodeará con un círculo la ‘x’ de los 5 jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.

B.6. **Durante el partido**, el anotador trazará una pequeña ‘x’ (sin círculo) en la columna de ‘Entrada’ cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.

Time-outs			Team fouls		
7	Quarter ①	XXXXX	②	XXXXX	
9 10	Quarter ③	XXXXX	④	XXXXX	
	Overtimes				

Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls
				1 2 3 4 5
001	MAYER, F.	5	⊗	P ₂
002	JONES, M.	8	⊗	P ₂
003	SMITH, E.	9	⊗	P ₂ U ₂ P ₁
004	FRANK, Y.	12	×	T ₁ U ₂ GD
010	NANCE, L.	18	⊗	P ₁ U ₁
012	KING, H. (CAP)	22	⊗	P ₁
014	WONG, P.	24		
015	RUSH, S.	25	×	P ₃ P ₂
021	MARTINEZ, M.	33	×	T ₁ P ₂ T ₁ GD
022	SANCHES, N.	42	×	P ₂ P ₂ U ₂ P ₁ U ₂ GD
024	MANOS, K.	55	×	P ₂ D ₂
Head coach		788	LOOR, A.	C ₁ B ₁
First assistant coach		555	MONTA, B.	

Diagrama 12 – Los equipos en el acta (después del partido)

B.7. **Tiempos muertos**

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

B.7.2. Al final de cada mitad y prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas. Si no se concediese al equipo su primer tiempo muerto antes de el reloj del partido muestre 2:00 minutos en el cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo.

B.8. Faltas

- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.
- B.8.2. Las faltas de entrenadores, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.
- B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:
 - B.8.3.1. Una falta personal se indicará inscribiendo una 'P'.
 - B.8.3.2. Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una 'T'. Una segunda falta técnica también se anotará mediante una 'T', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
 - B.8.3.3. Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una 'C'. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una 'C', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
 - B.8.3.4. Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una 'B'. Una tercera falta técnica (una de ellas podría ser una C) se indicará escribiendo una B o una C, seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
 - B.8.3.5. Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una 'U', seguido de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
 - B.8.3.6. Una falta técnica señalada a un jugador con una falta antideportiva señalada anteriormente o una falta antideportiva señalada a un jugador con una falta técnica señalada anteriormente también se indicará anotando una U o una T seguida de 'GD' ('game disqualification': descalificación del partido) en el siguiente espacio.
 - B.8.3.7. Una falta descalificante se indicará inscribiendo una 'D'.
 - B.8.3.8. 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.8.3.9. 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.8.3.10. Una falta descalificante señalada al entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o acompañante de equipo, incluyendo a los miembros de equipo que entren en la pista de juego por una situación de enfrentamiento, se indicará una falta técnica al entrenador del equipo que cometió la invasión de pista, anotada como 'B₂'.

B.8.3.11. Se inscribirá una 'F', después de la 'D2' o de la 'D', en todos los espacios restantes de falta de la persona descalificada (entrenador principal, primer entrenador ayudante, sustituto o jugador excluido) en un enfrentamiento.

B.8.3.12. Ejemplos de faltas descalificantes al primer entrenador, primer entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante:

A Una falta descalificante al entrenador principal se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D		

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

001	MAYER, F.	5	⊗	D				
-----	-----------	---	---	---	--	--	--	--

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

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

015	RUSH, S.	25	⊗	T ₁	P ₃	P ₂	P ₁	P ₂	D
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante a un miembro de la delegación acompañante se anotará del siguiente modo:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

B.8.3.13. Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento al entrenador principal, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banquillo de equipo, se anotará una única falta técnica 'B₂' o 'D₂' al primer entrenador.

Una falta descalificante del primer entrenador y del primer entrenador ayudante se anotará de la forma siguiente:

Si sólo se descalifica al entrenador principal:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si sólo se descalifica al primer entrenador ayudante:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Si se descalifica al entrenador principal y al primer entrenador ayudante:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D	F	F

Una falta descalificante de un sustituto se anotará de la forma siguiente:

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

003	SMITH, E.	9	X	P ₂	P ₂	D	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	---	---	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'D' en la última casilla y se inscribirá una 'F' en el siguiente espacio libre:

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	---	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante de un jugador excluido se anotará de la forma siguiente: Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces se anotará una D, seguida de una F en la columna después de la última falta:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	DF
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante de un miembro de la delegación acompañante se sancionará al entrenador principal y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante de un miembro de la delegación acompañante se sancionará al entrenador, anotada como B, pero no contará como una de las tres faltas técnicas para su descalificación.

B.8.3.14. Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo durante un enfrentamiento al entrenador principal, primer entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banquillo de equipo, se anotará una única falta técnica 'B₂' o 'D₂' al primer entrenador.

Si el entrenador principal participa activamente en el enfrentamiento, se sancionará únicamente una falta descalificante 'D₂'.

Una falta descalificante del entrenador principal y del primer entrenador ayudante se anotará de la forma siguiente:

Si sólo se descalifica al entrenador principal:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si sólo se descalifica al primer entrenador ayudante:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Si se descalifica al entrenador principal y al primer entrenador ayudante:

Head coach	788	LOOR, A.	D ₂	F	F
First assistant coach	555	MONTA, B.	D ₂	F	F

Una falta descalificante de un sustituto se anotará de la forma siguiente:

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

001	MAYER, F.	5	X	P ₂	P ₂	D ₂	F	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	---	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'D' en la última casilla y se inscribirá una 'F' en el siguiente espacio libre:

002	JONES, M.	8	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	D ₂	F
-----	-----------	---	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

A Una falta descalificante de **un jugador excluido** se anotará de la forma siguiente:
Como el jugador excluido no tiene más espacios de falta, entonces **se anotará una D**, seguida de una F en la columna después de la última falta:

015	RUSH, S.	25	X	T ₁	P ₃	P ₁	P ₂	P ₂	D ₂	F
-----	----------	----	---	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	----------------	---

y

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂		
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante de un **miembro de la delegación acompañante** se sancionará **al entrenador principal** y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Una falta descalificante de dos **miembros de la delegación acompañante** se sancionará **al entrenador principal** y se anotará de la forma siguiente:

Head coach	788	LOOR, A.	B ₂	B ₂	B ₂
First assistant coach	555	MONTA, B.			

Cada falta descalificante de un miembro de la delegación acompañante se sancionará al entrenador, anotada como B₂, pero no contará como una de las tres faltas técnicas para su descalificación.

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

B.8.4. Al final del segundo cuarto y al final del partido, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios que han sido utilizados y los que no. Al final del partido, el anotador tachará los espacios restantes con una línea gruesa horizontal.

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Se dispone de 4 espacios en el acta para cada cuarto (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.

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

B.10. Tanteo arrastrado

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

B.10.2. Hay 4 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3. Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador :

Trazará **en primer lugar** una línea diagonal (/ para los diestros ó \ para los zurdos) 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. Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

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

B.11.2. Una canasta anotada 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. No aplicable en baloncesto en silla de ruedas.

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

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

B.11.6. Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos

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

Diagrama 13 – Tanteo arrastrado

presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal (crew chief) tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido

- B.11.7. Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas. El árbitro principal (crew chief) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta.

B.12. Tanteo arrastrado: Resumen

**Diagrama 14 -
Resumen**

- B.12.1. Al final de cada cuarto o prórrogas, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en ese cuarto o prórrogas en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

- B.12.1. Inmediatamente al final del partido, el anotador registrará el tiempo en la columna de "Partido finalizado a las (hh:mm)".

- B.12.3. Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

- B.12.4. Al final del partido, el anotador registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador.

- B.12.5. El anotador inscribirá su nombre en el acta después de haber inscrito al ayudante de anotador, cronometrador y operador del reloj de lanzamiento. Después todos los oficiales de mesa firmarán cerca de sus nombres.

- B.12.6. Una vez que haya sido firmada por el árbitro auxiliar, el árbitro principal (crew chief) 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 auxiliar permanecerán a disposición del árbitro principal (crew chief) hasta que los autorice para marcharse.

7	70	70	6
7	71	71	
7	72	72	6
	73	73	
9	74	74	
	75	75	
11	76	76	
	77	77	
	78	78	
	79	79	
	80	80	

Scorer	<u>N. MAIER</u>	Scores	Period ①	A <u>15</u>	B <u>18</u>
Assistant scorer	<u>O. SABAY</u>		Period ②	A <u>19</u>	B <u>10</u>
Timer	<u>R. LEBLANC</u>		Period ③	A <u>26</u>	B <u>19</u>
Shot clock operator	<u>K. AUSTIN</u>		Period ④	A <u>16</u>	B <u>25</u>
			Extra periods	A <u>—</u>	B <u>—</u>
Crew chief	<u>M. Walton</u>	Final Score	Team A	<u>76</u>	Team B <u>72</u>
Umpire 1	<u>Y. Chang</u>	Name of winning team	<u>HOOPERS</u>		
Umpire 2	<u>K. Bartok</u>	Game ended at (hh:mm)	<u>21:50</u>		
Captain's signature in case of protest	_____				

Diagrama 15 – 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. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por

- a) un error en el acta, en las operaciones del reloj de partido o del reloj de lanzamiento que no fueron corregidas por los árbitros.
- b) una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o de no comenzar el partido.
- c) una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.

C.2. Para que sea admitida, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:

- a) El capitán (CAP) del equipo en cuestión, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal (crew chief) que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado como 'Firma del capitán en caso de protesta'.
- b) El equipo presentará las razones de la protesta al árbitro principal (crew chief) por escrito como máximo 1 hora después del final del partido.
- c) Se aplicará una tasa de 250 USD y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.

C.3. El árbitro principal (crew chief), o el comisario, si estuviera presente, después de recibir las razones de la protesta, informará por escrito del incidente que motivó la protesta al representante de IWBF o al organismo competente.

C.4. El organismo competente emitirá todas las solicitudes de procedimiento que considere oportunas y decidirá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, a más tardar 24 horas después del final del partido. El organismo competente

utilizará cualquier prueba fiable y podrá tomar cualquier decisión pertinente, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El organismo competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin duda.

C.5. La decisión del organismo competente también se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a un nuevo examen o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.

C.6. Reglas especiales para las competiciones de IWBF o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:
En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno IWBF).

En el caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con las cuestiones de elegibilidad será el Panel Disciplinario de IWBF. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será IWBF, actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver IWBF Reglamento Interno).

D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Procedimiento

- D.1.1. La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su registro de victorias y derrotas, otorgando 2 puntos por cada partido ganado, 1 punto por cada partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y 0 puntos por un partido perdido por incomparecencia.
- D.1.2. El procedimiento se aplica para todas las competencias en las que se use el sistema de todos contra todos.
- D.1.3. Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en todos los partidos del grupo, los partidos disputados entre estos 2 o más equipos decidirán la clasificación. Si los 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:
- Mayor diferencia de puntos en los partidos disputados entre ellos.
 - Mayor número de puntos conseguidos en los partidos disputados entre ellos.
 - Mayor diferencia de puntos en todos los partidos del grupo.
 - Mayor número de puntos conseguidos en todos los partidos del grupo.
 - Si estos criterios todavía no pueden decidirla, la clasificación final se decidirá mediante un sorteo.
- D.1.4. Si en cualquier momento de estos criterios, uno o más equipos pueden clasificarse, el procedimiento de D.1.3. se repetirá desde el principio para el resto de equipos que no hayan sido clasificados aún.

D.2. Ejemplos

D.2.1. Ejemplo 1

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

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

Clasificación: 1^º A – ganador contra B 3^º C - ganador contra D
 2^º B 4^º D

D.2.2. **Ejemplo 2**

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

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

Clasificación 1^º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de puntos
B	2	1	1	3	175 : 165	+ 10
C	2	1	1	3	150 : 155	- 5
D	2	1	1	3	135 : 140	- 5

Clasificación 2^º B, 3^º C - ganador contra D, 4^º D

D.2.3. **Ejemplo 3**

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

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

Clasificación 4^º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de puntos
B	2	1	1	3	175 : 180	- 5
C	2	1	1	3	160 : 155	+ 5
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Clasificación 1^º C 2^º D 3^º B

D.2.4 Ejemplo 4

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

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

Clasificación 4^º A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Partidos	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de puntos
B	2	1	1	3	175 : 175	0
C	2	1	1	3	155 : 155	0
D	2	1	1	3	140 : 140	0

Clasificación 1^º B, 2^º C, 3^º D

D.2.5 Ejemplo 5

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

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

Clasificación 5° E, 6° F

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

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

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

D.2.6 Ejemplo 6

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

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

Clasificación 6° F

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

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

Clasificación: 1º C, 2º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de puntos
B	2	1	1	3	155 : 151	+ 4
D	2	1	1	3	143 : 147	- 4
E	2	1	1	3	143 : 143	0

Clasificación: 3º B 4º E 5º D

D.2.7 Ejemplo 7

A vs. B	73 – 71	B vs. F	95 - 90
A vs. C	85 – 86	C vs. D	95 - 96
A vs. D	77 – 75	C vs. E	82 - 75
A vs. E	90 – 96	C vs. F	105 - 75
A vs. F	85 – 80	D vs. E	68 - 67
B vs. C	88 – 87	D vs. F	80 – 75
B vs. D	80 – 79	E vs. F	80 – 75
B vs. E	79 – 80		

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

Clasificación 6º F

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

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

Clasificación: 1º C 5º A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Partidos	Victorias	Derrotas	Puntos	Cestos	Diferencia de puntos
B	2	1	1	3	159 : 159	0
D	2	1	1	3	147 : 147	0
E	2	1	1	3	147 : 147	0

Clasificación 2º B, 3º D - ganador contra E, 4º E

D.3. Incomparecencia

- D.3.1. Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- D.3.2. Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus partidos.
- D.3.3. Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada en grupos, y el/los mejor(es) equipo(s) de cada grupo se clasificará(n) para la siguiente ronda de la competición, los resultados de todos los partidos jugados por el último equipo en el grupo de cruces será también anulados.

Ejemplo

El equipo 4A en el grupo A no comparece una segunda vez, por tanto se anularán todos sus partidos.

Clasificaciones finales:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
Equipo 1A	4	0	8
Equipo 2A	2	2	6
Equipo 3A	0	4	4
Equipo 4A			

Grupo B	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1 B	6	0	12
Equipo 2 B	4	2	10
Equipo 3 B	1	5	7
Equipo 4 B	1	5	7

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 3B y 4B:

3B vs 4B 88–71

4B vs 3B 76–75

Por tanto: 3º 3B 4º 4B

La clasificación final corregida del grupo B será:

Grupo B	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1 B	4	0	8
Equipo 2 B	2	2	6
Equipo 3 B	0	4	4

- D.3.4 Si el equipo pierde por incomparecencia un segundo partido en una competición jugada en grupos y, para la clasificación final del grupo, todos los equipos en todos los grupos deben tener el mismo número de partidos jugados, los resultados de todos los partidos jugados por los últimos equipos en todos los grupos serán también anulados.

Ejemplo

El equipo 6B en el grupo B no comparece una segunda vez, por ello se anularán todos sus partidos:

Grupo A	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1A	10	0	20
Equipo 2A	8	2	18
Equipo 3A	6	4	16
Equipo 4A	4	6	14
Equipo 5A	2	8	12
Equipo 6A	0	10	10

Grupo B	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1 B	8	0	16
Equipo 2 B	6	2	14
Equipo 3 B	4	4	12
Equipo 4 B	2	6	10
Equipo 5 B	0	8	8
Equipo 6 B			

Grupo C	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1C	10	0	20
Equipo 2 C	8	2	18
Equipo 3 C	6	4	16
Equipo 4 C	4	6	14
Equipo 5 C	2	8	12
Equipo 6 C	0	10	10

Grupo D	Victorias	Victorias	Puntos de clasificación
Equipo 1D	9	1	19
Equipo 2 D	9	1	19
Equipo 3 D	6	4	16
Equipo 4 D	4	6	14
Equipo 5 D	1	9	11
Equipo 6 D	1	9	11

Los resultados de los partidos jugados entre los equipos 5D y 6D:

5D vs 6D 83–81

6D vs 5D 92–91

Por tanto: 5º 5D 6º 6D

La clasificación final corregida de los grupos A, C y D será:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
Equipo 1A	8	0	16
Equipo 2A	6	2	14
Equipo 3A	4	4	12
Equipo 4A	2	6	10
Equipo 5A	0	8	8

Grupo C	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
Equipo 1C	8	0	16
Equipo 2 C	6	2	14
Equipo 3 C	3	5	11
Equipo 4 C	3	5	11
Equipo 5 C	0	8	8

Grupo D	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación
Equipo 1D	7	1	15
Equipo 2 D	7	1	15
Equipo 3 D	4	4	12
Equipo 4 D	2	6	10
Equipo 5 D	0	8	8

Nota:

Si la clasificación comparativa necesita establecerse entre los equipos situados en la misma posición en los grupos, se establecerá un grupo de todos los equipos en cuestión. Los criterios se aplicarán en el siguiente orden:

- Mejor registro de victorias y derrotas de todos los partidos jugados en su clasificación final de grupo corregida.
- Mayor diferencia de puntos de partido en todos los partidos en su clasificación final de grupo corregida.
- Mayor número de puntos anotados en todos los partidos en su clasificación final de grupo corregida.
- Si estos criterios aún no pueden decidir, un sorteo decidirá sobre la clasificación final.

Ejemplo para los equipos situados en segundo lugar en las clasificaciones finales de grupo revisadas.

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos de clasificación	Puntos de partido	Diferencia puntos partido
Equipo 2D	7	1	15	628 - 521	
Equipo 2B	6	2	14	551 - 488	+ 63
Equipo 2A	6	2	14	531 - 506	+ 25
Equipo 2C	6	2	14	525 - 500	+ 25

Por tanto

- 1º Equipo 2D Mejor registro de victorias/derrotas.
- 2º Equipo 2B Mayor diferencia de puntos de partido que los equipos 2A y 2C.
- 3º Equipo 2A Misma diferencia de puntos de partido que 2C, pero mayor número de puntos de partido anotados.
- 4º Equipo 2C Misma diferencia de puntos de partido que 2A, pero menor número de puntos de partido anotados.

D.4 Partidos de ida y vuelta (puntuación total)

- D.4.1. Para un sistema de competición de series de 2 partidos de ida y vuelta de puntos totales (puntuación total), los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.4.2. Si el tanteo está empatado al final del primer partido, no se jugará ninguna prórroga.
- D.4.3. Si la puntuación total de ambos partidos está empatada, el segundo partido continuará con tantas prórrogas de 5 minutos como sean necesarios para deshacer el empate.
- D.4.4. El ganador de las series será el equipo que
 - es el ganador de ambos partidos.
 - haya anotado el mayor número de puntos en la puntuación total al final del 2º partido, si cada equipo ha ganado 1 partido.

D.5 Ejemplos

D.5.1 Ejemplo 1

A vs B 80 – 75
B vs A 72 – 73

El equipo A es el ganador de las series (ganador de ambos partidos)

D.5.2 Ejemplo 2

A vs B 80 – 75

B vs A 73 – 72

El equipo A es el ganador de las series (puntuación total A 152 – B 148)

D.5.3 Ejemplo 3

A vs B 80 – 80

B vs A 92 – 85

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 165 – B 172). No se juega prórroga en el 1er partido.

D.5.4 Ejemplo 4

A vs B 80 – 85

B vs A 75 – 75

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 155 – B 160). No se juega prórroga en el 2º partido.

D.5.5 Ejemplo 5

A vs B 83 – 81

B vs A 79 – 77

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la prórroga del 2º partido:

B vs A 95 – 88

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 171 – B 176).

D.5.6 Ejemplo 6

A vs B 76–76

B vs A 84–84

Puntuación total A 160 – B 160. Tras la(s) prórroga(s) del 2º partido:

B vs A 94–91

El equipo B es el ganador de las series (puntuación total A 167 – B 170).

E. TIEMPOS MUERTOS PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

E.1. Definición

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

E.2 Regla

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

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

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

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a 2 tiempos muertos durante la primera parte y 3 durante la segunda.

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

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

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para los medios de comunicación fueran concedidos antes de los 5 últimos minutos para que acabe el cuarto. No obstante, **no** se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del cuarto se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3 Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos 5 minutos del cuarto, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para los medios de comunicación.

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

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

F. INSTANT REPLAY SYSTEM (IRS)

F.1. Definición

La revisión del Instant Replay System (Sistema de Repetición Instantánea – IRS) es el sistema de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones viendo las situaciones de juego en la pantalla de la tecnología de video aprobada.

F.2 Procedimiento.

F.2.1 Los árbitros están autorizados para utilizar el IRS hasta que firmen el acta después del partido, con las limitaciones previstas en este Apéndice.

F.2.2 Para utilizar el IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El árbitro principal (crew chief) aprobará el equipo del IRS antes del partido, si está disponible.
- El árbitro principal (crew chief) decide si la revisión del IRS se utilizará o no.
- Si la decisión de los árbitros está sujeta a la revisión del IRS, esa decisión inicial debe ser comunicada por los árbitros en el terreno de juego.
- Después de obtener toda la información de los otros árbitros, de los oficiales de mesa y del comisario, la revisión comenzará lo más rápidamente posible.
- El árbitro principal (crew chief) y como mínimo 1 árbitro auxiliar (el que realizó la pitada) tomarán parte en la revisión. Si el árbitro principal (crew chief) realizó la pitada, elegirá a uno de los árbitros auxiliares para acompañarlo en la revisión.
- Durante la revisión del IRS el árbitro principal (crew chief) se asegurará que ninguna persona sin autorización tenga acceso al monitor del IRS.
- La revisión tendrá lugar antes de que se administren los tiempos muertos o las sustituciones y antes de que se reanude el partido.
- Después de la revisión, el árbitro que realizó la pitada comunicará la decisión final y el partido se reanudará como corresponda.
- La decisión del/los árbitros(s) solamente puede corregirse si la revisión de IRS proporciona a los árbitros una clara y evidente prueba visual para la corrección.
- Después de que el árbitro principal (crew chief) haya firmado el acta, ya no se puede realizar una revisión de IRS.
- Los árbitros están autorizados a utilizar el IRS hasta que firmen el acta tras el partido.

F.3 Regla

Pueden revisarse las siguientes situaciones de juego:

F.3.1 Al final del cuarto o de la prórroga,

- si un lanzamiento convertido se realizó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
- si el reloj de partido debe mostrar tiempo restante, y cuánto, si:
 - Se produjo una violación de fuera del lanzador.
 - Se produjo una violación del reloj de lanzamiento.
 - Se produjo una violación de 8 segundos.
 - Se cometió una falta antes del final del cuarto o de la prórroga.

F.3.2

Cuando el reloj de partido muestra 2:00 o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga,

- Si un lanzamiento convertido se realizó antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión.
- Si se cometió una falta lejos de una situación de lanzamiento. En este caso:
 - Si la cuenta en el reloj del partido o en el reloj de lanzamiento ha finalizado,
 - Si la acción de tiro se había iniciado,
 - Si el balón estaba aún en las manos del lanzador.
- para identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego.

F.3.3

Durante cualquier momento del partido,

- Si un lanzamiento convertido es de 2 o 3 puntos.
- Si se concederán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento a canasta que no convierte.
- Si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple con los criterios para tal falta o debe ser actualizada ampliándola o reduciéndola o se considera como una falta técnica.
- Después de ocurra un error de funcionamiento en el reloj de partido o en el reloj de lanzamiento, para conocer cuánto tiempo debe corregirse en el/los dispositivo(s).
- Para identificar al correcto lanzador de tiros libres.
- Para identificar la implicación de miembros de equipo, entrenadores principales, primeros entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante durante un enfrentamiento.

FIN DE LAS REGLAS Y PROCEDIMIENTOS EN LOS PARTIDOS

GLOSARIO

24 segundos	42
3 segundos	41
Zona de canasta de campo de 2/3 puntos.....	10
4 faltas por equipo	65
5 faltas	17, 65
5 segundos	32, 67
jugador estrechamente marcado	41
saque.....	32
8 segundos	41
Acción de tiro	
definición	29
falta a un jugador.....	55
Acompañantes de equipo	18
Posesión alterna.....	25
Tobilleras.....	19
Mangas de compresión	19
Ayudante de entrenador	
Deberes y obligaciones.....	21
acta	21
Ayudante de anotador	
obligaciones	75
Pista trasera	
definición	9
Balón	
control.....	29
muerto	20
entra en la canasta por debajo.....	30
entra en la propia canasta	30
golpearlo con el pie	83
vivo.....	24
estado	24
golpearlo con el puño.....	28
Balón encajado entre el aro y el tablero.....	25
Cesto	
balón entra a canasta por debajo.....	30
balón entra en la propia canasta	30
balón dentro de la canasta	30
cambio para la segunda parte	24

de los oponentes	8
propio	8
Equipamiento de Baloncesto	
equipamiento	14
Comienzo de un cuarto	23
Comienzo del partido	23
Bloqueo	49
Líneas limítrofes	9
Capitán	
actuando como entrenador	21
entrenador	21
derechos y obligaciones	20
Círculo central	9
Línea central	9
Clasificación de los equipos	94
Jugador estrechamente marcado	39
Entrenador	
descalificación	54
obligaciones y derechos	21
miembros de equipo	17
permanecer de pie	21
lista de jugadores	21
falta técnica	53
Color de las camisetas	18
Comisario	
definición	65
informe	66
Medias de compresión	19
Movimiento continuo	28
Control del balón	27
Error rectificable	62
Pista	
dimensiones	9
líneas	9
Árbitro principal (Crew chief)	
definición	65
Árbitro principal (Crew Chief)	
Derechos y obligaciones	65
Cruzarse en el camino	47
Balón muerto	23
Decision del partido	8
Decisiones	
tiempo y lugar	67
Definición de juego	8

Miembros de la delegación.....	12
Falta descalificante	55
Médico	17
Regate	
definición	38
Apto para jugar	17
Final de del partido	
definición	23
Poder de los árbitros	66
Final de un cuarto	23
Líneas de fondo.....	9
Facultado para jugar	17
Equipamiento.....	14
Jugador excluido	
definición	17
Prórroga	
definición	22
final	23
intervalos	22
Simulación de una falta.....	50
Enfrentamientos	57
Uñas	18
Faltas	
5 by player	17, 58
tras el tiempo de juego.....	22
al final de un cuarto.....	22
entrenador descalificado	54
descalificante	55
durante la posesión alterna.....	26
enfrentamiento	57
penalización	59
situación.....	58
personal	50
jugador en acción de tiro	51
situaciones especiales	58
técnica al entrenador	53
técnica l jugador	53
antideportiva	54
violencia.....	52
4 faltas de equipo	58
Posiciones durante los tiros libres	10, 60
Tiros libres.....	59
Líneas de tiros libres	10
Lanzador de tiros libres	

designación	21, 59
restricciones.....	60
Pista delantera	
el balón pasa a	39
definición	9
Fumble	38
Partido	
inicio.....	23
decision.....	8
final	23
perdido por inferioridad	36
perdido por incomparecencia	35
tiempo de juego.....	22
Balón de juego	65
Reloj del partido	
operaciones	70
Descalificación del partido (GD)	87
Cesto	
entra a canasta por debajo.....	29
en la propia canasta, accidentalmente	29
en la propia canasta, deliberadamente.....	29
valor	29
cuando se logra.....	28
Intervalo en el medio tiempo	22
Manos	
en contacto con los adversarios	49
uso	49
Cintas para la cabeza	19
Tocados para la cabeza	19
balón retenido.....	24
Sostener	50
Equipo local.....	18
Defensa ilegal a un jugador por la espalda	50
Lesión	
de un árbitro.....	68
de un jugador.....	20
Sistema Instant Replay.....	66
Intérprete.....	17
Intervalo de juego	
definición	22
Obligaciones del cronometrador	70
Juego entre dos.....	24
Situaciones de juego entre dos.....	25
Golpear el balón con el pie	27

Rodilleras.....	19
Medias de compresión.....	19
Balón vivo.....	23
Posición de un jugador.....	24
Posición de un árbitro.....	24
Delegado	17
Tiempos muertos para los Medios de comunicación	101
Protector bucal	19
Números	
en las camisetas.....	18
Objetos	
permitidos a los jugadores	18, 65
Árbitro	
definición	65
posición.....	24
facultades	66
señales	74
administración de faltas	81
de reloj de partido.....	74
informativo	76
número de los jugadores.....	78
anotar	74
faltas especiales	81
sustituciones y tiempo muerto	76
tipo de faltas.....	79
violaciones.....	76
tiempo y lugar para las decisiones	67
uniforme	65
Canasta de los oponentes	8
Otro equipamiento	18
Fuera de los límites del terreno de juego	
balón	37
jugador.....	37
Penalización	
falta descalificante.....	56
falta doble.....	51
enfrentamiento	57
violaciones de tiros libres	62
partido perdido por incomparecencia.....	36
partido perdido por inferioridad	35
falta personal	51
falta técnica a un entrenador	54
falta técnica a un jugador	54
falta técnica durante un intervalo de juego	54

falta antideportiva	55
violaciones	37
Penalizaciones (situaciones)	58
Cuarto	
inicio.....	23
definición	22
final	23
Falta personal.....	50
Fisioterapeuta	17
Jugador	
5 faltas	17, 58
se convierte en sustituto	17, 33
estrechamente marcado	39
control del balón.....	27
facultado para jugar	17
en acción de tiro	28
lesión.....	20
posición.....	24
número de	17
números en las camisetas	18
cinco inicial	21
sustitución	33
falta técnica	53
llevando objetos puestos.....	18, 65
Sistema de Clasificación de Jugadores.....	73
Jugador - entrenador	21
Control del jugador	
definición	27
Pista de juego	
dimensiones.....	9
líneas.....	9
Pantalones	18
Tiempo de juego	22
Equipamiento de protección	19
Protección	19
Protesta	
informe del comisario.....	68
informe del árbitro principal	68
procedimiento	92
Empujar	50
Lugares de para el rebote	10, 60
Árbitro	
definición	65
Obligaciones y poderes.....	67

Área restringida	10
Reglas de conducta	
definición	52
Anotador	
obligaciones	68
Mesa del anotador	13
Acta	
revisión	66
forma	84
procedimiento	84
Semi-círculo	9
Camisetas	
colores	18
números	18
Pantalones cortos	18
Líneas de banquillo	9
Situaciones especiales	58
Espectadores	19
Jugadores del 5 inicial	21
Estadística	17
Golpear el balón con el puño	27
Sustituto	
se convierte en jugador	17, 33
Oportunidad de sustitución	33
Lugares para la sustitución	13
Mesa de oficiales	
definición	65
uniforme	65
Palmeo entre dos	28
Vendaje	19
Situaciones de palmeo entre dos	25
Área de banco de equipo	
definición	12
Control del equipo	
definición	27
Asistentes de equipo	17
Situación de penalización de faltas de equipo	58
Faltas de equipo	58
Miembro de equipo	
definición	17
Equipos	17
Zona de canasta de campo de 3 puntos	10
Saque	
5 segundos	30

definición	29
Línea de saque	
definición	12
Tanteo empatado.....	22
Inclinación	43
Tiempo muerto	
definición	31, 32
obligaciones del anotador	69
obligaciones del cronometrador	70
oportunidad	31
Cronometrador	
obligaciones	69
Reloj de 24 segundos	
reiniciado por error	41
suena por error	42
Operador del reloj de lanzamiento (24 segundos)	
obligaciones	70
24 segundos	40
Árbitro auxiliar	
definición	65
Uniforme	
árbitros, árbitro principal y auxiliar	65
jugador	18
mesa de oficiales	65
Comportamiento antideportivo	
informe del comisario.....	66
informe del árbitro principal	66
Falta antideportiva.....	54
Violación	
situaciones especiales	59
Violaciones	
definición	59
Violencia.....	59
Equipo visitante	18
Sillas de ruedas	14
dimensiones.....	16
altura.....	15
Muñequeras.....	19



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland



www.iwbf.org