



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

Comentarios e Interpretaciones 2018

sobre las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de
Ruedas 2017

Comentarios e interpretaciones

Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2017
Comentarios e Interpretaciones



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



COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

de las

Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2017

Aprobadas por el **Comité Ejecutivo de IWBF**
Mies, Suiza, Septiembre de 2017

Válido desde el 1 de enero de 2018

**COMENTARIOS PUBLICADO POR LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE
BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS – IWBF- (Fundada en 1973)**

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Versión: 2018 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: iwbf@iwbf.org
Website: <http://www.iwbf.org>

COMITÉ TÉCNICO DE IWBF

Presidente	D. Norbert Kucera, Alemania
Secretario	D. Matt Wells, Australia
Miembros	D. Jorge Bestelleiro, Argentina D ^a Tonia Gomez-Ruf, España D. Steve Spilka, Gran Bretaña D. Cristian Roja, Italia
Sub-Comité	D. Ricardo Moreno, España D. Don Steponchev, Canadá D. José Cardoso, Portugal
Miembros Ex-officio	D. Ulf Mehrens, Presidente de IWBF D ^a Maureen Orchard, Secretaria 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

INTRODUCCIÓN Y CLAVES

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO.....6

ART. 2	PISTA DE JUEGO.....	6
ART. 3	EQUIPAMIENTO.....	6

REGLA TRES – LOS EQUIPOS.....12

ART.4	LOS EQUIPOS.....	12
ART.5	JUGADORES: LESIONES.....	12
ART.7	ENTRENADORES: DEBERES Y DERECHOS.....	15

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO.....17

ART. 8	TIEMPO DE JUEGO, TANTEO EMPATADO Y PERIODOS EXTRAS...17
ART. 9	COMIENZO Y FINAL DE UN PERIODO O DEL PARTIDO.....17
ART.10	ESTADO DEL BALÓN.....19
ART.12	PALMEO ENTRE DOS Y POSESIÓN ALTERNA.....20
ART.13	CÓMO SE JUEGA EL BALÓN.....23
ART.14	CONTROL DEL BALÓN.....23
ART.15	JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO.....24
ART.16	CANASTA: CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR.....26
ART.17	SAQUE.....29
ART.18/19	TIEMPO MUERTO / SUSTITUCIONES.....35

REGLA CINCO – VIOLACIONES.....43

ART. 23	JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO.....	43
ART. 24	REGATE.....	43
ART. 25	AVANZAR CON EL BALÓN (TRES IMPULSOS).....	44
ART. 26	3 SEGUNDOS.....	45
ART. 28	8 SEGUNDOS.....	45
ART. 29/50	24 SEGUNDOS.....	48
ART. 30	BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA.....	60
ART. 31	LEVANTARSE DE LA SILLA.....	62

REGLA SEIS - FALTAS.....65

ART. 32	FALTAS.....	65
ART. 33	CONTACTO: PRINCIPIOS GENERALES.....	65
ART. 35	DOBLE Falta.....	70
ART. 36	FALTA TÉCNICA.....	71
ART. 37	FALTA ANTIDEPORATIVA.....	81
ART. 38	FALTA DESCALIFICANTE.....	85
ART. 39	ENFRENTAMIENTOS.....	86

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES.....88

ART. 42	SITUACIONES ESPECIALES.....	88
ART. 43	TIROS LIBRES.....	93
ART. 44	ERROR RECTIFICABLE.....	94

**REGLA OCHO – ARBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO:
OBLIGACIONES Y DERECHOS.....97**

ART. 45	ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO.....	97
ART. 46	ÁRBITRO PRINCIPAL: OBLIGACIONES Y DERECHOS.....	97
ART. 48	ANOTADOR Y AYUDANTE DE ANOTADOR: OBLIGACIONES.....	101

REGLA NUEVE – SISTEMA CLASIFICACION JUGADORES.....102

ART. 51	SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR PUNTOS DE LOS JUGADORES.....	102
---------	--	-----

Diagramas: D. Erik Etzelmueller

Los comentarios e interpretaciones mostradas en este documento son los Comentarios e Interpretaciones oficiales de IWBF a las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas de la IWBF 2017 y son válidos desde el 1 de enero de 2018. El presente documento reemplaza todos los Comentarios e Interpretaciones oficiales publicados anteriormente.

INTRODUCCION Y CLAVES

Los números antes de cada caso se refieren al artículo equivalente de “Las Reglas Oficiales 2017 de Baloncesto en Silla de Ruedas”.

El propósito de estas interpretaciones es unificar la situación de las reglas en los diferentes países. Además, este libro trata de situaciones dentro del juego que no vienen reflejadas específicamente en las reglas, pero que pueden deducirse del espíritu y el sentido de las reglas en el contexto de las tendencias modernas en el desarrollo del baloncesto en silla de ruedas.

Debido a que la lucha por el espacio libre en el terreno de juego está significativamente acentuada en el Baloncesto en Silla de Ruedas, deberá prestarse especial atención a la parte del juego que se realiza sin balón. Una considerable cantidad de contactos ilegales suceden sin balón y requieren la atención de los árbitros.

Introducción

Las reglas del juego a veces, establecen o implican que el balón este muerto, o que una falta o una violación esté involucrada. Si no lo hacen, debería asumirse que el balón está vivo y que ninguna falta ni violación ha sucedido que afecte a dicha situación. Una infracción simple no se complica por una segunda infracción, o sometida a la penalización por faltas de equipo a menos que esté así establecido o implícito.

Nota

Para una mayor consistencia de este documento, el equipo “A” es el equipo que ataca (inicialmente), el equipo “B” es el equipo que defiende. A1- A5; B1-B5 son jugadores; A6-A12; B6- B12 son sustitutos.

Este documento está creado para un formato de juego de 4 periodos de 10 minutos cada uno.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista de juego

2.4.7 Semi-circulo de no carga

Comentario: Las áreas del semi-circulo de no carga definido por FIBA no son aplicables para el baloncesto en silla de ruedas.

Art. 3 Equipamiento

3 Comentario: Una vez que el balón del partido ha sido seleccionado por los árbitros, ningún equipo puede utilizarlo para calentar.

Art. 3.1 Sillas de ruedas

Comentarios generales a la revisión de la silla de ruedas:

Revisión de la silla: La revisión de la silla no tendrá lugar antes de los partidos en los torneos principales de la IWBF. Normalmente las sillas de ruedas serán revisadas por el comisario del partido antes del inicio del torneo. Esta revisión se realiza para identificar los problemas que pudieran existir y que el jugador deberá subsanar antes de que la silla de ruedas sea utilizada en un partido. El Art. 38.1.3 establece que es responsabilidad del jugador el asegurarse de que su silla de ruedas es legal.

La silla no será revisada de nuevo a menos que el comisario del partido, los árbitros o el entrenador del equipo contrario lo soliciten (Art.38.1.3). Si hay una petición de revisión de una silla, los árbitros, junto con el comisario del partido, si lo hubiera, la realizarán para asegurarse que cumple con todos los requisitos establecidos en el Art.31.1 prestando principal atención a la altura de la silla desde el suelo hasta la parte superior del cojín. Los árbitros y/o el comisario pedirán al jugador que salga de la silla y que no toque su cojín, si lo hubiera. Esto es particularmente importante si lo que se quiere comprobar es si el cojín ha sido modificado o colocado de manera que dé al jugador una ventaja en altura no contemplada en las reglas. Problemas menores como protecciones que sobresalen de las ruedas, etc. deben ser señalados y corregidos, pero no serían suficientemente importantes como para merecer una descalificación.

Debe señalarse que la silla sólo podrá ser revisada, con el propósito que expresa el Art.38.1.3, cuando la tenga un jugador dentro del terreno de juego, tal y como define el Art.4.1.3. No es ninguna infracción estar sentado en el área de banquillo en una silla que no cumple los requisitos establecidos en el Art.3.1.

Es posible que, en algunos partidos o torneos, los árbitros o el comisario sean responsables de certificar que la silla es legal ya que cumple con todos los requisitos del Art.3.1. Teniendo en cuenta que la revisión de la silla es una medida preventiva para ayudar al jugador, ésta deber hacerse con el máximo tiempo posible para que los cambios necesarios puedan ser realizados. Si esto no fuera posible, el jugador no podrá utilizar la silla hasta que cumpla con todos los requisitos establecidos en el Art.3.1.

Asimismo, válido para los Art.38.1.3 y Art.46.1

3.1 Situación: Se detiene el juego tras la rotura de un eje de la silla de ruedas del jugador A1 y el mecánico del equipo A está teniendo dificultades para hacer una reparación inmediata.

Reglamento: Si la reparación no está terminada en menos de 50 segundos desde el momento en que se paró el partido, el árbitro deberá ordenar al equipo A (1) retirar la silla averiada, y (2) sustituir al jugador A1. Esta regla será aplicable para todas las averías de la silla de ruedas.

3.1 Comentario: En referencia a las sujeciones del jugador en la silla de ruedas, no existe ninguna limitación al respecto.

Para la mayoría de jugadores, ninguna de las sujeciones/ataduras que utilizan debe ser especificada en su ficha de juego y podrán modificarlas – tanto quitar como añadir ataduras- sin modificar por ello su puntuación.

Los dobles amputados son una excepción:

TODOS los dobles amputados sólo podrán sujetar su(s) pierna(s) a la silla de ruedas por debajo de las rodillas con ataduras, prótesis o con el propio diseño de la silla de ruedas, si están especificadas en su ficha de juego.

Ataduras por encima de las rodillas o que sujeten ambas piernas entre ellas podrán ser quitadas o añadidas sin modificar por ello su puntuación.

Definición 1: La Comisión de la Clasificación de jugadores de IWBF ha determinado que un amputado por debajo de la rodilla con una pierna sujeta (atada) o llevando una prótesis, tiene una ventaja considerable respecto a un jugador con una pierna amputada sin sujetar.

En un amputado por debajo de la rodilla una pierna sujeta será considerada como una pierna “normal” y debe ser clasificado como si la pierna estuviera completa. Y como se considera que es una ventaja importante, debe ser especificada en su ficha de juego. No se pueden añadir ataduras adicionales a este jugador. Si el jugador decide usar menos ataduras, esto no alterará su clasificación.

Definición 2: Para aquellos jugadores que tienen reducida o no tienen movilidad en la pierna, añadir o quitar ataduras no cambia su clasificación porque sólo los equilibra en la silla de ruedas. No se considerará una ventaja importante ir sujeto (atado) para los jugadores con esta clasificación.

3.1.1 Situación 1: Después de un tiempo muerto, el jugador A1 entra en el campo con una silla de ruedas no autorizada según los criterios del Art. 3.1.

Reglamento: El jugador A1 será descalificado. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

3.1.1 Situación 2: Durante el primer periodo un árbitro descubre a un jugador usando una silla que había sido previamente declarada ilegal.

Reglamento: El jugador será descalificado y se retirará la silla del partido. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

3.1.1. Situación 3: A petición del entrenador del equipo contrario o durante la revisión directa de una silla, **el árbitro** descubre que el jugador A1 quiere jugar con un “cojín terapéutico”, del cual ha cortado porciones para ajustarlo a sus piernas y nalgas.

Reglamento: Siempre y cuando la altura desde el suelo hasta la parte superior del cojín colocado en el asiento no exceda de la altura legal que corresponde a la clasificación del jugador, el cojín será legal. El único requerimiento es que el cojín deber tener las mismas dimensiones que el asiento de la silla.

3.1.2. Situación: Durante el juego, el jugador B1 **apoya** su pie en una correa entre la estructura de su silla de ruedas.

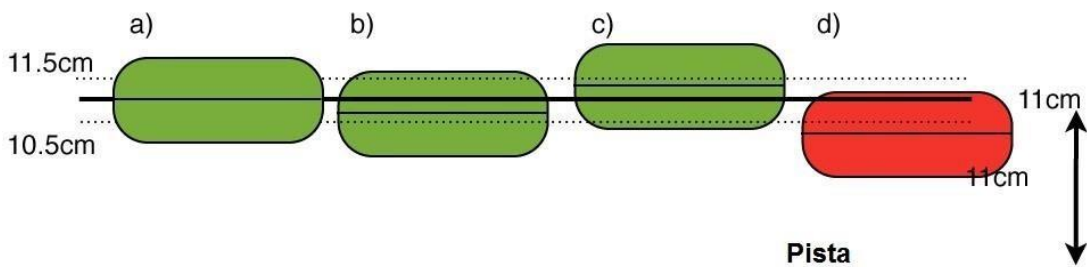
Reglamento: Legal.

3.1.2 Definición 1: El reposapiés, sin una barra de protección horizontal, debe estar a 11cm del suelo. El reposapiés, con una barra de protección horizontal, no debe estar a 11cm del suelo en su punto más adelantado.

3.1.2 Comentario 1: El diseño de la silla de ruedas puede variar mucho según el fabricante y el modelo. Es importante cuando se revise una silla de ruedas y se mida la altura de la barra horizontal (donde esté **instalada**) a efectos de cumplir con este artículo, que se tenga como prioridad la intención de la regla. La intención de esta regla se puede clasificar en dos categorías:

- Seguridad - La regla está diseñada para crear un único punto de contacto (a 11 cm) entre las sillas de ruedas y por lo tanto proteger los pies / extremidades inferiores de los jugadores.
- Prevenir una ventaja injusta - Usando una barra situada más baja para sujetar ilegalmente a un oponente.

Al revisar la altura de la barra no se debe tener en cuenta el grosor de la misma (los fabricantes utilizan diferentes grosores). Lo que debemos asegurarnos es que el punto de contacto esté situado a 11cm.



Independientemente de la forma que tenga del tubo utilizado para la barra (redonda o rectangular), la medida de 11 cm debe ser tomada desde el centro de la barra como se muestra arriba.

En los ejemplos anteriores:

- LEGAL - La barra mide 11cm en su centro
- PERMITIDO - El centro de la barra está a 5 mm de 11cm (por debajo)
- PERMITIDO - El centro de la barra está a 5 mm de 11cm (por arriba)
- ILEGAL - El centro de la barra NO está a 5 mm de 11cms

Se aceptará una tolerancia de 5 mm.

A veces la barra se curva hacia arriba/abajo cerca de donde se une a la estructura. (Esto se hace normalmente para mantener la fuerza e integridad de la estructura). Cuando consideremos la legalidad de este tipo de silla debemos tener en cuenta las siguientes preguntas "¿Representa un peligro para otros jugadores?" o "¿Le permitirá al jugador sujetar a otro jugador/obtener una ventaja injusta?"

3.1.2 Comentario 2: Para ser consistente con el Art. 3.1.2, la barra horizontal de protección en la parte delantera/lateral deberá estar a 11 cm. sobre el suelo en su punto más adelantado de contacto. Todo lo establecido en los Artículos 3.1.2 y 3.1.3 se aplicará en la parte delantera/lateral de la barra horizontal de protección.

3.1.2 Definición 2: La medición debe realizarse con las ruedas pequeñas de la silla de ruedas en posición de avance. Si no hay una barra de protección horizontal, el reposapiés debe estar a 11cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Si hay una barra de protección horizontal, el reposapiés detrás de la barra puede estar a cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

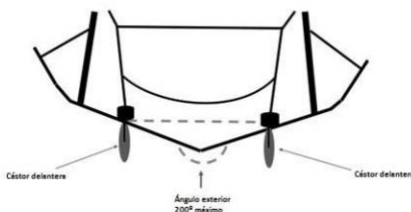
3.1.2. Ejemplo:

- a) El reposapiés de A1, sin una barra de protección horizontal, está a 10cm del suelo.
- b) El reposapiés de A1 está a 10cm del suelo, pero con una barra de protección horizontal que está exactamente a 11cm del suelo.

Reglamento:

En (a) la silla de ruedas NO es legal. A1 no puede jugar el partido con esa silla de ruedas. En (b), la silla de ruedas SI es legal.

3.1.2. Comentario: Si entre las dos ruedas cástor hay una barra formando un ángulo hecha con 2 o más barras, dicho ángulo externo formado por las barras, no excederá los 200°. La medición ha de realizarse por la parte exterior del ángulo. (Diagrama)



3.1.2 Comentario 3: Aquellas sillas de ruedas que tengan un reposapiés situado detrás de una única rueda castor, tienen que tener una barra de protección horizontal incluyendo las ruedas traseras.

3.1.4. Situación: A petición del entrenador del equipo contrario, o durante la revisión directa de una silla, el árbitro advierte que la rueda "antivuelco" tiene una distancia de 3 cm. entre su punto más bajo y el suelo, y además sobresale del plano vertical trasero definido por las ruedas traseras.

Reglamento: La silla no es legal. La rueda "antivuelco" no puede estar a más de 2 cm desde el suelo a su punto más bajo y no puede sobresalir del diámetro de las ruedas traseras. El jugador será descalificado (Art.38.1.3). Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

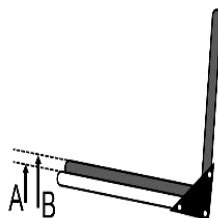
3.1.5. Situación 1: A petición del entrenador del equipo contrario, o durante la revisión directa de una silla, los árbitros descubren que el asiento del jugador A1 no está fijado a la silla. La altura máxima del asiento es legal. ¿Puede el jugador A1 jugar con esta silla de ruedas?

Reglamento: No. La silla de ruedas del jugador A1 no es legal. El asiento es parte de la silla de ruedas y debe estar fijado a ella. El jugador deberá abandonar la pista para corregir el problema. Los árbitros o el comisario comprobarán la reparación antes de que el jugador vuelva a la pista con la silla. Esta infracción no es suficiente para comportar una descalificación. Si el mismo problema es descubierto en partidos posteriores, se considerará que el jugador está modificando su equipamiento para obtener una ventaja y el jugador deberá ser descalificado (Art 38.1.3).

3.1.5 Situación 2: Misma situación que la anterior. El jugador A1 fija su asiento temporalmente con un material de tal forma que el asiento es parte de la silla, pero puede ser despegado fácilmente después del partido.

Reglamento: La silla es legal. El asiento debe ser parte de la silla de ruedas durante el partido.

3.1.5. Comentario: El asiento de la silla de ruedas puede exceder de la altura de los soportes laterales del asiento, con o sin cojín, pero entonces la medida deber ser tomada desde el punto más alto del asiento (B) en lugar de desde el punto más alto del soporte del asiento (A).



3.1.6. Comentario: El diámetro de una rueda está definido incluyendo el neumático totalmente inflado.

3.1.6 Definición 1: Luces que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los “castors”.

3.1.6 Situación: A1 tiene luces en su silla que reflejan. ¿Se debe permitir jugar a A1 con ésta silla de ruedas?

Reglamento: No. Luces que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los “castors”.

3.1.6 Situación 2: El eje de las sillas debe de estar hecho de forma redondeada si aristas, ni bordes, ni salientes de ninguna clase.

3.1.6 Comentario: Las Cintas o flejes para tapar los salientes, o los bordes del eje, no están permitidos. Cualquier silla que no sea totalmente segura, no se podrá usar.

3.1.6 Situation: Si A1 cambia su rueda averiada y vuelve a jugar con una rueda que no es legal o no es segura, ¿se tiene que descalificar al jugador?

Reglamento: Sí. (Art 38.1.3). Se conceden 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo contrario, designado por su entrenador, seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales de mesa.

3.1.9. Comentario: No están permitidos los neumáticos/ “castors” que dejen marcas en el suelo de forma permanente. Aquellas marcas que puedan quitarse fácilmente no se considerarán permanentes.

3.1.10. Situación: El jugador A1 utiliza un cojín en el respaldo de la silla por razones “terapéuticas”.

Reglamento: Un cojín en el respaldo está únicamente permitido si está fijado el respaldo de la silla.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4 Equipos

4.3.1 Situación: El equipo A quiere jugar con una combinación de pantalones largos y cortos.

Reglamento: Legal, con la única condición que todos sean del mismo color.

4.3.4 Situación 1: El jugador A1 está jugando con calcetines, pero sin calzado.

Regla: Legal. Sólo está prohibido jugar descalzo (con los pies desnudos).

4.3.4 Situación 2: El jugador A1 quiere jugar con zapatos de calle.

Reglamento: No es legal. Sólo se permite calzado deportivo.

4.4.2 Comentario: Si un jugador lleva cualquier accesorio en el pelo, objetos o joyas que no puede quitarse, no le será permitido jugar. Se podrá hacer una excepción con el anillo de boda, que, si no se puede quitar, se permitirá, pero deberá taparse.

Los árbitros no usaran ningún tipo de joyas. Se podrá hacer una excepción con el anillo de boda si no se puede quitar.

4.4.2 Definición 1: Mangas de compresión del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color. Medias de compresión del mismo color dominante que los pantalones o negras o blancas, pero todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.

4.4.2 Definición 2: Se podrá hacer una excepción con el uso del Hijab (pañuelo para la cabeza) para las jugadoras. Ésta excepción no incluye el uso del Burka o Niqab. Los ojos y la cara de las jugadoras no se pueden cubrir y tienen que estar siempre visible para sus oponentes.

4.4.2 Definición 3: Protector para la cabeza del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas. El protector para la cabeza no cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente y no será peligroso para la persona que lo lleva y/o para otras personas, muñequeras (máximo 10 cms y hecho de material textil ancho), vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc. Estos accesorios serán del mismo color dominante que las camisetas, o negras o blancas, pero todos los jugadores del mismo equipo deben llevar el mismo color.

4.4.4 Comentario: Si durante el calentamiento antes del inicio del encuentro o durante el partido, los árbitros y/o el comisario descubren que un jugador muestra cualquier tipo de nombre comercial, marca, logotipo, etc; dicho jugador tiene que quitarse esa publicidad o taparla. En caso de que no pueda quitarla o taparla, ese jugador no podrá jugar.

Art. 5 Jugadores: Lesiones

Definición: En ocasiones, durante partido de baloncesto en silla de ruedas, puede ocurrir que un jugador se caiga de su silla de ruedas sin existir contacto con un oponente. Esta situación debe de ser valorada por los árbitros de acuerdo al artículo 5. A veces podría ser necesario que un jugador requiera ayuda para poder volver a sentarse en la silla de ruedas. El entrenador, entrenador ayudante, sustituto o cualquier otro asistente de ese equipo puede entrar a la pista, con el permiso del árbitro, para ayudar al jugador a volver

a su silla de ruedas sin sanción alguna. Los árbitros, sin embargo, deben comprobar que el jugador caído no recibe asistencia por lesión. Si el jugador recibe asistencia por lesión, se aplicarán los principios del artículo 5.3.

5.2 Situación 1: El jugador A1 se cae de su silla de ruedas cerca de la canasta tras haber realizado un lanzamiento. Los otros jugadores tratan de coger el rebote.

Reglamento: El juego es detenido inmediatamente debido al peligro potencial para el jugador A1.

- a) Si el árbitro para el juego cuando ningún equipo tiene el control del balón, se señalará un balón retenido y se concederá la posesión al equipo que tiene derecho al saque de acuerdo con el proceso de alternancia.
- b) Si uno de los 2 equipos tiene el control del balón cuando el árbitro hace sonar su silbato, se concederá un saque de fuera de banda al equipo con el control del balón.

5.2 Situación 2: El equipo A tiene el control del balón. El jugador A1 se cae de su silla de ruedas durante una lucha para conseguir una posición favorable. No hay ningún contacto por parte de un contrario. A1 no está en peligro, pero el equipo A retiene el balón porque no quiere acabar el ataque sin el jugador A1.

Reglamento: El árbitro está autorizado para detener el partido y permitir a A1 volver a su silla de ruedas y el juego deberá continuar sin reiniciar el reloj de lanzamiento.

5.2 Situación 3: El equipo A tiene el control del balón y está efectuando un claro ataque cerca de la canasta contraria cuando B1 se cae de su silla bajo la canasta.

Reglamento: El árbitro parará inmediatamente el juego debido al peligro potencial para B1. Se concederá la posesión del balón al equipo A para que realice un saque desde la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero.

El reloj de lanzamiento:

- no deberá reiniciarse si muestra 14 segundos o más.
- deberá reiniciarse a 14 segundos si muestra 13 segundos o menos.

5.2. Situación 4: A1 realiza un pase largo hacia A1, entonces pierde el equilibrio y se cae de su silla de ruedas. Sus compañeros de equipo (A1 y A2) continúan el ataque hacia la canasta contraria.

¿En qué momento el juego debe ser detenido? o ¿puede el árbitro que está cerca de A1 ayudar al jugador a volver a su silla de ruedas mientras el juego continúa?

Reglamento:

1. El árbitro no debe ayudar al jugador a volver a su silla de ruedas.
2. Si A1 no está en peligro, el juego no debe ser interrumpido inmediatamente.
3. Sí, no obstante, en opinión del árbitro existe alguna duda de la habilidad de A1 para volver a su silla de ruedas sin ayuda, el juego debe ser parado cuando la jugada haya sido completada, esto significa:
 - a) Cuando el balón esté muerto.
 - b) Cuando un oponente obtenga el control del balón.

5.2 Comentario 1: Sin embargo, si en la situación anterior el jugador lesionado o que se ha caído se encuentra en peligro, el árbitro deberá interrumpir el juego inmediatamente.

5.2 Comentario 2: Los árbitros deberán poner especial atención a la posibilidad de que

los jugadores, en las circunstancias descritas anteriormente, se caigan de sus sillas o se tiren al suelo deliberadamente, con intención de detener el juego en una situación clara de ataque del equipo contrario. Estas situaciones deben ser consideradas automáticamente como antideportivas ya que van dirigidas a obtener una ventaja ilegal y deberán ser penalizadas con una falta técnica contra el jugador que realiza la acción.

Información adicional sobre el Artículo 5

- 5-1 **Definición.** Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado, y debido a esto el entrenador, el ayudante de entrenador, sustituto o cualquier asistente, entra a la pista, se considerará que el jugador ha recibido tratamiento, se haya o no efectuado realmente dicho tratamiento.
- 5-2 **Ejemplo:** A1 parece estar lesionado y el partido es detenido.
- (a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego para atender la lesión de A1.
 - (b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego, pero A1 ya se ha recuperado.
 - (c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para atender la lesión de A1.
 - (d) El ayudante de entrenador, un sustituto o un asistente del equipo A entra en el terreno de juego, pero no atienden la lesión de A1.

Interpretación: En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y debe ser sustituido.

- 5-3 **Definición.** No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en **opinión del médico** el traslado es peligroso para el jugador.
- 5-4 **Ejemplo:** A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante unos 15 minutos porque el **médico estima** que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación: Será el médico quien determine el tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego. Después de su sustitución, el partido continuará sin ningún tipo de sanción.

- 5-5 **Definición.** Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente 15 segundos), debe ser sustituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo periodo de reloj parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando sólo si la señal del anotador para el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.
- 5-6 **Ejemplo:** A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. El entrenador A (o el entrenador B) solicita un tiempo muerto:
- (a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.
 - (b) Después de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.
- Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

Interpretación:

- (a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.
- (b) Se concede el tiempo muerto, pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.
- 5-7 **Definición.** Los jugadores designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desea.
- 5-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primer tiro libre, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el segundo tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

Interpretación: El equipo B tiene derecho a sustituir a 1 solo jugador.

- 5-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que B3 está sangrando. B3 es sustituido por B6 y el equipo A solicita sustituir a 1 jugador.

Interpretación: Se concede al equipo A la sustitución de 1 jugador.

Nota: Debido al límite de 14 puntos (Artículo 51.2) una situación como las descritas en los ejemplos 5-8 y 5-9 pueden requerir que un equipo deba sustituir más de un jugador para cumplir con el límite de los 14 puntos. En estos casos el equipo oponente tendrá derecho a sustituir el mismo número de jugadores.

Art. 7 Entrenadores: Deberes y Derechos

Información adicional sobre el Artículo 7

- 7-1 **Definición.** Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres, números y puntos de clasificación correspondientes de los miembros del equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante.

El entrenador es el responsable directo de que los números que aparecen en la lista se correspondan con los números de las camisetas de los jugadores y que la clasificación de cada jugador en la lista es la correcta. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, el entrenador confirmará su aprobación de los nombres, números y clasificación correspondientes de los miembros de su equipo y de los nombres del entrenador, entrenador ayudante y capitán mediante la firma del acta.

- 7-2 **Ejemplo:** El equipo A presenta a su debido tiempo la lista de equipo al anotador. Los números de 2 jugadores no son los mismos que los números que aparecen en sus camisetas o se omite el nombre de un jugador en el acta.

Esto se descubre:

- (a) Antes del comienzo del partido
- (b) Después del comienzo del partido.

Interpretación:

- (a) Se corrigen los números equivocados o se añade el nombre del jugador en el acta sin ninguna sanción.
- (b) **El árbitro** detiene el partido cuando no coloque en desventaja a ninguno de los equipos. Se corrigen los números equivocados sin ninguna sanción, pero, sin embargo, no se puede añadir el nombre del jugador al acta.

7-3 **Definición.** Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador indicará los 5 jugadores que comenzarán el partido. Antes del inicio, el anotador comprobará si existe algún error relacionado con estos 5 jugadores y, en tal caso, lo comunicará al árbitro más cercano en cuanto sea posible. Si esta circunstancia se descubre antes del inicio del partido se corregirá el quinteto inicial. Si se descubre una vez iniciado el partido, se ignorará.

7-4 **Ejemplo:** Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los confirmados en el quinteto inicial. Esto ocurre:
(a) Antes del comienzo del partido.
(b) Después del comienzo del partido.

Interpretación:

- a) Se reemplazará al jugador, sin ninguna sanción, por uno de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro.
- b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.

7-5 **Ejemplo:** El entrenador pregunta al anotador para marcar la “x” minúscula en el acta de sus 5 jugadores que van a empezar el partido.

Interpretación: Es el entrenador en persona el que indicará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando la “x” minúscula al lado del número del jugador, en la columna de “Entrada” del acta.

Sin embargo, no hay ningún cambio en las Reglas Oficiales de Baloncesto y sigue siendo el anotador el que escriba dicha información en el acta. **FEB**

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

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

Información adicional sobre el Artículo 8

8.1. Definición. 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 de un período

8.2. Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está en acción de tiro, al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final del período y se le conceden 2 tiros libres.

Interpretación: El intervalo de juego comenzará después de que se hayan lanzado los tiros libres.

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

9.1 Situación: Antes de que el **árbitro principal** suelte el balón en el palmeo entre dos inicial, el Comisario se da cuenta que el Equipo A tiene más de 14 puntos en su cinco inicial. El Comisario avisa al **árbitro principal**. ¿Debe **el árbitro principal** sancionar al equipo A con una falta técnica?

Reglamento: Sí. El entrenador del equipo “A” será sancionado con una falta técnica (“C”) y al equipo “B” le será concedido 1 tiro libre. El equipo “A”, deberá realizar tantas sustituciones como sean necesarias para ajustar la puntuación de sus jugadores a la regla de los 14 puntos. El partido se reanudará con un palmeo entre dos en el círculo central.

Nota: Siempre es responsabilidad del entrenador asegurarse de que su equipo sobre el terreno de juego cumple en todo momento la norma del límite de 14 puntos expuesto en el artículo 51.2. Las correcciones del cinco inicial permitidas en el comentario del Artículo 7 situación 2 solo son aplicables a los nombres y números de los jugadores.

9.1. Comentario: Cuando una falta técnica, antideportiva o descalificante tenga lugar después de que el balón abandone la(s) mano(s) del **árbitro principal** en el palmeo entre dos inicial, se concederán tiros libres. Después de 1 o 2 tiro(s) libre(s), el juego deber ser reanudado con un saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales.

Información adicional sobre el Artículo 9

9-1 Definición. Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados y preparados para jugar sobre el terreno de juego. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

9-2 Ejemplo: A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de 5 jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

- a) El representante del equipo A facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores del equipo A.
- b) El representante del equipo A no facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores del equipo A.

Interpretación:

- a) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido comenzará. Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, se adjudicaría el partido al equipo B con un resultado de 20-0.
- b) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, se debe sancionar una falta al entrenador del equipo A (anotada como "B"). Se concederá 1 tiro libre al equipo B y el partido comenzará con un palmeo entre dos.

Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, se adjudicaría el partido al equipo B con un resultado de 20-0. En cualquier caso, el **árbitro principal** informará de este hecho en el reverso del acta al organizador de la competición.

9-3 Ejemplo: Al comienzo de la **segunda parte**, el equipo A no dispone de 5 jugadores facultados para jugar en el terreno de juego debido a lesiones, descalificaciones, etc.

Interpretación: La obligación de presentar un mínimo de 5 jugadores solo se aplica para el comienzo del partido. El **equipo A continuará** jugando con menos de 5 jugadores.

9-4 Ejemplo: Cerca del final del partido, A1 comete su quinta falta y abandona el partido. El equipo A puede continuar el partido con solo 4 jugadores al no disponer de más sustitutos. Como el equipo B va venciendo por más de 15 puntos, el entrenador B, demostrando juego limpio, quiere retirar a **1** de sus jugadores **para** continuar jugando también con 4 jugadores.

Interpretación: Se negará la solicitud del entrenador B de jugar con 4 jugadores. Mientras un equipo disponga de los jugadores necesarios, habrá 5 jugadores en el terreno de juego.

9-5 Definición. El Artículo 9 aclara qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier período comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como se descubra, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detenerse el juego serán válidos.

9-6Ejemplo: Tras el inicio del partido, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en dirección equivocada.

Interpretación: Se parará el partido tan pronto como sea posible sin poner en desventaja a ningún equipo. Los equipos intercambiarán las canastas. El juego se reanudará desde el punto más cercano a donde se detuvo como si de un espejo se tratara.

Art. 10 Estado del balón

10.4 Situación 1: Durante una acción de tiro, A1 recibe falta de B1. A1 continúa su movimiento de tiro, pero la señal de final de periodo suena antes de que el balón haya salido de su(s) mano(s). Después de que la bocina haya sonado, el tiro se completa y el balón entra en la canasta. ¿La canasta es válida?

Reglamento: No. Para que la canasta sea válida, el balón debe haber salido de la(s) mano(s) de A1 antes de que la bocina haya sonado. Le será cargada una falta a B1 y se le concederán 2 ó 3 tiros libres a A1. (Ver Art.15.3 Situación 3)

10.4 Situación 2: A1 lanza a canasta y B1 le hace falta después de que la acción de tiro haya sido completada. ¿Qué sucede sí?

- a) La canasta entra
- b) La canasta no entra
- c) La canasta entra y es la 5ª falta del equipo B en el período.
- d) La canasta no entra y es la 5ª falta del equipo B en el período.

Reglamento: Se carga una falta contra B1 y

- a) Se concede la canasta al jugador A1 y el balón al equipo A para un saque desde el punto más cercano a donde se cometió la infracción.
- b) Se concede el balón al equipo A para un saque desde el punto más cercano a donde se cometió la infracción.
- c) Se concede la canasta al jugador A1 seguida de 2 tiros libres a A1.
- d) Se concede al jugador A1 2 tiros libres.

Información adicional sobre el Artículo 10

10-1 Definición: El balón no queda muerto y la canasta es válida en caso de convertirse, cuando un jugador comete una falta sobre cualquier **adversario** mientras el balón es controlado por dichos adversarios, que se encuentran **en acción de tiro** y **finalizan su lanzamiento** mediante un movimiento continuo que comenzó antes de que se produjera la falta. Esta situación es igualmente válida si se sanciona una falta técnica a cualquier jugador o personal de banco del equipo defensor.

10-2 Ejemplo: Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando B2 comete una falta sobre A2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que B2 hiciera la falta.

Interpretación: La canasta, si se convierte, será válida.

10-3 Ejemplo: A1 está en acción de tiro cuando A2 comete una falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que A2 hiciera la falta.

Interpretación: El balón pasa a estar muerto cuando A2 comete la falta. La canasta, si se convierte, no será válida.

Art. 12 Palmeo entre dos y Posesión alterna

12.2 Situación 1: Durante el palmeo entre dos, A1 se apoya con una mano en una rueda o el aro apoya manos.

Reglamento: Legal.

12.2 Situación 2: Durante el palmeo entre dos A1 se levanta de su asiento mientras intenta palmear el balón después de que éste haya abandonado la(s) mano(s) del **árbitro principal**.

Reglamento: Se sancionará a A1 con una falta técnica.

Se concederá 1 tiro libre al equipo "B" y el balón para un saque desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales.

12.2.1 Situación: Durante el palmeo entre dos, uno de los dos jugadores que compiten por él balón sitúa su rueda trasera en la línea central.

Reglamento: No es legal. El árbitro deberá corregir la posición del jugador antes de administrar al palmeo entre dos.

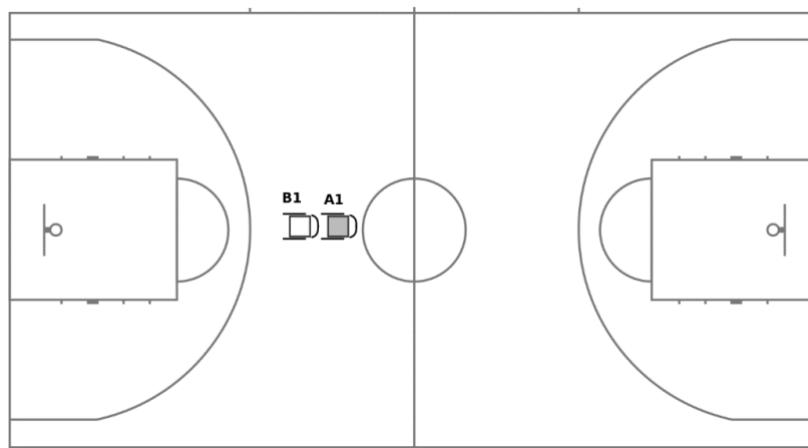
12.2.2 Situación: Durante el palmeo entre dos, 2 jugadores del equipo A ocupan posiciones contiguas fuera del círculo. El jugador B1 quiere posicionarse entre ellos.

Reglamento: Si B1 lo solicita antes de que el balón este vivo, es válido y los árbitros deben ordenar a los jugadores del equipo A que dejen el suficiente espacio.

12.2.8 Situación 1: El jugador A1 durante el palmeo entre dos iniciales posiciona su silla de ruedas fuera del círculo, paralela a la línea central, mientras el jugador B1 está justo en ángulo recto con él.

Reglamento: Ambos son legales, pero ninguna parte del jugador o de su silla de ruedas debe entrar en el círculo antes de que el balón sea tocado.

12.2.8 Situación 2: Durante el palmeo entre dos el jugador A4 posiciona su silla de ruedas cerca del círculo, en línea con la canasta. Inmediatamente detrás de él, B4 se pone en la misma posición.



Reglamento: Legal. Sin embargo, si la posición de B4 impide a A4 hacer un movimiento normal de pivote, cualquier contacto será juzgado por el **árbitro** como responsabilidad de B4.

12.2.8 Situación 3: Antes de que el balón abandone la(s) mano(s) del **árbitro principal** en el palmeo entre dos inicial, A1 deja su posición fuera del círculo y se mueve hacia la canasta de sus oponentes.

Reglamento: Legal, siempre y cuando A1 no moleste a los jugadores que participan en el palmeo entre dos.

12.4.3 Situación 1: A1 y B1 participan en el palmeo entre dos inicial. El balón es lanzado directamente fuera del terreno de juego y él **árbitro** indica otro palmeo entre dos.

Reglamento: Aunque el reloj del partido se ha puesto en marcha en el momento que el balón fue palmeado, ningún equipo ha obtenido el control del balón y el proceso de posesión alterna del balón para un saque no puede aplicarse. Se repetirá el palmeo entre dos en el círculo central entre los mismos jugadores.

12.4.3 Situación 2: A1 y B1 participan en el palmeo entre dos inicial. El balón es palmeado y cogido por los jugadores oponentes A2 y B2. El **árbitro** señala balón retenido e indica un nuevo palmeo entre dos.

Reglamento: Aunque el reloj del partido se ha puesto en marcha en el momento que el balón fue palmeado, ningún equipo ha obtenido el control del balón y el proceso de posesión alterna del balón para un saque no puede aplicarse. Se repetirá el palmeo entre dos en el círculo central entre A2 y B2.

Información adicional sobre el Artículo 12

12-1 Definición. El equipo que no obtenga el control de un balón vivo sobre el terreno de juego tras el palmeo entre dos que da comienzo al partido dispondrá de un saque en el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de palmeo entre dos.

12-2 Ejemplo: El árbitro lanza el balón en el palmeo entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón es legalmente palmeado por A1:

- (a) Se sanciona balón retenido entre A2 y B2.
- (b) Se sanciona una doble falta entre A2 y B2.

Interpretación: Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en el terreno de juego, el árbitro no puede servirse de la flecha de posesión alterna para conceder la posesión. El **árbitro principal** administrará un nuevo palmeo entre dos en el círculo central entre A2 y B2. El tiempo que haya transcurrido en el reloj del partido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido o doble falta se mantendrá consumido.

12-3 Ejemplo: El árbitro lanza el balón en el palmeo entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón es legalmente palmeado por A1:

- a) Va directamente fuera del terreno de juego.
- b) Es cogido por A1 antes de que sea tocado por uno de los jugadores que no han participado en el palmeo entre dos o toque el suelo.

Interpretación: En ambos casos el equipo B dispondrá de un saque como resultado de la violación de A1. Después del saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo **en el terreno de juego tendrá** derecho a la **primera** situación de posesión alterna desde el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de palmeo entre dos.

12-4 Ejemplo: El equipo B tiene derecho a un saque por el procedimiento de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede equivocadamente al equipo A para que efectúe el saque.

Interpretación: Una vez que el balón toque o sea legalmente tocado por un jugador en el terreno de juego, el error no puede corregirse. Sin embargo, el equipo B no pierde su oportunidad de saque de posesión alterna como consecuencia del error y **tendrá derecho** al saque en la próxima situación de palmeo entre dos que se produzca.

12-5 Ejemplo: Simultáneamente con la señal de fin del primer periodo, B1 comete una falta antideportiva sobre A1.

Interpretación: A1 lanzará 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, en frente de la mesa de oficiales. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

12-6 a 12-8 No aplicable a la reglamentación IWBF

12-9 Definición. Siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, excepto entre tiros libres y a menos que la posesión del balón forme parte de la penalización de la falta, se produce una situación de palmeo entre dos que conlleva un saque por posesión alterna. Al no existir opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro y rebota en él. Por consiguiente, si el equipo que tenía el control del balón antes de que este se encajase entre el aro y el tablero tiene derecho al saque, únicamente dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento como en cualquier otra situación de palmeo entre dos.

12-10 Ejemplo: Durante un lanzamiento de campo de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación: Tras el saque, el equipo A solo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

12-11 Ejemplo: Cuando el balón va por el aire en un lanzamiento de A1, suena la señal del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.

Interpretación: Al no disponer el equipo A de tiempo en el reloj de lanzamiento, se produce una violación del reloj de lanzamiento. El equipo B tiene derecho al saque. El equipo A no perderá su derecho al saque en la próxima situación de posesión alterna.

12-12 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de 2 puntos y recibe falta de B2. Los árbitros sancionan a B2 con falta antideportiva. Durante el último tiro libre:

- a) El balón se encaja entre el aro y el tablero
- b) A1 toca con sus ruedas traseras la línea de tiro libre al soltar el balón
- c) El balón no toca el aro

Interpretación: El tiro libre no se considerará válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

12-13 Definición. 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 ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

12-14 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA).

12-15 Definición. Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

12-16 Ejemplo: Durante un saque de posesión alterna:

- a) Las ruedas del jugador que saca, A1, pisan el terreno de juego cuando el jugador tiene el balón en sus manos.
- b) A2 extiende sus manos más allá de la línea limítrofe antes de que el balón haya cruzado la línea limítrofe.
- c) El jugador que saca, A1, tarda más de 5 segundos en soltar el balón.

Interpretación: En todos los casos, el equipo que efectúa el saque comete una violación. Se concederá el balón a los oponentes para un saque en el lugar del saque original y se cambiará inmediatamente la dirección de la flecha de alternancia.

Art. 13 Cómo se juega el balón

13.2.1 Situación 1: El jugador A1 avanza con el balón empujándolo por el suelo con su reposapiés o botando el balón con su cabeza.

Reglamento: Si un jugador juega deliberadamente el balón de esta manera es una violación y se concede el saque al equipo contrario desde el punto más cercano fuera del campo. Si el balón accidentalmente golpea la silla de ruedas o la cabeza de un jugador no es violación.

13.2.2 Situación 2: A1 deliberadamente golpea el balón con cualquier parte de su pierna, mientras está en contacto con la silla de ruedas.

Reglamento: Se señalará una violación.

Art. 14 Control del balón

14.1.3 Situación: Mientras avanza hacia canasta, A1 carga sobre B1,

- a) antes de soltar el balón en una bandeja o
- b) después de soltar el balón en una bandeja. Es la quinta falta del equipo A en ese periodo.

Reglamento:

- a) No se concederá ningún tiro libre a B1. Falta con control de balón del equipo A.
- b) Se concederán 2 tiros libres a B1. Una vez ha soltado el balón en un intento de lanzamiento, finaliza el control del balón por parte del equipo A.

14.1.4.1 Situación 1: El jugador A1, con posesión del balón, comienza a inclinarse hacia adelante. Para evitar que su silla toque el suelo, apoya el balón contra el suelo y retorna a su posición.

Reglamento: Legal. Impulsarse con el balón es como hacerlo con la mano, lo cual es legal.

14.1.4.1 Situación 2: El jugador B1 trata de evitar que el balón salga del campo. Al hacerlo pierde el equilibrio y se cae de su silla de ruedas. Mientras esta todavía dentro del campo, pero caído en el suelo, palmea el balón a su compañero de equipo B2.

Reglamento: Violación del equipo B; se concede un saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del terreno de juego.

14.1.4.2 Situación 1: El jugador A1 se inclina lateralmente para obtener la posesión del balón. Durante esa acción su silla de ruedas momentáneamente también se inclina lateralmente, levantando ligeramente del suelo una rueda pequeña y una rueda grande (“tilt”).

Reglamento: Legal, mientras ninguna parte de la estructura toque el suelo.

14.1.4.2 Situación 2: Un jugador con posesión del balón comienza a inclinarse hacia adelante con su silla de ruedas. Justo antes de que cualquier parte de su silla, exceptuando los neumáticos/ruedecillas (castors), toque el suelo, bota el balón contra el suelo. Después de que cualquier parte de la silla haya tocado el suelo, el jugador se levanta con su silla de ruedas y reanuda el regate.

Reglamento: Violación. El jugador no ha perdido el control del balón.

Información adicional sobre el Artículo 14

14-1 Definición. Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo.

14-2 Ejemplo: Si a juicio de los árbitros, independientemente de que el reloj de partido esté parado o no, un jugador deliberadamente demora coger el balón.

Interpretación: El balón pasa a estar vivo cuando el árbitro lo deja en el suelo junto al lugar del saque o la línea de tiro libre.

Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1.2 Comentario: En baloncesto en silla de ruedas, no es fácil identificar el comienzo de un movimiento continuo de tiro. El inicio de una acción de tiro debe ser identificado con precisión por el árbitro, que deberá poner gran atención a los movimientos normales del brazo, mano y cuerpo anteriores a la acción de soltar el balón para un tiro.

Sin embargo, comparándolo con el salto en el baloncesto de a pie, un intento de anotar a menudo incluye movimientos con la silla. Estos nunca deben ser excesivos, pero, si a juicio del árbitro, existiera una falta tras el comienzo de una acción normal de tiro que incluye movimientos con la silla, la falta será considerada cometida contra el jugador en acción de tiro.

15.1.2 Situación: El jugador A1 se encuentra cerca de la canasta cuando recibe un pase por encima de los brazos extendidos de defensor B1. B1 baja inmediatamente sus brazos estableciendo contacto con A1 que comienza el movimiento ascendente de su mano hacia canasta, pero no necesariamente en la posición clásica de tiro.

Reglamento: Se cargará una falta a B1. Se concederán 2 tiros libres a A1.

Razonamiento: Una falta debe ser sancionada a la más mínima señal de que los brazos se levantan hacia el aro. Esta situación es comparable con la del jugador de baloncesto de a pie que recibe un pase y simultáneamente salta hacia la canasta para efectuar un "palmeo" ("scoop"). El jugador de baloncesto de a pie no tiene su mano en la posición clásica de tiro, pero aun así se comete una falta en acción de tiro. Además, tal tipo de falta es sancionada porque la acción de correr/saltar enfatiza la intención de tiro del jugador. La intención de tiro del jugador en silla de ruedas se ve disminuida por el hecho de que no puede saltar.

Por lo tanto, debe prestarse especial atención al movimiento ascendente del (los) brazo(s).

15.1.3 Comentario: Movimiento Continuo es aquel movimiento que habitualmente precede al tiro e incluye cualquier movimiento del cuerpo, brazo, mano o silla de ruedas normalmente usado en el lanzamiento, pero que no incluye el golpeo del balón durante el palmeo entre dos inicial o el palmeo del balón durante un rebote (Ver 24.1.3).

15.1.3 Situación 1: ¿El hecho de que un jugador que esté en acción de tiro sea objeto de una falta causa que el balón quede muerto inmediatamente?

Reglamento: No, siempre que el movimiento continuo no sea interrumpido. La acción de tiro no terminará hasta que finalice el intento. Sin embargo, si el movimiento continuo es interrumpido, el balón queda muerto inmediatamente. (Ver Art. 10.4).

15.1.3 Situación 2: A1 avanza y/o bota en el área restringida para intentar una bandeja. Mientras aún está en movimiento, A1 coge el balón para preparar un lanzamiento a canasta o hace el último impulso hacia canasta. B1 comete falta sobre A1.

- a) El movimiento de A1 no es interrumpido y A1 consigue canasta;
- b) A1 detiene su movimiento tras la falta, pero comienza un segundo movimiento consiguiendo canasta.

Reglamento:

- a) La canasta es válida y se concederá a A1 1 tiro libre porque el movimiento no fue interrumpido. (Ver Art. 10.4).
- b) El balón se considera muerto cuando A1 detiene su movimiento inicial. No se considera válida la canasta. Se concederán a A1 debe 2 tiros libres.

15.1.3 Situación 3: Mientras A1 está en acción de tiro, B1 le hace falta. A1 continúa su movimiento de tiro, pero la bocina de final del período suena antes de que el balón haya salido de su mano. Después del sonido de la bocina, el lanzamiento es completado y el balón entra. ¿Deberá ser canasta válida?

Reglamento: No. Para que una canasta sea válida, el balón debe haber abandonado

la(s) mano(s) de A1 antes de que la bocina suene. Se sancionará una falta a B1 y se concederán a A1 2 o 3 tiros libres. (Ver Art. 10.4 Situación 1)

15.1.3 Situación 4: A1 comienza un intento de tiro canasta. Antes de que el balón salga de sus manos B1 hace falta a A2. La falta es la quinta del equipo B en ese periodo. El intento de A1 es convertido.

Reglamento: La canasta de A1 es válida y se concederán a A2 2 tiros libres.

15.1.3 Situación 5: A1 intenta un lanzamiento de 3 puntos. Después de que A1 ha comenzado el lanzamiento, pero antes de que balón salga de su(s) mano(s), A2 hace falta a B1. La canasta es convertida.

Reglamento: Se cargará una falta a A2, el balón quedará muerto inmediatamente y la canasta no será válida. (Ver Art. 14.3). El partido se reiniciará por un jugador del equipo B mediante un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres (Ver Art. 17.2.6).

Información adicional sobre el Artículo 15

15-1 Definición. Cuando un jugador se encuentra en acción de tiro y tras recibir una falta, éste realiza un pase, no se considerará que esté en acción de tiro.

15-2 Ejemplo: A1 está en acción de tiro y mientras sostiene el balón con ambas manos recibe una falta de B1. Tras la falta, A1 pasa el balón a A2.

Interpretación: Ya no se considera que A1 está en acción de tiro.

Art. 16 Canasta: Cuando se marca y su Valor

16.2.1 Situación 1: Durante un lanzamiento de 3 puntos de A1, sus ruedas delanteras están situadas sobre la línea de 3 puntos.

Reglamento: Legal. Las ruedas delanteras pueden incluso estar situadas más allá de la línea de 3 puntos. El balón debe abandonar las manos del lanzador antes de que las ruedas traseras toquen la línea de tres puntos, porque si no contaría como canasta de 2 puntos.

16.2.1 Situación 2: Durante un lanzamiento de 3 puntos, A1 recibe una falta de B1 en su reposapiés, situado en la zona de 2 puntos. Ninguna de las ruedas grandes de A1 se encuentra en la zona de 2 puntos.

Reglamento: Se cargará una falta a B1 y, en el caso de que la canasta sea convertida se concederán 3 puntos y A1 dispondrá de 1 tiro libre adicional. Si el intento no es convertido se concederán 3 tiros libres a A1.

16.2.5 Definición 1: Lanzamiento en el último segundo: El reloj de partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (3 décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote, después del último o único tiro libre, y realizar un lanzamiento valido a canasta.

16.2.5 Definición 2: Cuando el reloj del partido indica 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) ó 0:00.1 minutos (1 décima de segundo), el único lanzamiento válido es palmeo el balón directamente hacia canasta.

16.2.5. Situación 1: Con 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) en el reloj del partido, A1 obtiene el control de un saque de A2 e intenta un lanzamiento a canasta antes de que suene la señal de final del periodo. Mientras el balón está en el aire, la señal de final de periodo suena y a continuación el balón entra.

Reglamento: La canasta no será concedida.

16.2.5 Situación 2: Con 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) en el reloj del partido, A1 palmea un pase de A2 desde un saque hacia canasta. Mientras el balón está en el aire, la señal del reloj del partido suena y a continuación el balón entra.

Reglamento: La canasta será concedida.

Información Adicional sobre el Artículo 16

16-1 Definición. El valor de un lanzamiento de campo se define por el lugar sobre el terreno de juego desde donde se efectuó el lanzamiento. Un lanzamiento desde la zona de 2 puntos vale 2 puntos, un lanzamiento desde la zona de 3 puntos vale 3 puntos. La canasta se concede al equipo que ataca el cesto de los adversarios en el que entró el balón.

16-2 Ejemplo: A1 lanza el balón en un tiro desde la zona de 3 puntos. El balón en su trayectoria ascendente, es legalmente tocado por cualquier jugador que se encuentra dentro de la zona de lanzamiento de 2 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 3 puntos.

16-3 Ejemplo: A1 suelta el balón en un lanzamiento desde la zona de 2 puntos. En trayectoria ascendente es legalmente tocado por B1, que tiene las ruedas grandes de su silla de ruedas en la zona de lanzamiento de 3 puntos del equipo A. El balón continúa su trayectoria y entra en el cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al equipo A, puesto que el lanzamiento de A1 se efectuó desde la zona de lanzamiento de 2 puntos.

16-4 Definición: Si el balón entra en la canasta, el valor del lanzamiento de campo se define dependiendo de que el balón:

- (a) Haya entrado en la canasta directamente o
- (b) En el pase haya sido tocado por cualquier jugador o haya tocado el suelo antes de entrar en la canasta.

16-5 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos y el balón entra directamente en la canasta.

Interpretación: Se concederán 3 puntos al equipo A puesto que el pase de A1 se efectuó desde la zona de 3 puntos.

16-6 Ejemplo: A1 pasa el balón desde la zona de 3 puntos y el balón es tocado por cualquier jugador o el balón toca el suelo

- a) En la zona de 2 puntos del equipo A.
- b) En la zona de 3 puntos del equipo A.

Interpretación: En ambos casos se conceden 2 puntos al equipo A puesto que el balón no entró en la canasta directamente.

16-7 Definición. Durante un saque o un rebote después del último o único tiro libre, **siempre transcurrirá un espacio de tiempo** desde que el jugador en pista toca el balón hasta que el balón sale de sus manos en un lanzamiento a cesto. Este hecho cobra especial importancia al final de un período. Debe existir un tiempo mínimo para ese lanzamiento antes de que finalice el tiempo. Si el reloj de partido muestra 0:00.3, es deber del árbitro determinar si el lanzador soltó el balón antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. Sin embargo, si el reloj de partido solo muestra 0:00.2 o 0:00.1, el único lanzamiento válido que puede efectuar un jugador es palmeando el balón.

16-8 Ejemplo: Se concede un saque al equipo A cuando el reloj de partido muestra:

- (a) 0:00.3
- (b) 0:00.2 ó 0:00.1

Interpretación:

En (a), si se efectúa un lanzamiento a cesto y la señal del reloj de partido suena indicando el final del período durante el lanzamiento, es responsabilidad de los árbitros determinar si el balón fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período.

En (b), la canasta solo puede concederse si se palmea el balón que estaba en el aire tras el saque.

16-9 Situación: Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa por completo. Cuando:

- a) El equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta,
- b) El reloj del partido muestra 2:00 minutos del **4º** periodo o en cualquier periodo extra, el reloj del partido se detendrá cuando el balón haya atravesado completamente el cesto, tal como se muestra en el diagrama 1.

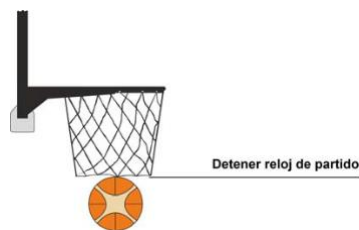


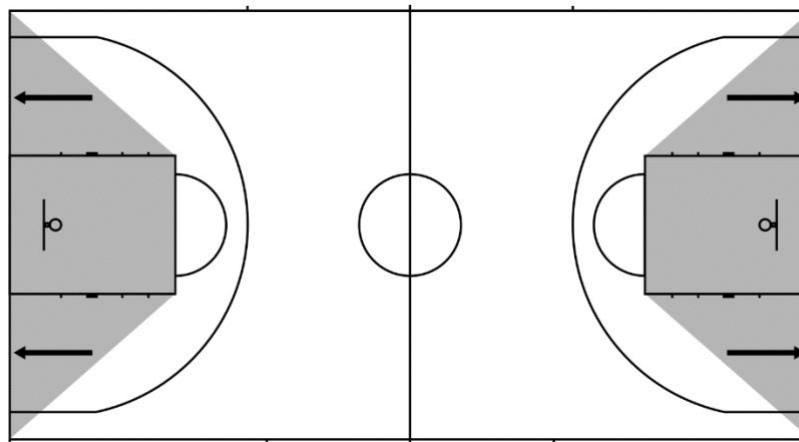
Diagrama 1 Cesta convertida

16-10 Ejemplo: Al inicio de un período, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en pista del equipo A.

Art. 17 Saque

17.1 Comentario: Para ayudar a los árbitros a decidir si el saque debe ser realizado desde la línea de fondo o desde la banda, debe dibujarse una línea imaginaria desde ambos extremos de la línea de tiro libre hasta la esquina más cercana.



17.2. Comentario: Existen situaciones en las que el árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a realizar un saque desde la **línea de fondo**:

- Después de un tiempo muerto como continuación de una canasta válida de 2 ó 3 puntos.
- Después de una parada legal del partido debida a una lesión de un jugador o de un árbitro, cuando el balón debería haber sido normalmente puesto en juego desde la línea de fondo.
- Sí, después de una canasta válida, el árbitro considera que puede agilizar el juego entregando el balón al jugador.
- Después de una falta doble o después de faltas compensadas según el artículo 42.
- Cuando el balón permanece en pista delantera.

17.2.4 Definición: Los últimos 2 minutos del partido: Si al equipo que dispone de un saque en su pista trasera se le concede un tiempo muerto, tras el mismo efectuará el saque en su pista ofensiva.

17.2.4 Situación: Cuando quedan 1:45 segundos del cuarto periodo, B1 comete falta antideportiva sobre A1 que está botando el balón en la pista trasera del equipo A. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después de los 2 tiros libres de A1, el equipo A dispone de un saque.

Reglamento: El saque del equipo A se efectuará en la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de una nueva cuenta en el reloj de lanzamiento.

17.3.1. Comentario: Después de que el balón haya sido puesto a disposición del jugador para efectuar un saque, dicho jugador no deberá mover su silla de ruedas lateralmente más de 1 metro a lo largo de la línea de banda **o líneas de fondo**, pero le está permitido moverse hacia atrás, alejándose de las líneas que delimitan el terreno de juego.

17.3.2. Situación: El jugador A1 ha pasado el balón a A2 desde fuera del terreno de juego. Después de esto, B1 impide a A1 volver a entrar en la pista manteniéndose en su posición cerca de la línea de banda. A1 se mueve por fuera del campo para entrar más adelante, pero B1 le sigue en paralelo impidiéndole entrar.

Reglamento: La acción de B1 es contraria al espíritu de juego y, tras un aviso previo, puede ser sancionado con una falta técnica si se repite. (Ver Art. 47.3 Reglas). A1 debe poder entrar en la pista desde el lugar donde se le puso el balón a su disposición.

17.3.3. Situación 1: Cuando el árbitro va a entregar el balón al jugador A1 para un saque en su pista ofensiva, se da cuenta que el jugador A2 **no ha abandonado** el área restringida.

Reglamento: El árbitro pedirá a A1 que abandone el área restringida antes de entregar el balón a A1 para que saque de banda (**Arbitraje preventivo**).

17.3.3 Situación 2: Justo antes de que el árbitro dé el balón a A1 para un saque, A2 **entra** en el área restringida.

Reglamento: Violación de A2. Se concederá el balón al equipo B, que deberá sacar desde el mismo lugar.

17.3.3 Situación 3: Inmediatamente después de que el jugador A1 ha recibido el balón para un saque, A2 entra en el área restringida. A1 aún tiene el balón.

Reglamento: Legal. A2 ya puede entrar en el área restringida una vez que el balón está vivo.

Información Adicional sobre el Artículo 17

17-1 Definición. Antes de que el jugador que efectúa un saque haya soltado el balón, es posible que el movimiento de saque pueda provocar que la(s) mano(s) del jugador con el balón crucen el plano imaginario sobre la línea lateral que separa el terreno de juego del espacio situado más allá de las líneas limítrofes. En tales situaciones, el jugador defensor sigue teniendo la responsabilidad de evitar interferir el saque y no debe tocar el balón mientras siga estando en las manos del jugador que saca.

17-2 Ejemplo: Se concede un saque a A1. Mientras sostiene el balón, sus manos cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón que está en las manos de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar contacto físico con A1.

Interpretación: B1 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B1 será avisado, se le comunicará esta advertencia al entrenador B y **el aviso** se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

17-3 Definición. Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que está en el terreno de juego.

17-4 Ejemplo: Durante un saque de A1 este jugador pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.

Interpretación: A1 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque en el mismo lugar del saque original.

17-5 Definición. Durante un saque, los demás jugadores no tendrán ninguna parte de su cuerpo o silla de ruedas sobre la línea limítrofe antes de que el balón la haya cruzado.

17-6 Ejemplo: Tras una violación de fuera de banda, A1 recibe el balón del árbitro para el saque. Entonces A1:

Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2

Entrega el balón a A2, que está fuera del terreno de juego.

Interpretación: Se trata de una violación de A2 **en ambos casos**, por provocar que su cuerpo cruce la línea limítrofe antes de que A1 haya soltado el balón por encima de la línea limítrofe.

17-7 Ejemplo: Después de que el equipo A logre una canasta de campo o un último o único tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. Entonces B1:

a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge B2.

b) Entrega el balón a B2, que también está detrás de la línea de fondo.

Interpretación: Jugada legal. La única restricción que tiene el equipo B en el saque es que debe lanzar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.

17-8 Definición. Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra, el saque se administrará desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. El jugador que efectúa el saque debe pasar el balón a un compañero situado en pista delantera.

17-9 Ejemplo: Durante el último minuto del partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que este abandone el terreno de juego a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

(a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.

(b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.

(c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o vice-versa).

Interpretación:

En (a), el juego se reanudará con un saque para el equipo A a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

(b) y (c) El juego se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

En todos los casos, el equipo A sólo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

17-10 Ejemplo: Cuando resta 0:57 del último periodo del partido, A1 está lanzando 2 tiros libres. Durante el segundo tiro libre, las ruedas traseras de A1 cruzan la línea mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el juego se reanuda con un saque para el equipo B en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-11 Ejemplo: Cuando queda 0:26 del último periodo del partido, A1 ha regateado durante 6 segundos en su pista trasera, cuando

- (a) B1 palmea el balón y lo envía fuera del terreno de juego
- (b) B1 comete la tercera falta de su equipo en este

Se concede un tiempo muerto al equipo A

Interpretación: Después del tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque desde la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A sólo dispone de 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-12 Ejemplo: Cuando queda 1:24 del último periodo del partido, A1 ha regateado en su pista delantera. B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A que inicia un nuevo regate. Entonces B2 palmea el balón haciendo que abandone el terreno de juego en pista trasera del equipo A:

- (a) con 6 segundos
- (b) con 17 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el equipo A reanuda el partido mediante un saque en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales. En ambos casos, el equipo A sólo dispondrá del tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-13 Ejemplo: Cuando quedan 0:48 del último periodo del partido, A1 ha regateado en su pista delantera. B1 palmea el balón desviándolo hacia la pista trasera del equipo A, donde es recogido por cualquier jugador del equipo A que inicia un nuevo regate. Entonces B2 comete la tercera falta de equipo en ese periodo en pista trasera del equipo A:

- (a) con 6 segundos
- (b) con 17 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el juego se reanuda con un saque para el equipo A en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

Interpretación: Cuando se reanude el partido, el equipo A dispondrá de

- (a) 14 segundos
- (b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-14 Ejemplo: El equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A6 y B6 por entrar al terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Las penalizaciones se cancelan entre ellas y se concede un saque al equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. Antes de administrarse el saque, se concede un tiempo muerto al entrenador A. ¿Dónde se administrará el saque para reanudar el juego?

Interpretación: Tras el tiempo muerto, el saque se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con los segundos restantes en el reloj de lanzamiento, en este caso, 19 segundos.

17-15 Definición. Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque posterior se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

17-16 Ejemplo:

- (a) Un jugador que efectúa un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, comete una violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque en el mismo punto que el saque original.
- (b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización de falta por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo. En este caso, el equipo que efectúa el saque solo dispondrá del tiempo que reste en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: En todas estas situaciones, el jugador que efectúe el saque puede pasar el balón a pista delantera o trasera.

17-17 Definición. Se pueden producir las siguientes situaciones durante un saque:

- (a) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
- (b) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.

17-18 Ejemplo: No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

17-19 Ejemplo: Durante un saque, A1 efectúa un pase hacia la canasta y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

Interpretación: Se trata de una situación de palmeo entre dos. El juego se reanuda aplicando el procedimiento de posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A, no se concederá una nueva cuenta en el reloj de lanzamiento.

17-20 Ejemplo: Cuando quedan 5 segundos en el reloj de lanzamiento durante un saque de A1, este jugador pasa el balón hacia canasta y el balón toca el aro.

Interpretación: El operador del reloj de lanzamiento no concederá una nueva cuenta puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de lanzamiento se pondrá en marcha al mismo tiempo que el reloj de partido cuando el primer jugador toque el balón sobre el terreno de juego.

17-21 Definición. Una vez que se ha puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar un saque, dicho jugador no puede botar el balón de forma que toque dentro del terreno de juego y volverlo a tocar antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro de la pista.

17-22 Ejemplo: Se concede un saque a A1. A continuación, A1 bota el balón de forma que esta toca:

- a) El suelo dentro del terreno de juego
- b) El suelo fuera del terreno de juego

Y a continuación vuelve a cogerlo.

Interpretación:

- a) A1 ha cometido una violación del saque. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador que realiza el saque y toca el terreno de juego, dicho jugador no puede volver a tocarlo hasta que el balón toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego
- b) La acción es legal y **continúa la cuenta** de 5 segundos.

17-23 Definición. El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que haya salido de sus manos en el saque.

17-24 Ejemplo: En un saque, A1 pasa el balón a A2, pero el balón sale fuera sin haber sido tocado por ningún jugador en el terreno de juego.

Interpretación: Violación de A1. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en el lugar del saque original.

17-25 Ejemplo: En un saque, A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón, **pero con una rueda** o rueda "castor" tocando la línea limítrofe.

Interpretación: Violación de A2. El juego se reanudará mediante un saque del equipo B en el lugar más cercano a la infracción.

17-26 Ejemplo: Se concede un saque lateral a A1 cerca de la línea central:

- (a) En su pista trasera, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego
- (b) En su pista delantera, con derecho a pasar el balón solo a su pista delantera
- (c) Al comienzo del segundo período, en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, con derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Tras tener el balón a su disposición, A1 realiza un movimiento lateral normal con su silla de ruedas, modificando su posición respecto a encontrarse en pista trasera o delantera.

Interpretación: En todos los casos, A1 conserva su derecho a pasar el balón a pista delantera o a pista trasera del mismo modo que lo tenía en la posición de inicio.

17-27 Definición. Después de uno o varios tiros libres a consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque posterior se administrará en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

17-28 Ejemplo: Cuando queda 1:03 del último período del partido se sanciona una falta técnica a B1. Cualquier jugador del equipo A lanza 1 tiro libre, tras lo cual se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El partido se reanuda mediante un saque del equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Art. 18/19 Tiempo muerto / Sustitución

18.3.3 Comentario: Los equipos permanecerán en su zona de banco de equipo para tiempos muertos hasta que el árbitro les autorice a volver a la pista para evitar cualquier ventaja por obtener una posición en pista antes de que finalice el tiempo muerto.

Procedimiento: 20 segundos antes de que finalice el tiempo muerto, los dos árbitros auxiliares se colocarán cerca de la zona de tiempo muerto para controlar que ningún jugador abandona la zona de banco de equipo para tiempos muertos antes de la señal de 50 segundos y para evitar cualquier retraso a la hora de reiniciar el juego una vez ha sonado la señal de 50 segundos.

18.3.3 Situación: El equipo A finaliza su tiempo muerto tras 45 segundos, y los jugadores se dirigen a coger posiciones fuera de la zona de banco de equipo para tiempos muertos.

Reglamento: El árbitro auxiliar situado delante de este equipo mantendrá a los jugadores en su zona de banco de equipo para tiempos muertos hasta que suene la señal de 50 segundos.

Se avisará al entrenador de que, si se repite el mismo comportamiento, se le sancionará con una falta técnica tipo 'B'.

18.3.5 Comentario: La zona de banco de equipo para tiempos muertos está limitada por la línea de tiro de 3 puntos extendida hasta el final del área de banquillo junto a la mesa de anotadores.



18.3.5 Situación:

- a) Después de que ha dado comienzo el tiempo muerto, jugadores del equipo A permanecen fuera de la zona de banco de equipo para tiempos muertos.
- b) Durante el tiempo muerto, y antes de que suene la señal de 50 segundos, jugadores del equipo A comienzan a abandonar la zona de banco de equipo para tiempos muertos.

Reglamento:

a) El árbitro auxiliar se dirigirá al equipo A y ordenará a los jugadores colocarse en la zona de banco de equipo para tiempos muertos.

b) El árbitro auxiliar se dirigirá al equipo A y ordenará volver a los jugadores a la zona de banco de equipo para tiempos muertos. Se avisará al entrenador de que, si se repite el mismo comportamiento, se le sancionará con una falta técnica tipo 'B'.

19.2.2 Situación: A6 está esperando al lado de la mesa de oficiales para entrar como sustituto. El juego se detiene a causa de un balón retenido y, según el proceso de alternancia, el balón se concede al equipo B para un saque de banda. ¿Puede A6 incorporarse al juego?

Reglamento: Sí.

19.3.2 Situación: A6 solicita una sustitución en la mesa de oficiales. Después de que la mesa de oficiales hace sonar la señal, solicitando la sustitución, el entrenador A indica que quiere cancelar la sustitución.

Reglamento: No está permitido. La cancelación de una solicitud de sustitución solamente es posible antes de que suene la señal de la mesa.

19.3.4 Comentario: Un sustituto puede entrar en la pista por el lugar en el que está situado en el momento en que el árbitro le autorice a entrar en pista.

19.3.4 Situación 1: El árbitro ha hecho la señal al sustituto B6 para entrar en la pista en sustitución de B1. Mientras se dirige hacia la línea lateral, se carga una falta técnica a B1. ¿Cuál es la penalización?

Reglamento: En el momento en que el árbitro autoriza a B6 para entrar en el terreno de juego, se convierte en jugador. La falta técnica de B1 se carga, por tanto, al entrenador del equipo B y el juego se reinicia con 1 tiro libre para el equipo A, seguido de posesión del balón para un saque en la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.

19.3.4 Situación 2: Se permite a B7 entrar en pista. En vez de entrar en pista por el lugar en que estaba situado, B7 se mueve a lo largo de la línea lateral del área de sustitución y quiere entrar en pista cerca de su zona de banquillo.

Reglamento: Legal, siempre y cuando ningún jugador contrario se halle en ese lugar de la pista.

19.3.4 Situación 3: Igual que la situación 1. A5 se mueve en paralelo a B7 a lo largo de la línea lateral y evita que B7 entre en pista (sin contactar).

Reglamento: Movimiento legal de A5. B7 puede entrar en pista por el lugar en que estaba situado en el momento de permitir su entrada en pista.

Nota: Si, a juicio del árbitro, hay una demora en el juego, se anotará un tiempo muerto al equipo 'B'. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.4. Situación 4: Se permite a B7 entrar en pista. A5 está situado en el lugar por el que B7 tiene derecho a entrar en pista. B7 no puede entrar en pista porque A5 no quiere cambiar su posición.

Reglamento: A5 debe abandonar su posición y debe dejar sitio a B7 para que entre en pista. Se advertirá a A5 y también se le comunicará al entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido, a la vez que A5 corregirá su posición.

19.3.5. Comentario: Un jugador que ha sido sustituido debe dirigirse directamente a su zona de banquillo. Ya no puede participar activamente como jugador en pista (Ej: realizando un bloqueo, defendiendo a un contrario) o interferir los movimientos de jugadores del equipo contrario.

Si ese comportamiento es deliberado, se sancionará con falta técnica al jugador (sin advertencia previa) que será cargada al entrenador del equipo infractor como técnica tipo 'B'.

19.3.5 Situación: Se permite a A9 entrar en pista en sustitución de A4, quien mantiene su posición de defensa frente a B3 hasta que A9 llegue y le remplace en su posición.

Es obvio para los árbitros que la acción de A4 es deliberada.

Reglamento: Sin ninguna advertencia, se sancionará falta técnica a A4, que era el jugador sustituido. Por tanto, la falta técnica se anotará al entrenador del equipo A como tipo "B".

19.3.8 Situación: Los sustitutos A6 y A7 se aproximan al anotador y solicitan una sustitución. La siguiente ocasión en que el juego se detiene es debido a una falta sancionada a B1 con tiros libres que debe ser lanzados por A1. El sustituto A6 indica que debe sustituir a A1 pero que él y A7 deben entrar juntos en el campo para no sobrepasar la puntuación máxima en el terreno de juego.

Reglamento: Las múltiples sustituciones están permitidas para el jugador y equipo que lanzan los tiros libres, siempre que el equipo haya cumplido con el Art. 19.3.8 (Reglas). El equipo contrario podrá, por lo tanto, realizar el mismo número de sustituciones.

19.3.8. Comentario: Si en una situación de tiros libres el lanzador sólo puede ser sustituido en una sustitución múltiple, el equipo contrario, por lo tanto, también puede realizar una sustitución múltiple. Los árbitros deben observar cuidadosamente que ningún jugador de ambos equipos sea sustituido por un jugador(es) a los que se les haya concedido la sustitución en el mismo periodo de balón muerto. (Ver Art.19.2.4).

19.3.9. Situación: A1 lanza el primero de sus 2 tiros libres, pero antes de lanzar el segundo, se le señala una falta técnica a A2. A1 realiza el segundo tiro libre. ¿Podrá concederse una sustitución al equipo B antes del tiro libre de la falta técnica?

Reglamento: Sí.

19.3.10. Comentario: Para evitar un incumplimiento de la regla del límite de los 14 puntos (Ver Art.51.2), las fichas de clasificación de todos los jugadores deben permanecer en la mesa de oficiales.

Cuando se solicita una sustitución el nuevo jugador se dirige al anotador e identifica al jugador que quiere sustituir. El total de puntos del equipo involucrado en la sustitución se revisa por el comisario o el asistente de anotador mientras el sustituto es autorizado por el árbitro para entrar en el campo.

No se permiten retrasos en la sustitución. Si un equipo excede el límite de los 14 puntos, el comisario o el asistente de anotador deberán informar al anotador quien, a su vez, deberá informar al **árbitro principal** haciendo sonar su señal al final de la siguiente fase de juego, si los oponentes del equipo infractor tienen el control del balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control del balón. Se carga una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Información Adicional sobre los artículos 18 / 19

18/19-1 Definición. No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del **primer período** ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución durante los intervalos de juego.

18/19-2 Ejemplo: Después de que el balón ha dejado la(s) mano(s) **del árbitro principal** en el palmeo entre dos inicial pero antes de que el balón sea tocado legalmente, A1, que interviene en el palmeo, comete una violación y se concede el balón al equipo B para un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación: A pesar de que el partido ya ha empezado, no se puede conceder tiempo muerto ni sustitución porque el reloj del partido aún no se ha puesto en marcha.

18/19-3 Ejemplo: Aproximadamente al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o período extra B1 comete falta sobre A1 y se le conceden 2 tiros libres a A1. En ese momento, cualquiera de los equipos solicita:

- (a) Un tiempo muerto.
- (b) Una sustitución.

Interpretación:

- (a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un período o período extra.
- (b) Sólo se puede conceder una sustitución después de que finalicen los tiros libres y haya comenzado el intervalo de juego del siguiente período o período extra.

18/19-4 **Definición.** Si suena la señal del reloj de lanzamiento mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento de campo, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si el tiro es convertido, se trata, bajo ciertas condiciones, de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-5 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de campo, el balón está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en la canasta. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

- (a) tiempo muerto.
- (b) sustitución.

Interpretación:

- (a) Es una oportunidad de tiempo muerto sólo para el equipo que ha recibido la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido la canasta, también puede concederse un tiempo muerto al equipo adversario y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan
- (b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido la canasta y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra. Si se concede una sustitución al equipo que recibió la canasta, también puede concederse una sustitución al equipo adversario y se pueden conceder tiempos muertos a ambos equipos, si los solicitan.

18/19-6 **Definición.** Si se solicita un tiempo muerto o sustitución (de cualquier jugador, incluyendo al lanzador de tiros libres) después de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para el **primer** o único tiro libre, se podrá conceder el tiempo muerto o la sustitución a ambos equipos si:

- (a) El último o único tiro libre es válido ó
- (b) El último o único tiro libre va seguido por un saque en la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales o
- (c) Cualquier razón válida que haga que el balón permanezca muerto, después del único o último tiro libre.

18/19-7 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. El equipo A o el equipo B solicitan un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de los tiros libres A1.
- (b) Después del **primer** tiro libre.
- (c) Después del **último tiro libre** convertido, pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Después del **último tiro libre** convertido, pero después de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se conceden inmediatamente, antes de lanzarse el **primer** tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución **no se conceden; incluso si el primer libre es convertido.**
- (c) El tiempo muerto o la sustitución **se concede** inmediatamente antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se conceden.

18/19-8 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Después de lanzar el **primero**, el equipo A o el equipo B solicitan un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) El tiro libre es convertido.
- (c) El balón no toca aro ni entra en el cesto.
- (d) Las ruedas traseras de A1 pisan o traspasan la línea de tiro libre durante el lanzamiento y se señala la violación.
- (e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. El tiro libre de A1 **no es convertido** y se señala la violación de B1.

Interpretación:

- (a) No se concede tiempo muerto ni sustitución.
- (b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A1 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

18/19-9 **Definición:** Si, después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado la comunicación de la falta a la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluye el procedimiento de sustitución necesario. Una vez que ha finalizado la sustitución, el tiempo muerto comenzará cuando el árbitro haga sonar su silbato y efectúe la señal correspondiente.

18/19-10 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto y después B1 comete su quinta falta.

Interpretación: La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que haya concluido toda la comunicación de la falta a la mesa de oficiales y un sustituto de B1 pase a ser jugador.

18/19-11 **Ejemplo:** El entrenador A solicita un tiempo muerto, tras lo cual cualquier jugador comete una falta.

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos tan pronto como se detenga el reloj de partido si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aun formalmente.

18/19-12 **Definición.** Los Artículos. 18 y 19 aclaran cuándo comienza y finaliza una oportunidad para una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones o, de lo contrario, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto inmediatamente.

18/19-13 **Ejemplo:** El entrenador A corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución o tiempo muerto justo cuando ya ha finalizado la oportunidad de sustitución o tiempo muerto. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

Interpretación: A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón queda muerto y el reloj de partido sigue parado, dando lugar a lo que en condiciones normales sería una oportunidad de sustitución o tiempo muerto. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, la sustitución o tiempo muerto no se concederán. El juego debe reanudarse de inmediato.

18/19-14 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

18/19-15 **Definición.** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. En ocasiones, un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del juego. El árbitro debe advertir a ese equipo. Si el equipo no reacciona al aviso, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si ese equipo no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica anotada como tipo “B” por retrasar el juego.

18/19-16 **Ejemplo:** El tiempo muerto finaliza y el árbitro pide al equipo A que vuelva a la pista. El entrenador del equipo A continúa dando instrucciones a su equipo que continúa en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a pedir al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

- (a) El equipo A vuelve finalmente a la pista.
- (b) El equipo A permanece en su zona de banquillo.

Interpretación:

- (a) Una vez que el equipo A inicia su vuelta a la pista, el árbitro dará un aviso al entrenador de que si se repite el mismo comportamiento le **será cargado** un tiempo muerto adicional a su equipo.
- (b) **Se cargará**, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si al equipo A no le quedan tiempos muertos disponibles, se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo por retrasar el partido, anotada como tipo “B”

18/19-17 **Definición.** Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto período, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la **primera** casilla de la **segunda parte** de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el **primer** tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-18 **Ejemplo:** Cuando restan 2:00 del cuarto período en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado de un tiempo muerto en la segunda parte.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la **primera** casilla de la **segunda parte** de cada equipo. El marcador electrónico mostrará el **primer** tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-19 **Ejemplo:** Cuando restan 2:09 del cuarto período en el reloj de partido, el entrenador A solicita su **primer** tiempo muerto de la **segunda** parte con el partido en juego. Cuando restan 1:58 en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Entonces se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la **primera** casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto se concedió a falta de 1:58 del cuarto período. El tiempo muerto se anotará en la **segunda** casilla y el equipo A solo dispondrá de **otro** tiempo muerto. El marcador electrónico mostrará **el primer** tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

REGLA CINCO – VIOLACIONES

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

23.2.1 Situación: El jugador A1 trata de impedir que el balón salga fuera del terreno de juego. Al realizar esta acción, sólo puede palmear el balón hacia la pista donde rebota contra las ruedas traseras de la silla de ruedas de B1 y sale fuera del terreno de juego.

Reglamento: Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano a donde salió el balón.

23.2.4 Situación 1: El jugador A1 logra hacerse con el control de un balón que va rodando hacia la línea (línea limítrofe). Al hacerlo, A1 está a punto de salirse del terreno de juego. Lanza el balón intencionadamente contra la silla de ruedas de su oponente B1, provocando que el balón salga fuera del terreno de juego.

Reglamento: Se concede el saque al equipo B desde el punto más cercano a donde salió el balón. Para el propósito de futuras penalizaciones, ésta situación será tratada como una violación y no simplemente como una fuera del terreno de juego.

23.2.4. Comentario: Los jugadores y equipos que persistan en este tipo de acción descrita en el Art. 23.2.4 deberán ser advertidos por los **árbitros en presencia del entrenador de este equipo** respecto a posibles lesiones de los jugadores contrarios. Cualquier acción futura, que pudiera ser considerada peligrosa, deberá ser penalizada con una falta técnica contra el jugador infractor.

23.2.4 Situación 2: A1 obtiene control de balón cerca de la línea limítrofe. Al hacerlo, A1 está a punto de salirse de la pista. Tira el balón intencionadamente contra la silla de su oponente B1, haciendo que el balón salga fuera.

Reglamento: Se concede un saque al equipo B desde el punto más cercano a la infracción. A tener en cuenta en caso de otras penalizaciones posteriores, esta situación debe tratarse como una violación, y no como un simple fuera de banda.

Información adicional sobre el artículo 23

23-1 No aplica para IWBF.

23-2 No aplica para IWBF.

Art. 24 Regate

24.1.1 Situación 1: Mientras impulsa la silla de ruedas, un jugador coloca el balón entre sus rodillas.

Reglamento: Violación – El balón debe **reposar** sobre las piernas o regazo.

24.1.1 Situación 2: A1 lanza deliberadamente el balón contra el tablero y lo coge de nuevo antes de que el balón haya sido tocado por ningún otro jugador.

Reglamento: Después de coger el balón (el balón descansa en su(s) mano(s)), A1 debe botar, pasar o tirar.

Comentario: Esta acción se considera legal. La única limitación para el jugador que regatea en silla de ruedas está en el Art. 25, Avance ilegal (3 impulsos).

Información Adicional sobre el artículo 24

24-1 **No aplica a IWBF.**

24-2 **No aplica a IWBF.**

24-3 **No aplica a IWBF.**

24-4 **No aplica a IWBF.**

24-5 **Ejemplo:** A1 comienza a regatear:

a) Lanzando el balón sobre su adversario.

b) Lanzando el balón unos metros por delante de él.

El balón toca el terreno de juego, tras lo cual A1 continúa el regate.

Interpretación: Acción legal en ambos casos.

Art. 25 Avance ilegal (3 impulsos)

25.1.1 Situación 1: El jugador A1 ha realizado 2 impulsos y después inicia un regate. Inmediatamente después de que el balón abandona sus manos, pero antes de que toque el suelo, el jugador realiza un impulso adicional.

Reglamento: Legal. La violación de avance ilegal es solamente aplicable si el jugador está en contacto con el balón.

25.1.1 Situación 2: A1 coge un rebote y coloca el balón sobre su regazo. Para dejar la zona restringida, el jugador empuja la rueda derecha hacia adelante con su mano derecha, entonces, tira de la rueda izquierda hacia atrás con la otra mano seguido por otro impulso con ambas manos.

Reglamento: Violación de avance ilegal.

25.1.1. Situación 3: A1 avanza con 2 impulsos hacia la defensa contraria. Trata de tirar, pero se da cuenta de que no puede terminar la acción porque se aproxima un defensor. Pone el balón sobre su regazo y pasa al defensor usando un impulso inesperado.

Reglamento: Ilegal; 3 impulsos. La violación es a veces difícil de ver debido al relativo largo intervalo de tiempo entre el segundo y el tercer impulso.

25.1.1. Situación 4: Un jugador recibe el balón en movimiento. Pone el balón sobre su regazo, frena con una mano en una rueda, entonces tira de la otra rueda hacia atrás para cambiar de dirección. A continuación, mueve hacia adelante su silla de ruedas mediante 2 impulsos.

Reglamento: Violación de avance ilegal.

25.1.2. Situación: El jugador A1, con control del balón, ha realizado 2 impulsos legales. Después cambia de dirección frenando su rueda izquierda sin mover las manos hacia atrás.

Reglamento: Legal. Frenar una rueda no es un impulso. Después, el jugador debe pasar, regatear o tirar antes de que pueda impulsar de nuevo.

Art. 26 3 segundos

26.1.2 Situación 1: A1 permanece en la zona restringida contraria más de 3 segundos porque los jugadores del equipo B impiden su salida.

Reglamento: No es violación siempre que A1 esté intentando abandonar la zona restringida y no esté involucrado activamente en el juego.

26.1.2 Situación 2: A1 ha permanecido en la zona restringida contraria 2 segundos y entonces comienza a moverse hacia fuera. Transcurridos los 3 segundos, sus ruedas traseras están todavía tocando la zona restringida.

Reglamento: El árbitro no señala nada, siempre que el jugador A1 no reciba un pase o intente involucrarse de nuevo en el juego.

26.1.2 Situación 3: A1 permanece en la zona restringida contraria más de 3 segundos porque su silla se ha quedado bloqueada con la de su oponente B1.

Reglamento: No se considera violación siempre que el jugador A1 esté intentando salir la zona restringida y no esté involucrado activamente en el juego.

Art. 28 8 segundos

Comentario 1: En baloncesto en silla de ruedas el regate acaba cuando un jugador pierde el control de un balón vivo.

28.1.1 Definición: La cuenta empezará cuando cualquier jugador toca o es tocado por el balón en la pista trasera y el equipo que ha efectuado el saque permanece con el control del balón en su pista trasera.

28.1.1 Situación 1: A1 efectúa un saque en su pista trasera y A2 toca el balón que rueda por el suelo.

Reglamento: El árbitro iniciará la cuenta de 8 segundos inmediatamente.

28.1.1. Situación 2: A1 efectúa un saque en su pista trasera y B1 toca el balón que rueda por el suelo.

Reglamento: El árbitro iniciará la cuenta de 8 segundos inmediatamente.

28.1.2. Definición: Durante un regate desde pista trasera a pista delantera, el balón pasa a pista delantera cuando todas las ruedas de la silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco "anti-tip castor(s)", las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, y el balón, están en contacto con la pista delantera.

28.1.2. Situación 1: A1 está con su silla de ruedas a caballo de la línea central. Recibe el balón de A2 que está en la pista trasera. A1 devuelve el balón a A2 que continúa en pista trasera.

Reglamento: Jugada legal. A1 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco "anti-tip castor(s)", las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a su pista trasera. La cuenta de 8 segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 2: A1 regatea desde su pista trasera y finaliza su regate sujetando el balón a caballo de la línea central. Entonces A1 pasa el balón a A2 que también está a caballo de la línea central.

Reglamento: Jugada legal. A1 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a su pista trasera. La cuenta de 8 segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 3: A1 regatea desde su pista trasera y tiene una rueda grande y una pequeña (pero no las dos grandes y las dos pequeñas) en contacto con la pista delantera. A1 pasa el balón a A2, que está situado a caballo de la línea central. A continuación, A5 empieza a regatear en su pista trasera.

Reglamento: Jugada legal. A1 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a A2 que tampoco ha pasado totalmente a pista delantera. A2 está autorizado a regatear en su pista trasera. La cuenta de 8 segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 4: A1 regatea con el balón en su pista trasera y detiene su movimiento de avance, aunque continúa botando, mientras:

- a) Se encuentra a caballo de la línea central.
- b) Todas las ruedas de su silla de ruedas, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, están en la pista delantera pero el balón está siendo botado en pista trasera.
- c) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, están en la pista trasera pero el balón está siendo botado en pista delantera.
- d) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, están en la pista delantera pero el balón está siendo botado en pista trasera, después de lo cual A1 vuelve hacia su pista trasera con todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con la pista trasera.

Reglamento: En todos los casos, A1 continúa en la pista trasera hasta que todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo y el balón, estén en contacto con la pista delantera. La cuenta de 8 segundos debe continuar en cada situación.

28.1.2 Situación 5: El balón está en el regazo de A1 cuando éste cruza la línea central. Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo están en contacto con la pista delantera.

Reglamento: Cuando el balón está en el regazo del driblador mientras éste cruza la línea central, el balón pasa a la pista delantera, ya que todas sus ruedas y ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo están en contacto con la pista delantera.

28.1.4 Situación: Cerca del final de la cuenta de 8 segundos, A1 pasa el balón desde su pista trasera a A2 que se encuentra en la pista delantera del equipo A. B1 en su pista trasera, intercepta el pase y A2 es el primer jugador en tocar el balón en la pista trasera

del equipo A. ¿Deberá concederse al equipo A una nueva cuenta de 8 segundos?

Reglamento: Sí, el equipo A ha puesto el balón en su pista delantera cuando el balón toca la pista delantera, o toca o es legalmente tocado por un jugador defensor que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su pista trasera.

Comentario 2: Si el equipo que tenía previamente el control del balón en su pista trasera lanza o palmea el balón deliberadamente hacia un oponente situado en la pista delantera, causando que el balón vuelva a su pista trasera, la cuenta de 8 segundos continuará con los segundos restantes. (Art. 28.1.4)

Información adicional sobre el Artículo 28

28-1 Definición. El **reloj de lanzamiento** se detiene por una situación de salto ocurrida en **la pista trasera**. Si el saque de posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón, ese equipo tendrá sólo el tiempo restante en el período de 8 segundos.

28-2 Ejemplo: El equipo A ha tenido el control de balón durante 5 segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

Interpretación: El equipo A sólo dispondrá de 3 segundos para pasar el balón a su pista delantera.

28-3 a 28-7 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

28-8. Definición. Siempre que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo que reste y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque tanto en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, como en la pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque, le informará del tiempo que resta en la cuenta de 8 segundos.

28-9 Ejemplo: A1 ha regateado durante 4 segundos en su pista trasera cuando se produce un enfrentamiento. Se descalifica a los sustitutos A7 y B9 por entrar al terreno de juego. Ambas penalizaciones iguales **se compensarán** y el juego se reanudará mediante un saque de A2 en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. A2 pasa el balón a A3, que se encuentra en su pista trasera.

Interpretación: El equipo A dispone de 4 segundos para pasar el balón a **su pista delantera**.

28-10 Ejemplo: El equipo A tiene el control del balón en su pista trasera. Cuando han transcurrido 6 segundos de la cuenta de 8 segundos se produce una doble falta:

- a) en pista trasera
- b) en pista delantera

Interpretación:

a) El juego se reanudará mediante un saque del equipo A en su pista trasera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción, con 2 segundos para pasar el balón a **su** pista delantera.

b) El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera, en el lugar más próximo a donde se cometió la infracción.

28-11 Ejemplo: A1 regatea durante 4 segundos en su pista trasera cuando B1 palmea el balón fuera del terreno de juego.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A **en su** pista trasera con 4 segundos para pasar el balón a pista delantera del equipo A.

28-12 Situación: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocará en desventaja al equipo adversario, la **cuenta de 8 segundos** continuará desde donde se detuvo.

28-13 Ejemplo: Cuando restan 0:25 en el último período del partido y con un resultado de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 4 segundos en **su pista trasera** cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

- a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha.
- b) Se arroja una botella al terreno de juego.
- c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento

Interpretación: En todos los casos, el juego se reanuda con un saque del equipo A en **su pista trasera** con 4 segundos restantes en la **cuenta de 8 segundos**. Se colocaría en desventaja al equipo B si el juego se reanudara con una **nueva cuenta de 8 segundos**.

28-14 Situación: Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-15 Ejemplo: Finaliza la cuenta de 8 segundos para el equipo A y se sanciona la violación cuando:

- a) el equipo A controla el balón en su pista trasera
- b) el balón está en el aire en un pase de A1 desde su pista trasera a su pista delantera.

Interpretación: El saque del equipo B se administrará en su pista delantera en el lugar más cercano:

- (a) a la posición del balón donde se produjo la violación, excepto directamente detrás del tablero.
- (b) A la línea central

Art. 29/50 24 Segundos

29.2.1 Definición 1: En un saque, el reloj de lanzamiento se iniciará en el momento que el balón toca o es tocado por un jugador en el terreno de juego y el equipo que ha efectuado el saque permanece con el control del balón.

29.2.1 Situación 1: Después de una canasta del equipo B, el saque de A1 es tocado por B1 y después tocado por A2 sin que ningún jugador obtenga el control del balón en el terreno de juego.

Reglamento: El reloj de lanzamiento empezará en el momento que B1 toca el balón.

29.2.1. Definición 2: Si el partido es **detenido** por un árbitro:

- Por una falta o violación (no porque el balón haya salido del terreno de juego) del equipo sin control del balón,
- Por cualquier razón válida relacionada con el equipo sin control del balón,
- Por cualquier razón válida no relacionada con ningún equipo,

LA POSESION DEL BALON DEBE CONCEDERSE AL MISMO EQUIPO QUE TENIA PREVIAMENTE EL CONTROL DEL BALÓN.

29.2.1. Definición 3: Si el saque debe ser administrado en la pista trasera, el reloj de lanzamiento mostrará una nueva cuenta de 24 segundos.

Si el saque debe ser administrado en la pista delantera, el reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado como sigue:

Si quedaban 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido.

Si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.

29.2.1 Situación 2: Cuando quedan 1:45 segundos del cuarto periodo, A1 está botando el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando B1 toca el balón deliberadamente con su pie o silla de ruedas. El reloj de lanzamiento muestra 19 segundos. Se concede tiempo muerto al equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera.

Reglamento: El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido si quedaban 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento.

29.2.1 Situación 3: A1 está botando el balón en su pista delantera cuando B2 comete falta sobre a A2. El reloj de lanzamiento muestra 18 segundos. El juego se reinicia con un saque por parte del equipo A.

Reglamento: El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se señaló la falta.

29.2.1. Definición 4: El reloj de lanzamiento se parará, pero no se reiniciará, cuando al mismo equipo que tenía previamente el control del balón se le concede un saque como resultado de:

- Un balón que va fuera del terreno de juego.
- Una lesión de un jugador de ese equipo.
- Una situación de palmeo entre dos.
- Una doble falta o una cancelación de penalizaciones de ambos equipos.

29.2.1 Situación 4: A1 está botando el balón en su pista delantera cuando B1 toca el balón que va fuera de banda en la pista trasera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 10 segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A.

Reglamento: El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con 10 segundos.

29.2.1 Situación 5: A1 está botando el balón en su pista delantera cuando se detiene el partido por la lesión de A2. El reloj de lanzamiento muestra 10 segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A.

Reglamento: El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con 10 segundos.

29.2.1 Situación 6: A1 está botando el balón en su pista trasera cuando B1 comete falta antideportiva sobre a A2. El reloj de lanzamiento muestra 19 segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales, después de los tiros libres de A2.

Reglamento: El reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 24 segundos.

29.2.1 Situación 7: Cuando el equipo A tiene el control del balón y le quedan 5 segundos en el reloj de lanzamiento, se sanciona una falta doble a A1 y B1 dentro de la zona restringida del equipo B. El partido se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera.

Reglamento: El reloj de lanzamiento no deberá ser reiniciado a 14 segundos. Como se ha señalado una falta doble, y el partido se reanuda con un saque del equipo A, sólo se le concederá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

29.2.1 Situación 8: Cuando quedan 8 segundos en el reloj de lanzamiento, se señala una falta a B1 que está en la pista delantera del equipo A.

Reglamento: El partido se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera. El reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.

29.2.1 Situación 9: Cuando quedan 15 segundos en el reloj de lanzamiento, se señala una falta B2 que está en la pista delantera del equipo A.

Reglamento: El partido se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera. El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se señaló la falta (15 segundos).

29.2.1. Situación 10: El equipo A está atacando hacia la canasta de sus oponentes. El jugador B1 desvía el pase de A2, sin obtener el control, causando que el balón ruede hacia la línea de banda. Justo antes de que el balón vaya fuera, B1 deliberadamente palmea el balón hacia A1. El balón golpea en la silla de A1 y sale fuera de banda. Quedan 3 segundos en el reloj de lanzamiento.

Reglamento: El balón es devuelto al equipo A de acuerdo con el artículo 23.2.4. Como es una violación del jugador B1, el reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.

Información adicional sobre el Artículo 29/50

29/50-1 Definición. Se intenta un lanzamiento de campo cerca del final de la cuenta del reloj de lanzamiento y suena la señal estando el balón en el aire. Si el balón no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control del balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque en el lugar más cercano a donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

29/50-2 Ejemplo: El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B1, después por A2 y finalmente controlado por B2.

Interpretación: Es violación de reloj de lanzamiento porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte de los adversarios.

29/50-3 **Ejemplo:** Durante un lanzamiento de A1, el balón toca el tablero, pero no el aro. En el rebote el balón es tocado, pero no controlado, por B1, tras lo cual A2 obtiene el control del balón. En ese momento suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Se produce violación del reloj de lanzamiento. El reloj de lanzamiento continúa en marcha **cuando el balón no toca el aro** y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.

29/50-4 **Ejemplo:** Al final de la cuenta del reloj de lanzamiento A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón es taponado legalmente por B1 y luego suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal B1 comete falta sobre A1.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento. La falta de B1 se ignorará a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

29/50-5 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de campo de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

Interpretación: Es violación de reloj de lanzamiento. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

29/50-6 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro, luego lo toca B1 provocando que el balón salga del terreno de juego.

Interpretación: Se produce una violación del reloj de lanzamiento pues **el equipo B** no ha obtenido un control claro del balón.

29/50-7 **Definición.** Si suena la señal del reloj de lanzamiento en una situación en la que, a juicio de los árbitros, los adversarios obtendrán un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y continuará el juego.

29/50-8 **Ejemplo:** Cuando la cuenta del reloj de lanzamiento está próxima a finalizar, A2 no logra recibir el pase de A1 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Si B1 obtiene un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará y el juego continuará.

29/50-9 **Definición.** Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo solo dispondrá del tiempo que quedase en el reloj de lanzamiento cuando se produjo la situación de salto.

29/50-10 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y se señala un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-11 **Ejemplo:** El equipo A controla el balón cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A1 o B1 el último en tocar el balón antes de que saliera. Se señala una situación de palmeo entre dos y se concede el saque por posesión alterna al:

- (a) Equipo A.
- (b) Equipo B.

Interpretación:

- (a) El equipo A solo dispondrá de 10 segundos de en el reloj de lanzamiento.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-12 **Definición.** Si un árbitro detiene el juego a consecuencia de una falta o violación (no porque el balón abandone el terreno de juego) cometida por el equipo sin el control del balón y se concede la posesión al mismo equipo que tenía previamente el control del balón en su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detuvo el juego, no se reiniciará el reloj de lanzamiento, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-13 **Ejemplo:** B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá únicamente de 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-14 **Ejemplo:** A1 recibe una falta de B1 cuando está regateando en su pista delantera. Se trata de la segunda falta del equipo B en este período. El reloj de lanzamiento muestra 3 segundos.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-15 **Ejemplo:** El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera cuando el reloj de lanzamiento muestra 4 segundos. Entonces

- (a) A1
- (b) B1

se lesiona y los árbitros detienen el juego.

Interpretación: El equipo A dispondrá de

- (a) 4 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-16 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Mientras el balón está en el aire se sanciona una doble falta a A2 y B2 cuando el reloj de lanzamiento muestra 6

segundos restantes. El balón no entra en el cesto. La flecha de posesión alterna indica que el siguiente saque corresponde al equipo A.

Interpretación: El equipo A dispondrá de 6 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-17 **Ejemplo:** A1 está regateando cuando el reloj de lanzamiento muestra 5 segundos. Se sanciona una falta técnica a B2, seguida de una falta técnica al entrenador A.

Interpretación: Tras cancelar penalizaciones iguales, el juego se reanudará con un saque para el equipo A y 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-18 **Ejemplo:** Cuando quedan

- (a) 16 segundos
- (b) 12 segundos

en el reloj de lanzamiento, B1 golpea deliberadamente el balón con el pie o el puño en su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo B. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de

- (a) 16 segundos,
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 **Ejemplo:** Durante un saque de A1, B1, en su pista trasera, coloca los brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase cuando el reloj de lanzamiento muestra

- (a) 19 segundos
- (b) 11 segundos

Interpretación: Violación de B1. Tras el saque en pista delantera, el equipo A dispondrá de

- (a) 19 segundos
- (b) 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 **Ejemplo:** A1 regatea el balón en pista delantera cuando B2 comete falta antideportiva sobre A2 y el reloj de lanzamiento muestra 6 segundos.

Interpretación: Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el equipo A dispondrá de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El equipo A dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

Se aplica esta misma interpretación en caso de falta técnica y descalificante.

29/50-21 **Definición.** Si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, si a juicio del árbitro, se pondría en desventaja a los adversarios, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

29/50-22 **Ejemplo:** Cuando quedan 25 segundos del último período del partido, con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el juego debido a:

- (a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento se paran o no se ponen en marcha
- (b) Se arroja una botella al terreno de juego
- (c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento

Interpretación: En todos estos casos, el juego se reanudará mediante un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento.

29/50-23 **Ejemplo:** El balón rebota en el aro tras un lanzamiento de campo de A1 y después es controlado por A2. 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación: Se pondría en desventaja al equipo A, con el control del balón, si se tratase de una violación del reloj de lanzamiento. Tras consultar con el comisario, si lo hubiera, y el operador del reloj de lanzamiento, los árbitros reanudarán el juego con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-24 **Ejemplo:** Cuando **quedan 4 segundos** en el reloj de lanzamiento, A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón no toca el aro, pero el operador del reloj de lanzamiento reinicia el reloj por error. A2 consigue el rebote y tras un espacio de tiempo el equipo A3 consigue un cesto. En ese momento se informa a los árbitros de lo ocurrido.

Interpretación: Los árbitros (tras consultar con el comisario, si lo hubiera) confirmarán que el balón no tocó el aro tras el lanzamiento de A1. Después decidirán si el balón salió de las manos de A3 antes de que hubiese sonado la señal del reloj de lanzamiento si no se hubiese reiniciado. Si es así, la canasta será válida; si no, se ha producido una violación del reloj de lanzamiento y el cesto de A3 no será válido.

29/50-25 **Definición.** Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta técnica, antideportiva o descalificante el saque siempre se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y se concederá una nueva cuenta de 24 segundos del reloj de lanzamiento. Esto también se aplica cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período o de cualquier período extra independientemente de que se haya concedido o no un tiempo muerto al equipo atacante.

29/50-26 **Ejemplo:** Cuando queda 1:12 para el final del último período del partido, A1 está regateando en pista delantera con 6 segundos restantes en el reloj de lanzamiento cuando

- (a) B1 comete una falta antideportiva
- (b) Se sanciona una falta técnica al entrenador B

Se concede un tiempo muerto al entrenador A o al entrenador B.

Interpretación: Tanto si los tiro/s libre/s se convierten o no, e independientemente de qué entrenador solicitara el tiempo muerto, se concederá un saque al equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

El equipo A también dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos reloj de lanzamiento.

29/50-27 **Definición.** Cuando se haya efectuado un lanzamiento de campo y se sancione una falta al equipo defensor, el reloj de lanzamiento se reiniciará del siguiente modo:

- Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde donde se detuvo.
- Si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos en el momento en que se detiene el partido, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-28 **Ejemplo:** Cuando quedan 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro.

Interpretación:

- (a) La canasta de A1 es válida y se concede un saque al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- (b) y (c) Se concede un saque al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta con 17 segundos en el reloj de lanzamiento

29/50-29 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro

Interpretación:

En la opción a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos el balón se concederá al equipo A desde el lugar más próximo a donde se cometió la infracción con 14 segundos **restantes en el reloj de lanzamiento.**

29/50-30 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y B2 comete una falta sobre A2. Es la segunda falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro.

Interpretación:

En la opción a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se concederá el balón al equipo A para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, con 14 segundos restantes en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 **Ejemplo:** Cuando quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón en un tiro a cesto. Cuando el balón está en el aire B2 comete una falta sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro.

Interpretación:

En la opción a) la canasta de A1 es válida.

En los tres casos se conceden 2 tiros libres a A2

29/50-32 **Definición.** A1 efectúa un lanzamiento de campo. Cuando el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento, y B2 comete una falta sobre A2. Es la quinta falta del equipo B en el período. El balón:

- (a) Entra en la canasta.
- (b) Golpea en el aro, pero no entra en la canasta.
- (c) No toca el aro.

Interpretación:

En la opción a) la canasta de A1 es válida.

En ninguno de los tres casos ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento y se conceden 2 tiros libres a A2.

29/50-33 **Ejemplo:** Después de que el balón haya tocado el aro de la canasta de los adversarios por cualquier razón, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos si el equipo que **obtiene** el control del balón **es el mismo** equipo que tenía el control del balón antes de que este tocara el aro

29/50-34 **Ejemplo:** En un pase de A1 a A2, el balón golpea en B2 y después el balón toca el aro. A3 obtiene el control del balón

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón.

29/50-35 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo con

- (a) 4 segundos.
- (b) 20 segundos

restantes en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: En ambos casos el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que A2 obtenga el control del balón en pista delantera o en pista trasera.

29/50-36 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y luego A2 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón.

29/50-37 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. B1 toca el balón y a continuación el balón sale fuera del terreno de juego.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos independientemente de que el saque se efectúe en pista delantera o en pista trasera.

29/50-38 **Ejemplo:** Con 4 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 lanza el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro. B1 toca el balón, que a continuación sale fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A desde su pista trasera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-39 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro. A2 palmea el balón y a continuación A3 obtiene el control del balón.

Interpretación: El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en cualquier parte del terreno de juego.

29/50-40 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y en el rebote, B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-41 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón entra en el cesto y entonces B2 comete falta sobre A2. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período.

Interpretación: Canasta válida. Saque para el equipo A en el punto más próximo a la infracción. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-42 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y en el rebote se señala un balón retenido entre A2 y B2. La flecha de posesión favorece al equipo A.

Interpretación: Saque para el equipo A en el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29/50-43 **Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha de posesión favorece al equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

Interpretación: Saque para el equipo A desde la línea de fondo, junto al tablero. El reloj de lanzamiento continuará con 8 segundos.

29/50-44 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

29/50-45 **Ejemplo:** Tras lograr un rebote defensivo, A1 quiere pasar el balón a A2. B1 palmea el balón quitándoselo a A1 de las manos. Luego el balón golpea el aro y es capturado por B2.

Interpretación: Como el balón no ha sido controlado por el mismo equipo que lo controlaba antes de que tocara el aro, el equipo B dispondrá de una nueva cuenta de reloj de lanzamiento de 24 segundos.

29/50-46 **Ejemplo:** A1 lanza a canasta cuando quedan 6 segundos en el reloj de lanzamiento. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del balón en su pista trasera. Posteriormente A2 es objeto de falta por parte de B1. Esta es la 3ª falta del equipo B en el período.

Interpretación: El juego se reanuda con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera con un nuevo período de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-47 **Situación.** Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo en pista trasera o delantera y queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-48 **Ejemplo:** Se concede una nueva posesión al equipo A cuando restan 12 segundos en el reloj de partido.

Interpretación: Se apagará el reloj de lanzamiento.

29/50-49 **Ejemplo:** Cuando quedan 18 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 18 segundos en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-50 **Ejemplo:** Cuando quedan 7 segundos en el reloj de partido y 3 segundos en el reloj de lanzamiento, el jugador B1, en su pista trasera, golpea intencionadamente el balón con el pie.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista delantera con 7 segundos en el reloj de partido y el reloj de lanzamiento se apagará.

29/50-51 **Ejemplo:** Cuando restan 23 segundos en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Cuando restan 19 segundos en el reloj de partido A1 efectúa un lanzamiento de campo. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

Interpretación: El reloj de lanzamiento no se pondrá en marcha cuando el equipo A obtiene el primer control del balón. Sin embargo, se reiniciará a 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón, puesto que restan más de 14 segundos en el reloj de partido.

29/50-52 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto periodo, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-53 **Ejemplo:** Cuando restan 58 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 recibe una falta en su pista trasera por parte de B1. El equipo A dispone de 19 segundos en el reloj de lanzamiento. Se trata de la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo B.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en su pista trasera, con nueva cuenta de 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-54 **Ejemplo:** Cuando restan 30 segundos en el reloj de partido en el cuarto período, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A, donde A2 obtiene el control del balón. B2 comete falta sobre A2 con 8 segundos en el reloj de lanzamiento. Es la tercera falta del equipo B en el período. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El juego se reanuda mediante un saque del equipo A en la línea de saque en pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-55 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo, A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y, tras transcurrir 1,2 segundos, suena la señal del reloj del partido indicando el final del período.

Interpretación: No hay violación del reloj de lanzamiento puesto que el árbitro no ha sancionado violación mientras esperaba para ver si el equipo B conseguía un control de balón claro. El período ha finalizado.

29/50-56 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1 segundo A1 lanza a canasta. Con el balón en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0,8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 0,8 segundos en el reloj de partido.

29/50-57 **Ejemplo:** Cuando restan 25,2 segundos del 2º período en el reloj de partido, el equipo A obtiene el control del balón. Cuando resta 1,2 segundos en el reloj del partido y estando el balón en la(s) mano(s) de A1 suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro sanciona la violación cuando el reloj de partido muestra 0,8 segundos.

Interpretación: Violación del reloj de lanzamiento. Se concederá el balón al equipo B para que efectúe un saque con 1,2 segundos en el reloj de partido.

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

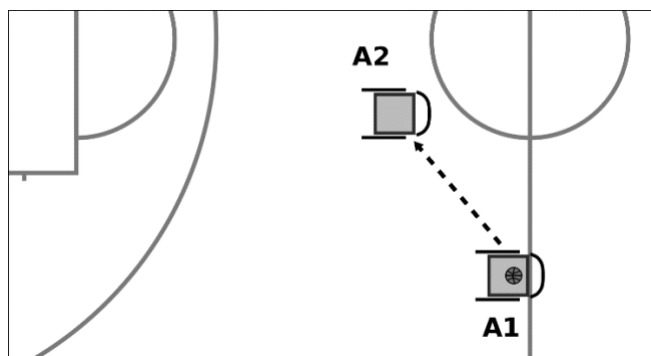
30.1.2 Situación 1: B1, en su pista delantera, intercepta un pase de A1. Antes de que pueda parar su silla de ruedas, su(s) rueda(s) pequeña(s) **toca(n)** la línea central.

Reglamento: NO es violación.

La restricción del artículo 30 se aplica en situaciones en la pista delantera, incluyendo los saques.

Sin embargo, esto no se aplica al jugador que establece un nuevo control para su equipo como resultado de la intercepción de un pase de sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos están fuera de las ruedas, y no puede detener su movimiento antes de pasar a la pista trasera.

30.1.2 Situación 2: A4 tiene sus ruedas delanteras en la línea central cuando pasa el balón hacia atrás al jugador A3 que está en pista trasera.



Reglamento: Legal. La línea central es parte de la pista trasera. (Ver Art. 2.2)

30.1.2 Situación 3: A1 tiene sus ruedas delanteras en pista delantera y sus ruedas traseras en pista trasera. Recibe el balón de A2 que está en su pista trasera. Su compañero de equipo, A3, tiene 3 ruedas en pista delantera y 1 rueda trasera tocando la línea central. A1 pasa el balón a A3.

Reglamento: Legal. A1 está aún en su pista trasera debido a la posición de sus ruedas traseras y A3 está también en su pista trasera debido a que una rueda trasera toca la línea central.

30.1.2 Situación 4: A1 está posicionado encima de la línea central con dos ruedas en pista delantera y dos ruedas en pista trasera. Recibe el balón de un compañero de equipo que está en su pista trasera. Gira su silla y una o las dos ruedas que están en pista delantera vuelven a la pista trasera.

Reglamento: Legal. A1 no ha estado en ningún momento totalmente en pista delantera.

Información adicional sobre el Artículo 30

30-1 a 30-6 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

30-7 Definición. El balón ha sido devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un

jugador del equipo A que se encuentra completamente en pista delantera provoca que el balón toque la pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón. Es legal, sin embargo, que un jugador del equipo A que se encuentra en pista trasera provoque que el balón toque la pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en pista trasera o delantera, es el primero en tocar el balón.

30-8 Ejemplo: A1 se encuentra con todas las ruedas en pista delantera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A2, que también se encuentra con todas las ruedas en pista delantera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista trasera antes de tocar a A2.

Interpretación: Violación por devolver el balón ilegalmente a pista trasera.

30-9 Ejemplo: A1 en su silla de ruedas, está en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A2, que también está completamente en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A2.

Interpretación: Jugada legal. No hay violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón sí pasó a la pista delantera, la cuenta de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón tocó la pista delantera. Comenzará una nueva cuenta de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-10 Ejemplo: A1 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra dentro del terreno de juego, con un pie a cada lado de la línea central, y el balón a continuación es tocado por A2, que aún se encuentra en pista trasera.

Interpretación: Jugada legal. No existe violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón ha pasado a pista delantera, la cuenta de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón fue tocado por el árbitro. Comenzará una nueva cuenta de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-11 Ejemplo: El equipo A controla el balón en su pista delantera cuando el balón es tocado al mismo tiempo por A1 y B1 y a continuación pasa a la pista trasera del equipo A donde es tocado primero por A2.

Interpretación: El equipo A ha provocado que el balón vuelva ilegalmente a pista trasera.

30-12 Ejemplo: A1 regatea desde su pista trasera hasta su pista delantera. Teniendo todas sus ruedas en su pista delantera bota todavía el balón en su pista trasera. Entonces el balón toca su silla de ruedas y bota en su pista trasera donde A2 comienza un regate.

Interpretación: Juego legal porque A1 no ha establecido aún el control del balón en su pista delantera.

30-13 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2 que está en su pista delantera. A2 toca el balón, que regresa a A1 que está todavía en pista trasera.

Interpretación: Juego legal porque A2 no ha establecido el control del balón en su pista delantera.

30-14 y 30-15 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

30-16 Ejemplo: A1 regatea en su pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A. A1 todavía con sus ruedas y cástors en su pista delantera continúa botando **el balón que toca en su** pista trasera.

Interpretación: Juego legal. El equipo A no fue el último en tocar el balón en su pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate completamente en su pista trasera con una **nueva cuenta de 8 segundos**.

30-17 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2. A2 se desplaza desde su pista delantera controla el balón mientras sus manos no tocan las ruedas y termina con todas sus ruedas en pista trasera tocando la línea central a caballo en la línea central; luego pasa o bota el balón hacia su pista trasera.

Interpretación: Violación del equipo A por devolver el balón ilegalmente a pista trasera. A2 ha establecido el control del equipo A en la pista delantera cuando controla el balón. La excepción al Art. 30.1.2 sólo se aplica en la **intercepción** del pase **de un oponente**.

Art. 31 Levantarse de la silla de ruedas

31.1 Comentario 1: Levantarse de la silla de ruedas (“Lifting”)

Las ataduras se han convertido en un elemento cada vez más aceptado en la “equipación” de un jugador y, por consiguiente, cada vez es más difícil el detectar cuando un jugador se levanta de su silla de ruedas. Sin embargo, si en el baloncesto en silla de ruedas un jugador levanta completamente ambas nalgas del asiento, se produce una grave infracción de las reglas. Al menos, una mínima parte de las nalgas debe estar en contacto con el asiento.

Los árbitros deben prestar especial atención al asiento del jugador en el momento del contacto con el balón. La mejor forma de identificar un “**levantamiento**” (“lifting”) es observando el movimiento de vuelta del jugador a su asiento.

El “**levantamiento**” (“lifting”) no sólo lo realizan jugadores con funcionalidad en las piernas (jugadores entre 3 y 4 puntos). Levantar las nalgas también es posible inclinándose hacia un lado de la silla de ruedas y apoyándose con un brazo sobre una rueda grande (jugadores entre 1 y 2 puntos).

31.1.2 Situación: A1 salta con la silla de ruedas lateralmente, levantándola hacia arriba y **hacia un lado**, mientras 1 o ambas manos está(n) ejerciendo fuerza sobre las ruedas.

Reglamento: Legal

31.2.1 Situación 1: A1 se levanta de su asiento en un intento de capturar un rebote. Toca el balón con los dedos, pero no consigue cogerlo.

Reglamento: Se señalará una falta técnica a A1. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

31.2.1 Situación 2: A1, que participa en el palmeo entre dos inicial, se levanta de su asiento pero no consigue tocar el balón.

Reglamento: Se señalará una falta técnica a A1. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

31.2.1 Situación 3: B1 se levanta de su asiento al intentar bloquear un lanzamiento de A1 cuando el balón ya ha salido de las manos de este. Consigue tocar el balón, desviando su trayectoria y hace que éste no entre en la canasta.

Reglamento: Se señalará una falta técnica a B1. Se concederán 2 ó 3 tiros libres a A1, seguido de un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

31.2.1 Situación 4: La misma situación anterior pero el lanzamiento de A1 finalmente entra.

Reglamento: Se señalará una falta técnica a B1. Se concederán los 2 ó 3 puntos del lanzamiento de A1 seguido de 1 tiro libre adicional para A1, y un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

31.2.1 Situación 5: A1, que tiene el control del balón y ambas manos fuera de las ruedas, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras intenta un tiro a canasta.

Reglamento: Jugada legal.

31.2.1 Situación 6: A1, que participa en el palmeo entre dos inicial y tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta sus ruedas traseras del suelo.

Reglamento: Jugada legal.

31.2.1 Situación 7: A1 salta “jumps” con la silla lateralmente, con ambas manos fuera de las ruedas traseras para, por ejemplo, separarse de un bloqueo.

Reglamento: Se señalará una falta técnica a A1. Saltar con la silla de ruedas “jumping” haciendo que todas las ruedas dejen de estar en contacto con el suelo, mientras ambas manos del jugador no están en contacto con las ruedas traseras, no es legal.

31.2.1 Situación 8: B1, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta coger un rebote.

Reglamento: Jugada legal.

31.2.1 Situación 9: B1, que tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras taponar un tiro de A5.

Reglamento: Jugada legal.

31.2.1 Situación 10: B1 sujetando una rueda con una mano, levanta ambas ruedas traseras del suelo y se inclina sobre las ruedas pequeñas, mientras defiende a A1 con

un brazo extendido.

Reglamento: Jugada legal

31.2.1 Situación 11: B1, con ambas manos fuera de las ruedas, levanta ambas ruedas traseras del suelo, mientras intenta obtener un rebote.

Reglamento: Jugada legal.

31.2.1 Situación 12: B1, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta sus ruedas traseras del suelo mientras tapona un tiro de A1.

Reglamento: Jugada legal

31.4 Definición: Levantar las ruedas traseras tras contactar con un **oponente** es, generalmente, el resultado de ese contacto, y por lo tanto es secundario.

O no se sanciona nada o, si a juicio de los árbitros, este contacto deja en desventaja al oponente, debe sancionarse una falta personal al jugador responsable.

31.4 Situación 1: A1, que tiene una rueda agarrada con una mano, se inclina sobre una rueda trasera mientras: (a) lanza; (b) rebotea; (c) intenta coger un pase; (d) está defendiendo con un brazo extendido.

Reglamento: Legal, en los 4 ejemplos.

31.4 Situación 2: A1 se inclina sobre una rueda trasera y una delantera mientras:

- (a) lanza con ambas manos sujetando el balón;
- (b) rebotea con ambas manos;
- (c) intenta coger un pase con ambas manos;
- (d) está defendiendo con un brazo extendido.

Reglamento: Legal, en los 4 ejemplos.

REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32 Faltas

32 Comentario: El dinamismo del juego y las capacidades atléticas de los jugadores se han incrementado significativamente. Debido a que los jugadores en silla de ruedas son mucho más rápidos que en el pasado, se producen más contactos con otras sillas de ruedas. En Baloncesto en Silla de Ruedas los contactos pueden ser: entre los jugadores por encima del nivel del asiento y entre sillas de ruedas propiamente dichas. Los árbitros deben ser tolerantes con los contactos que no creen desventajas en el jugador que es objeto de los mismos. Los árbitros deben intentar mantener la fluidez del juego y deben evitar señalar como falta contactos incidentales. (Ver Art. 47.3 Reglas).

Art. 33 Contacto: Principios Generales

33.2 Definición – Inclinarsse o balancearse “Tilting”: Inclinarsse (“Tilting”) es una acción realizada por un jugador que, sin tener una o las 2 manos en contacto con las ruedas traseras, levanta una rueda trasera y una pequeña delantera del mismo lado, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, interviniendo en el palmeo entre dos inicial o reboteando. **Inclinarsse es legal.**

33.2 Situación 1: A1 inclina su silla legalmente en un intento de lanzamiento. Cuando ha finalizado el tiro, se inclina demasiado y produce un contacto con B1.

Reglamento: Falta del atacante A1 que ha salido de su cilindro y ha invadido el cilindro de B1.

33.2. Situación 2: A1 abandona su posición inclinándose sobre una rueda. B1 se sitúa en la posición que A1 ha dejado vacía al inclinarse y coloca su reposapiés o barra horizontal debajo de la rueda levantada de A1 de manera que cuando la rueda de A1 vuelve a su posición original, contacta con el ahora estático B1.

Reglamento: Falta defensiva por bloqueo de B1 que ha invadido el cilindro de A1. A1 tiene derecho a volver a la posición que su rueda levantada ha dejado vacía, siempre y cuando él permanezca en su cilindro.

33.2. Situación 1: A1 avanza con el balón hacia la canasta. El defensor B1 trata de conseguir una posición de defensa delante de A1, pero le golpea con la silla, forzando a A1 a cambiar de dirección.

Reglamento: Se señala falta a B1. Como se considera que A1 no estaba en acción de tiro, se concede al equipo A un saque desde el punto más cercano fuera del campo.

33.3 Situación 2: A1 realiza un lanzamiento de campo. Inmediatamente después de que la mano de A1 ha finalizado su movimiento de tiro, B1 toca ligeramente el reposapiés o barra horizontal de A1.

Reglamento: Contacto incidental, no debe señalarse ninguna falta ya que A1 no fue puesto en desventaja. (Ver Art.47.3 Reglas).

33.3 Situación 3: A1, en acción de tiro, y el defensor B1, se mueven uno hacia el otro. El defensor frena y se detiene concediendo al atacante tiempo y distancia para evitar el contacto, mientras el lanzador, inmediatamente después de soltar el balón, carga contra él sin frenar. (Ver Art. 33.4 y 33.5).

Reglamento: Se señala falta a A1

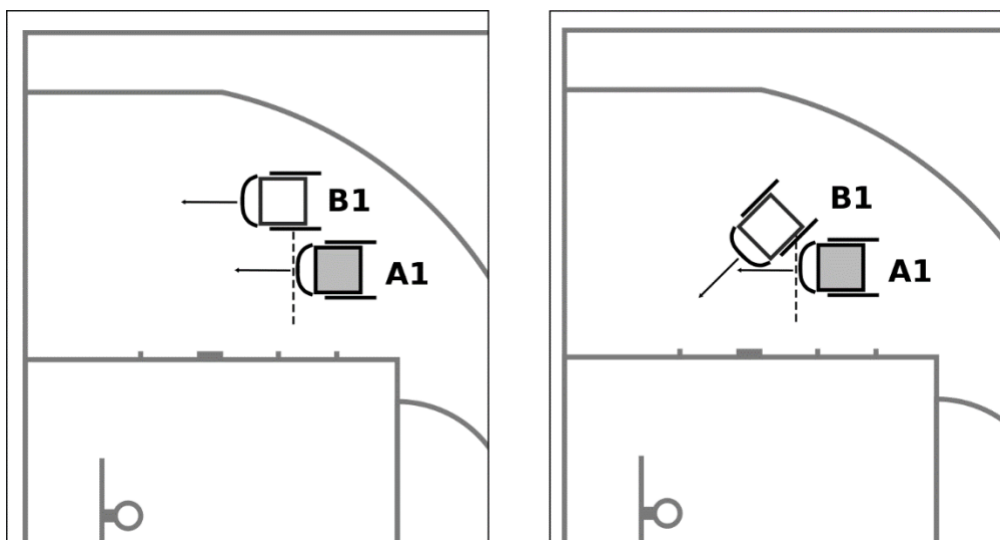
1. Si el tiro entra, se concede la canasta a A1 y el balón es puesto en juego desde el fondo mediante un saque del equipo B.
2. Si el tiro no entra, el balón se pone en juego mediante un saque del equipo B desde el punto más cercano fuera del campo.
3. Si el equipo A se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo:
 - Si el tiro entra, la canasta de A1 será válida y se concederán 2 tiros libres a B1
 - Si el tiro no entra, se concederán 2 tiros libres a B1

33.3 Situación 4: La misma situación anterior, pero en este caso el lanzador A1 consigue frenar después del lanzamiento. Aun así, golpea suavemente a B1.

Reglamento: El contacto de A1 se considera incidental, no se señala falta.

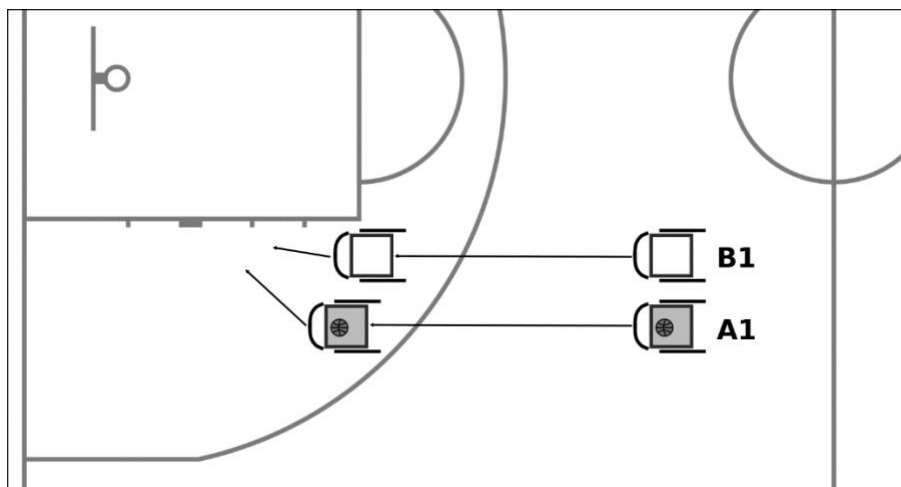
33.4.3 Comentario: Los contactos de “cargas” deben ser arbitrados cuidadosamente. Si un jugador está todavía en movimiento cuando lanza o pasa, corre lógicamente el riesgo de golpear a un contrario si no intenta frenar. Se señalará una falta al jugador que carga si “**el jugador ignora su responsabilidad para evitar el contacto**” (Ver Art. 33.4). Sin embargo, deberán permitirse los contactos que a juicio del árbitro puedan ser considerados incidentales (Ver Art.47. 3)

33.6 Situación: A1 avanza con el balón hacia la canasta. B1 avanza en paralelo a él. Cerca de la línea de la zona restringida, A1 se da cuenta de que no puede aproximarse a la canasta para un lanzamiento sin corregir su dirección. El reposapiés de A1 está por delante del de B1. A1 frena su rueda interior para mover su silla de ruedas en dirección a la canasta. B1 contacta con el reposapiés de A1 y el contacto causa que A1 se caiga de su silla de ruedas.



Reglamento: Se señala falta de A1 por haberse cruzado demasiado pronto en la trayectoria de B1. El balón se concede al equipo B para un saque desde el punto más cercano a la infracción.

33.6.4 Situación: B1 trata de conseguir una posición legal de defensa delante de A1. Cuando la rueda trasera de B1 está pasando delante de la silla de ruedas de A1, B1, de repente, gira su silla de ruedas en un ángulo de 45° en la trayectoria de A1. Al realizar esta acción se produce un fuerte contacto entre A1 y B1.

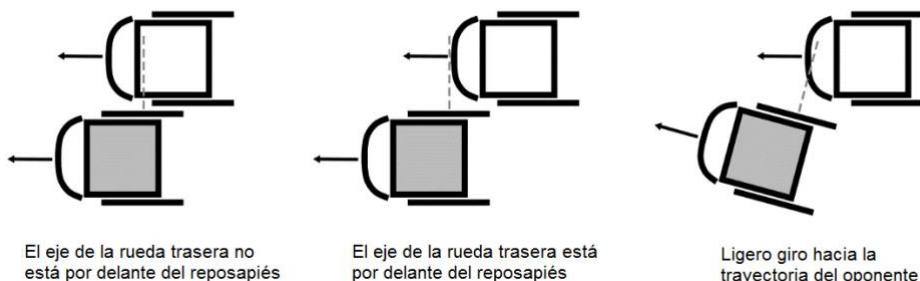


Reglamento: Se señala falta a B1 que no ha respetado los principios de cruzarse en la trayectoria definidos en el artículo 33.6. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.

33.6.4 Comentario: Debe prestarse especial atención al cruzarse en la trayectoria de un contrario. El jugador que va por delante, jugador B1 en el diagrama y ejemplo descrito antes, está autorizado a girar cuidadosamente en la trayectoria de su contrario A1 solamente cuando el eje de la rueda trasera de B1 pueda verse situado por delante del reposapiés de A1.

Toda la acción depende de la velocidad del jugador que se cruza y de las posiciones relativas del eje de la rueda trasera de un jugador respecto al reposapiés del otro. En el ejemplo descrito en el diagrama anterior, B1 se cruza en la trayectoria de A1 de forma brusca y sin respetar el principio de tiempo y distancia definido en el Art. 33.7 Reglas.

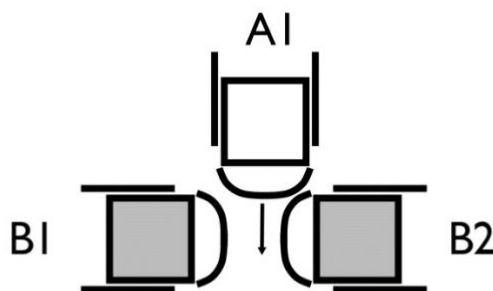
Visto desde el lateral, las ruedas traseras de ambas sillas de ruedas deberían describir una figura "8" en horizontal. **Si el jugador B1 es capaz de obtener una posición legal delante de A1, la responsabilidad de evitar que ocurra un posterior contacto es entonces de A1.**



33.8.2 Situación: En pista trasera, B1 trata de impedir que A1 avance hacia la pista delantera. Se mueve junto a él, contacta con la silla de ruedas de A1 y desplaza al jugador con fuertes empujones contra su rueda.

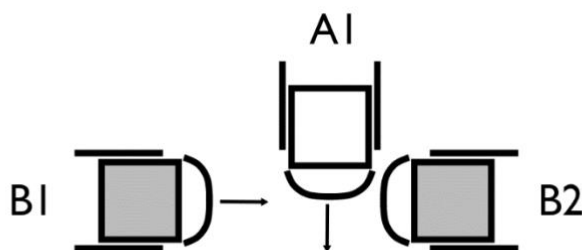
Reglamento: Se señala falta contra B1. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción. Dependiendo de las circunstancias, los árbitros podrían considerar esta acción como falta antideportiva.

33.9 & 33.14 Situación 1: En el extremo de la zona restringida, B1 y B2 sitúan sus reposapiés uno enfrente del otro. El espacio entre ambas sillas es demasiado estrecho para que un contrario pase a través de él. A1 entra o intenta entrar en la zona restringida por este pequeño espacio provocando un contacto con su silla y desplazando por la fuerza a B1 y B2 al usar la parte frontal de su silla de ruedas como una palanca.



Reglamento: Se señala falta de A1. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a la infracción.

33.9 & 33.14 Situación 2: La misma situación anterior, pero en este caso el espacio entre B1 y B2 es lo suficientemente amplio para que el jugador A1 pase a través de él. Una vez que A1 ha entrado en el hueco, el jugador B1 trata de pararle reduciendo el espacio y provocando el contacto después de que A1 ha establecido su posición.



Reglamento: Se señala falta de B1. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.

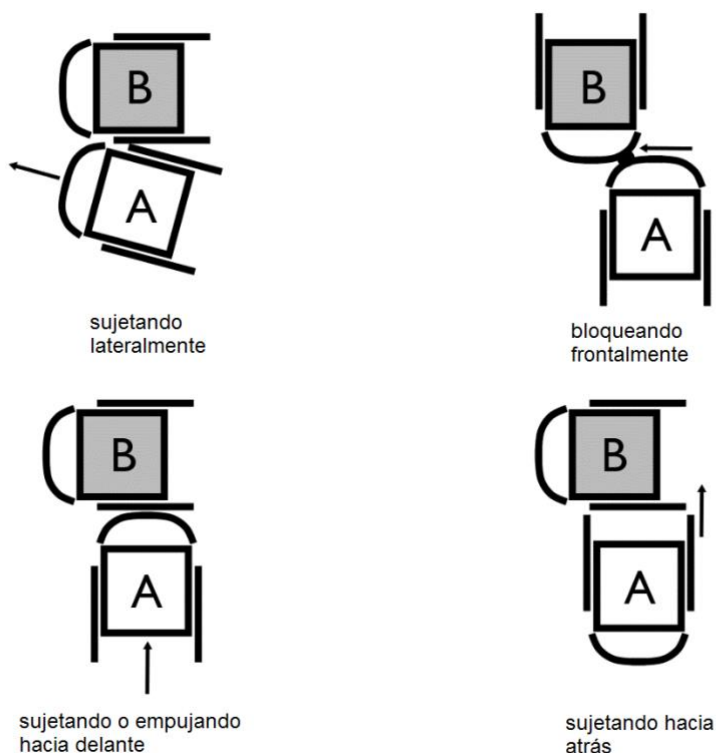
33.11 Situación 1: A1 sujeta el balón por encima de su cabeza para lanzar. Un defensor se aproxima por el lateral y, sin contactar con la silla, consigue taponar el balón, pero al hacerlo, produce un contacto significativo con la mano.

Reglamento: Acción ilegal. El defensor no debe tocar la mano que sujeta el balón. La falta se señala al defensor y se conceden 2 ó 3 tiros libres si el árbitro considera que la acción de tiro ha comenzado.

33.11 Situación 2: A1 sujeta el balón con ambas manos en su regazo. El defensor B1 lucha por el balón, pero al hacerlo provoca un contacto con ambas manos de A1.

Reglamento: Ilegal. Se señala falta contra B1.

33.13 Comentario: Agarrar la silla de ruedas de un contrario sucede muy a menudo en el baloncesto en silla de ruedas. El jugador infractor puede agarrar con sus manos, ruedas, reposapiés o pies. Se debe señalar falta cuando un jugador que está tratando de moverse no puede liberar su silla debido al contacto persistente de su contrario.



Nota: En todas estas situaciones, el jugador A es el infractor.

33.13 Situación: A1 establece una pantalla legal a B1 cerca de la línea central. Para permitir escapar a su compañero de equipo, B2 agarra a A1.

Reglamento: Se señala falta a B2 y se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.

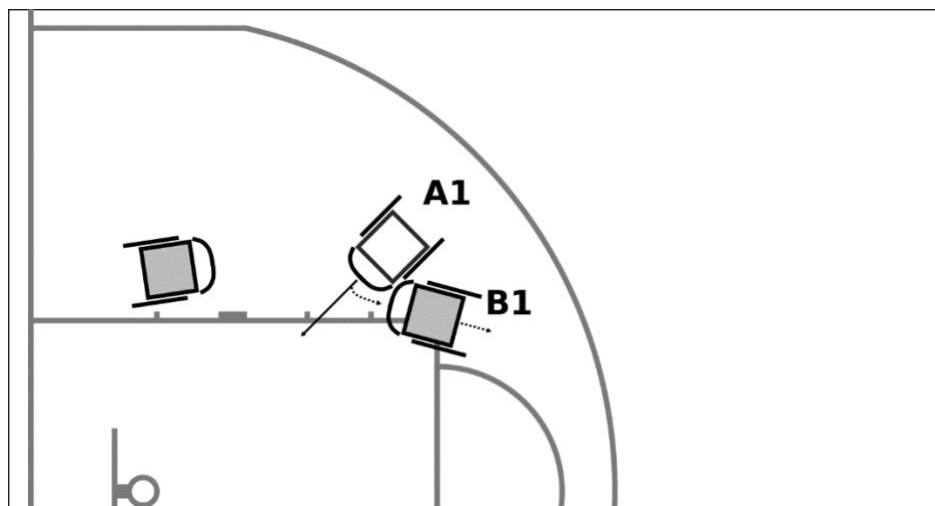
33.14 Situación 1: A1, con el balón en sus manos, está en acción de tiro cuando B1 golpea suavemente la silla de A1.

Reglamento: Se señala falta contra B1. Normalmente, cualquier contacto de un defensor con un jugador que está en acción de tiro crea una desventaja.

33.14 Situación 2: B1 sitúa su reposapiés frente al reposapiés de A1 que tiene el balón en sus manos y está en acción de tiro. Durante el lanzamiento, B1 empuja a A1 suavemente hacia atrás moviendo su propia silla de ruedas hacia delante.

Reglamento: Se señala falta contra B1. Si la canasta entra será válida (2 ó 3 puntos) y se concede un tiro libre adicional a A1, o se le concederán 2 ó 3 tiros libres si la canasta no entra.

33.14 Situación 3: A4 está situado cerca de la línea de tiros libres junto al defensor B4. El reposapiés de A4 está situado enfrente del de B4. A1 sujeta su rueda interior y empuja a B1 hacia un lado mediante un fuerte impulso en la rueda exterior. El camino hacia la canasta esta ahora libre para A1.



Reglamento: Se señala falta a A4. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.

33.14 & 47.3 Situación: A1 realiza una pantalla legal a B1, que trata de escapar moviéndose hacia atrás, pero golpea al jugador A2 que está parado un poco más allá.

Reglamento: El contacto debe ser considerado incidental si B1 se aleja de A2 inmediatamente.

Art. 35 Doble Falta

Información adicional sobre el Artículo 35

35-1 Definición. Siempre que los árbitros adopten decisiones contradictorias o las infracciones a las reglas se produzcan aproximadamente al mismo tiempo y una de las penalizaciones sea anular una **canasta convertida**, esa penalización prevalece y no se concederán los puntos.

35-2 Ejemplo: Se produce un contacto entre A1, en acción de tiro, y B1. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A1 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa a B1 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación: Se trata de una doble falta y la canasta no será válida.

El juego se reanuda con un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres para el equipo A.

El equipo A sólo dispondrá del tiempo que restaba en reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

35-3 Definición. Para que dos faltas se consideren como una doble falta deben cumplirse las siguientes condiciones:

- a) Ambas faltas son faltas de jugador.
- b) Ambas faltas implican contacto físico.
- c) Ambas faltas se cometen entre adversarios que cometen falta uno sobre otro.
- d) Ambas faltas se cometen aproximadamente al mismo tiempo.

35-4 Ejemplo:

- a) En la lucha por la posición A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- b) En un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.
- c) Al recibir un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

Interpretación: En las 3 situaciones deben sancionarse faltas dobles. En el saque, el equipo A dispondrá del tiempo que restase en el reloj de lanzamiento en el momento de producirse la doble falta.

Art. 36 Falta Técnica

36.3.1 Comentario 1: La acción de que un jugador salga del terreno de juego sucede mucho más a menudo en baloncesto en silla de ruedas que en el baloncesto de a pie. La regla dice que se sancione con falta técnica sólo en aquellos casos en los que el jugador trate de conseguir una ventaja injusta, como, por ejemplo: en una acción de bloqueo cerca de las líneas limítrofes el jugador sale fuera del terreno para evitarlo.

Se aplicará el siguiente procedimiento: Si A1 del equipo atacante viola la regla por primera vez, el árbitro señalará una violación (perdida de la posesión del balón) y advertirá a A1 con el **entrenador** del equipo A presente. Esta advertencia se aplicará a todo el equipo. En la siguiente violación por parte de cualquier jugador del equipo A, se sancionará una falta técnica.

Si es el equipo defensor B quien viola la regla, la advertencia tendrá lugar al final de esa fase de juego. Cada violación posterior se considerará una falta técnica.

36.3.1 Comentario 2: Cuando se advierta oficialmente a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse acarrearía una falta técnica, **dicha advertencia también debe ser comunicada al entrenador de ese equipo y se aplicará a todos los miembros del equipo durante el resto del partido.** El aviso oficial sólo debe hacerse con el balón muerto y el reloj de partido parado.

36.3.1 Situación 1 Se advierte a un jugador del equipo A por:

- (a) Interferir un saque de banda.
- (b) Aplaudir en la cara de un adversario que está lanzando y convierte el cesto.
- (c) Comportamiento antideportivo.
- (d) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden acarrear una falta técnica.

Reglamento:

Se advertirá al jugador y también se le comunicará al entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido

36.3.1 Comentario 3: Los árbitros no pararán el partido sólo para advertir a un jugador o entrenador. Se debe encontrar el momento adecuado con el partido en juego, o si se debe hacer una advertencia en presencia del entrenador, en la siguiente parada natural. **Si es necesario interrumpir el juego inmediatamente, debe señalarse falta técnica.**

36.3.1 Situación 2: Después de conseguir una canasta en un contraataque, el jugador A1 se sale del campo por la línea de fondo. ¿Por dónde se le permite al jugador volver a entrar al campo?

Reglamento: A1 puede volver a entrar por cualquier punto de la línea de fondo, pero no debe molestar al jugador que está poniendo el balón en juego.

36.3.1 Situación 3: Después de fallar una canasta en un contraataque, A1 se sale del campo por la línea de fondo. El balón permanece vivo. ¿Por dónde se le permite al jugador volver a entrar al campo?

Reglamento: Se le permite volver a entrar por cualquier punto del campo.

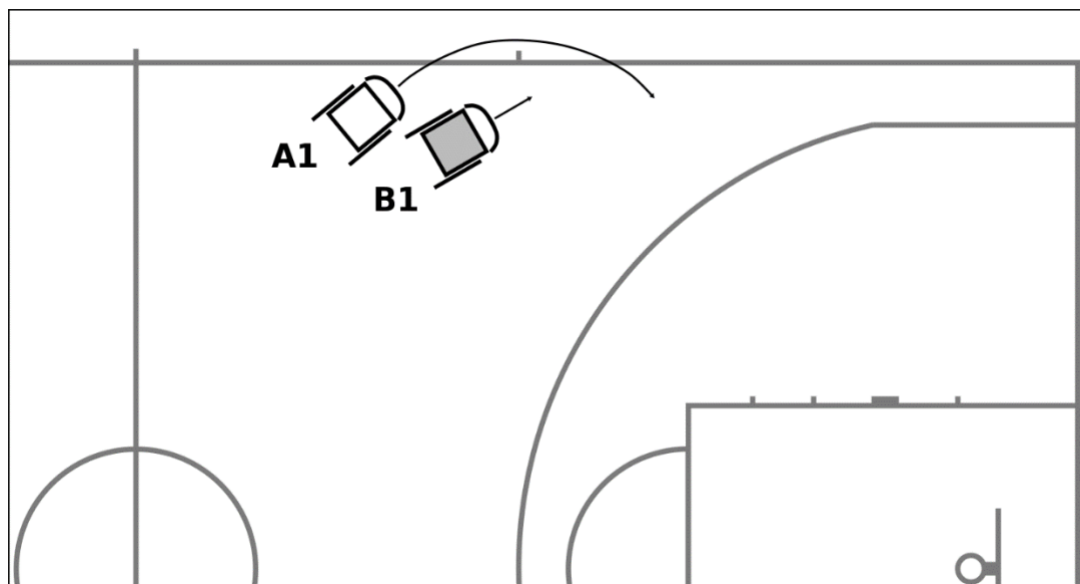
36.3.1 Situación 4: A1 consigue impedir que el balón se salga del campo, pero al hacerlo, y mientras no está en contacto con el balón, se sale del campo. Vuelve a entrar inmediatamente y toma el control del balón.

Reglamento: Legal.

36.3.1 Situación 5: El jugador A1 se ve “forzado” por la buena defensa de B1 a irse hacia la banda e incluso a salir del campo.

Reglamento: La destreza defensiva de B1 debería ser reconocida y el jugador A1 debería ser penalizado por abandonar el campo para conseguir una ventaja. Sin embargo, si a juicio del árbitro lo hiciera inadvertidamente, no se indicará ninguna violación.

36.3.1 Situación 6: El jugador A4 está atrapado en la banda por la buena defensa de B4. A4 se sale del campo para pasar a B4. Es la primera infracción del equipo A.



Reglamento: Violación de las reglas con una advertencia para el equipo A. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo A.

36.3.1 Situación 7: A1 supera a B1 sobrepasando la línea de banda con las dos ruedas del lado derecho (o izquierdo) y vuelve a entrar en el campo por línea de fondo. Es la primera infracción del equipo A.

Reglamento: Violación de las reglas con una advertencia para el equipo A. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo A.

36.3.1 Situación 8: El defensor B1 evita una pantalla legal realizada por A1 cerca de la línea de fondo, saliendo y entrando de nuevo en el campo. Es la primera infracción del equipo B.

Reglamento: En el siguiente momento oportuno se advertirá al equipo B. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo B.

36.3.1 Situación 9: A1 y el defensor B1 están situados en paralelo (rueda con rueda) y se mueven en diagonal. Al hacer esto, A1 se sale del campo. A1 trata entonces de volver a entrar moviéndose hacia atrás. B1 trata de impedirlo moviéndose en paralelo a A1.

Reglamento: A1 está autorizado a volver a entrar al campo y B1 debe permitirlo, por lo que debe ser advertido. Cualquier acción similar de un jugador del equipo B será penalizada con falta técnica. La advertencia estará en concordancia con el siguiente comentario:

36.3.1 Comentario 4: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

Esta segunda falta será penalizada con un tiro libre más posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales

36.3.1 Situación 10: A1 levanta su pierna del reposapiés y la balancea hacia un lado de la silla de ruedas para mantener el equilibrio mientras recibe un pase.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A1; se concede 1 tiro libre a un miembro del equipo B, seguido de posesión de balón para el equipo B con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El levantamiento accidental de los pies o piernas no siempre es falta técnica y el árbitro debe evaluar si la acción ha proporcionado una ventaja injusta.

36.3.1 Situación 11: A1 después de soltar el balón en un tiro a cesto, impide que su silla choque contra un contrario frenando con sus pies.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A1. Si la canasta es convertida se conceden 2 ó 3 puntos y el encuentro continúa con 1 tiro libre concedido a un jugador del equipo B, seguido de posesión de balón para el equipo B con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

36.3.1 Situación 12: A1 frena su silla con su muslo y/o alternativamente con su pie en la rueda.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A1; se concede 1 tiro libre a un miembro del equipo B, seguido de posesión de balón para el equipo B con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

36.3.1 Situación 13: El equipo A tiene el control del balón cerca de la canasta contraria y quedan 10 segundos en el reloj de lanzamiento cuando B1 se cae involuntariamente de su silla de ruedas justo debajo de la canasta.

Reglamento: El árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para B1. La posesión es para el equipo A con un saque de banda desde el lugar más cercano desde donde se paró el partido y el reloj de lanzamiento mostrará nueva cuenta de 14 segundos.

36.3.1 Situación 14: El equipo A tiene el control del balón cerca de la canasta contraria y le quedan 18 segundos en el reloj de lanzamiento cuando B1 se cae involuntariamente de su silla de ruedas justo debajo de la canasta.

Reglamento: El árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para B1. La posesión es para el equipo A con un saque de banda desde el lugar más cercano desde donde se paró el partido y el reloj de lanzamiento se mantendrá con 18 segundos.

36.3.1. Comentario 5: Si en la situación anterior, B1 se cae deliberadamente de la silla, el árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para B1, y penalizará su acción con una falta técnica. Se concederá un tiro libre a un miembro del equipo A, seguido de posesión de balón para el equipo A con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos. En caso de que queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, el reloj de lanzamiento se apagará y el tiempo restante de posesión será el indicado en el reloj del partido.

36.3.1 Comentario: Cuando un entrenador es descalificado (ver Art.38), el árbitro no hará la señal de descalificación. Simplemente se pedirá al entrenador que abandone la pista y permanezca en su vestuario el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones. El árbitro informará al anotador si la falta descalificante al entrenador fue:

- 1) Por comportamiento antideportivo personal (Art.36.3.4), o;
- 2) Por comportamiento antideportivo del personal de banco (Art.36.3.4).

Información Adicional sobre el Artículo 36

36-1 Definición. Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse puede conllevar una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso solo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

36-2 Ejemplo: Se advierte a un miembro del equipo A por:

- a) Interferir un saque.
- b) Su comportamiento.
- c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden conllevar una falta técnica.

Interpretación: Se comunicará la advertencia también al entrenador A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo, por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 Definición. Situación. Mientras un jugador esté en acción de tiro, no se permitirá que los adversarios lo desconcierten mediante acciones tales como **colocar la(s) mano(s) cerca de los ojos** del lanzador, gritar en voz alta, pisar fuertemente con los pies en el suelo o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden conllevar una falta técnica si dicha acción pone al lanzador en desventaja, o **puede darse** un aviso si no se pone al lanzador en desventaja.

36-4 Ejemplo: A1 está efectuando un lanzamiento cuando B1 intenta distraerlo gritando fuertemente. El lanzamiento es:

- a) Convertido.
- b) No convertido.
- c)

Interpretación:

- a) **Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si algún miembro del equipo B ha sido avisado previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con una falta técnica.**
- b) Se sancionará una falta técnica a B1

36-5 Definición: Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, **1** jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire **1** jugador de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo 'B'. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y de que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-6 Ejemplo: Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego.

- a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con 5 jugadores) tiene el control del balón.

- b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de 5 jugadores) tiene el control del balón

Interpretación:

- a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
- b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo 'B'.

36-7 Situación. Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de 5 jugadores, también se descubre que un miembro de equipo ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Esos puntos serán válidos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) ese jugador, serán consideradas como faltas de jugador.

36-8 Ejemplo: Los árbitros se dan cuenta que A2 es uno de los 6 jugadores del equipo A que está en el terreno de juego y detienen el partido después de:

- a) Una falta en ataque de A2.
- b) Un cesto de A2.
- c) Que B2 haya cometido una falta sobre A2 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

- a) La falta de A2 es falta de jugador.
- b) El cesto de A2 será válido.
- c) Los tiros libres de la falta de B2 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha en el momento de cometerse la falta, según designe el entrenador.

36-9 Situación. Tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar a consecuencia de una 5ª falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

36-10 Ejemplo: Tras cometer su quinta falta, se comunica a B1 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno de 5ª como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

- a) El balón esté vivo para reanudarse del partido.
O después de que:
- b) El balón esté vivo mientras el equipo A controla el balón.
- c) El balón esté vivo mientras el equipo B controla el balón.
- d) El balón esté de nuevo muerto después de que B1 entrase al terreno de juego.

Interpretación:

- a) B1 se retirará del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.
- b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

- c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido y se cargará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como tipo 'B'.

36-11 **Situación.** Tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar debido a una 5ª falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto o comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal.

36-12 **Ejemplo:** Tras haber cometido su 5ª falta y habersele comunicado que ya no está facultado para jugar, B1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre después de que:

- B1 convierta un cesto.
- B1 cometa una falta.
- A1 cometa falta sobre B1 **cuando está botando** (5ª falta de equipo).

Interpretación:

- El cesto de B1 será válido.
- La falta de B1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- Los 2 tiros libres se **concederán al sustituto de B1.**

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador B, anotada como tipo 'B'.

36-13 **Situación.** Después de que no se le comunicara que ya no está facultado para jugar por haber cometido una 5ª falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Dicho jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

36-14 **Ejemplo:** A6 solicita sustituir a A1. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A1 y A6 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A1 que es su quinta falta. Posteriormente, A1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

- El reloj de partido se haya puesto en marcha mientras A1 está participando como jugador.
- A1 haya logrado un cesto.
- A1 cometa falta sobre B1.
- B1 cometa falta sobre A1 en un lanzamiento no convertido.

Interpretación:

- Se detendrá el juego y A1 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A1.
- El cesto de A1 es válido.
- La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se **penalizará** consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.
- Los 2 o 3 tiros libres se concederán al sustituto de A1.**

36-15 **Ejemplo:** 10 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B1 para lanzar 1 tiro libre. Sin embargo, B1 **no es uno** de los 5 jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

36-16 **Situación.** Cuando un jugador simule una falta se aplicará el procedimiento siguiente:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro identifica la simulación mostrando dos veces la señal de “levantar el antebrazo”.
- Tan pronto como se detenga el partido la próxima vez, se comunicará un aviso al jugador y al entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a un aviso.
- La próxima vez que un jugador de ese equipo simule una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica si el partido **no se detuvo anteriormente** para comunicar el aviso.
- En un caso excesivo sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso.

36-17 **Ejemplo:** A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino con su cabeza dando la **impresión de haber recibido** una falta de B1. **Posteriormente en el partido**, A1 cae al suelo dando la **impresión de haber sido empujado** por B1.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 por su simulación con la cabeza mostrándole dos veces la señal de “levantar el antebrazo”. A1 será sancionado con una **falta técnica por su simulación al dejarse caer al suelo** al ser la 2ª simulación incluso sin haber una interrupción del partido para comunicar el aviso a A1 por su **1ª simulación**.

36-18 **Ejemplo:** A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino con su cabeza dando la impresión de haber recibido una falta de B1. **Posteriormente en el partido**, B2 cae al suelo dando la impresión de haber sido empujado por A2.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 y a B2 por sus simulaciones mostrándoles **dos veces** la señal de “levantar el antebrazo”. Durante la siguiente interrupción del partido se comunicarán los avisos a A1, B2 y a ambos entrenadores.

36-19 **Situación.** Cuando un jugador se deja caer para simular una falta **para conseguir una ventaja** por una falta sancionada injustamente a un oponente o creando una atmósfera antideportiva entre los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

36-20 **Ejemplo:** A1 regatea hacia canasta cuando el defensor B1 cae de espaldas al suelo o se deja caer de su silla de ruedas, sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un **contacto insignificante** de A1 acompañado por la posterior exhibición teatral/exageración por parte de B1. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B a través de su entrenador.

Interpretación: Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica a B1.

36-21 Situación. Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, debe sancionarse falta personal. En caso de no existir contacto, puede sancionarse una falta técnica.

36-22 Ejemplo: A1 consigue el rebote y vuelve a su posición en la silla de ruedas. A1 es estrechamente defendido de inmediato por B1. Sin contactar con B1, A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear.

Interpretación: La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.

36-23 Situación. Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-24 Ejemplo: A1 ha cometido su 1ª falta técnica durante la primera parte por “lifting”. Se le sanciona una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.

Interpretación: A1 será descalificado automáticamente y se dirigirá y permanecerá en el vestuario del equipo durante el resto del partido o, si lo prefiere, abandonará la instalación. Solo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

36-25 Situación: Después de haber cometido su 5ª falta personal un jugador se convierte en un jugador excluido. Tras su 5ª falta cualquier otra falta técnica sancionada contra él será anotada a su entrenador como falta técnica tipo “B”. Esto también es válido si una de sus 5 faltas era una de sus 5 faltas era una falta técnica o una falta antideportiva. No será descalificado y puede permanecer en su área de banquillo de equipo.

36-26 Ejemplo: B1 ha cometido una falta técnica durante el 1er período. En el 4º período B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con esta 5ª falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con la que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado.

36-27 Ejemplo: B1 ha cometido una falta antideportiva durante el 3er período. En el 4º período B1 ha cometido su 5ª falta. En su recorrido hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

Interpretación: Con esta 5ª falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta(s) técnica(s) con la que sea sancionado se anotará a su entrenador. B1 no está descalificado.

36-28 Situación: Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36-29 Ejemplo: A1 ha cometido una falta técnica durante el 1er período por retrasar el juego. Se sanciona una falta antideportiva contra él durante el 2º período por una falta dura contra B1.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta antideportiva será la única en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta técnica y 1 falta antideportiva y deberá ser descalificado.

36-30 Ejemplo: A1 ha cometido una falta antideportiva durante el 2º período por detener con un contacto innecesario el progreso del equipo atacante en transición. Se sanciona una falta técnica contra él durante el 3er período por simular haber recibido una falta.

Interpretación: A1 será automáticamente descalificado y se marchará al vestuario de su equipo y permanecerá allí para lo que reste del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. La falta técnica será la única en ser penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a uno de los árbitros inmediatamente cuando un jugador ha cometido 1 falta antideportiva y 1 falta técnica y deberá ser descalificado.

36-31 Situación: Un jugador entrenador será descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:

- 2 faltas técnicas como jugador.
- 2 faltas antideportivas como jugador.
- 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B" y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "C".
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como tipo "C" y 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".
- 3 faltas técnicas como entrenador, anotadas como tipo "B".

36-32 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 1er período por simular una falta como jugador. En el 4º período ha sido sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C".

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador y deba ser descalificado.

36-33 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta antideportiva durante el 2º período sobre B1 como jugador. En el 3er período ha sido sancionado con una falta técnica por el comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como "B" y en el 4º período ha sido sancionado con una falta técnica al sustituto A6, anotada como "B" en la casilla del entrenador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la 2ª falta técnica y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a los árbitros cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta antideportiva como jugador y 2 faltas técnicas como entrenador por su personal de banquillo de equipo y deba ser descalificado.

36-34 Ejemplo: El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el 2º período por su comportamiento personal antideportivo, anotada como "C". En el 4º período ha cometido una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

Interpretación: El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente e irá y permanecerá en el vestuario de su equipo durante el tiempo restante del partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Solo se penalizará la falta antideportiva y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha cometido 1 falta técnica como jugador y 1 falta antideportiva como jugador y deba ser descalificado.

Art. 37 Falta Antideportiva

37. Comentario 1:

- a) Una falta antideportiva es una falta personal de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:
 - No es un intento legítimo de jugar el balón o establecer una posición en la pista dentro del espíritu de las reglas. (Juego normal de baloncesto en silla de ruedas).
 - Es un **contacto excesivo y violento** en un esfuerzo por jugar el balón o ganar una posición en la pista.
 - es un contacto de un defensor sobre un adversario, por detrás o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, salvo si es un intento legítimo de cruzarse en el camino lateralmente.
 - es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante los 2 últimos minutos en el cuarto período o en cualquier período extra, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuarse un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque, **y** no se trata de juego normal en baloncesto en silla de ruedas.
- b) Una falta antideportiva es más grave que una falta personal normal, pero no necesariamente es lo suficientemente importante como para descalificar a un jugador.
- c) Un jugador que cometa **2 faltas antideportivas** debe ser descalificado para el resto del partido.
- d) Una falta antideportiva conlleva "normalmente" una penalización de 2 tiros libres más la posesión del balón para un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Las excepciones son:

- 1) Cuando un jugador, en acción de tiro, recibe una falta antideportiva y encesta; la canasta será válida y sólo se concederá 1 tiro más la posesión de balón para un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales,
- 2) Cuando un jugador recibe una falta antideportiva durante un lanzamiento desde la zona de 3 puntos y no encesta, se concederán 3 tiros libres más la posesión de balón para un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

37. Comentario 2: Las faltas antideportivas puede clasificarse en 2 categorías a lo largo de un espectro de intensidad. Primero, la falta antideportiva que se encuentra justo después del tipo “error de cálculo”, se señala y se administra sin tener que advertir necesariamente al jugador. Segundo, la falta antideportiva que se encuentra justo en el otro extremo, inmediatamente debajo de aquello considerado como merecedor de descalificación, requiere que el jugador y su entrenador sean advertidos de que cualquier repetición por parte del jugador traerá la como resultado descalificación.

37. Comentario 3: Se puede considerar a las faltas antideportivas como aquellas cometidas por los jugadores con la clara intención de conseguir una ventaja injusta. **No obstante, los árbitros juzgarán sólo la acción.**

37. Comentario 4: En todos los casos en que los tiros libres sean seguidos de posesión del balón, el saque se realiza en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

37.1.1 Comentario 1: Hay situaciones de contraataque en baloncesto en silla de ruedas donde un intento de detener un contraataque puede ser lateralmente (cruzándose en la trayectoria), Si el intento de cruzarse en la trayectoria causa un contacto ilegal, se señalará falta personal al infractor.

37.1.1 Situación 1: Situación de contraataque. A1 con el balón se dirige hacia la canasta contraria. No hay ningún defensor entre A1 y la canasta. B1 va a la par de A1 y trata de cruzarse en la trayectoria de A1. B1 no consigue situarse por delante de la parte más avanzada de la silla de ruedas de A1 e intenta cruzarse en la trayectoria de A1. Se produce un contacto ilegal por parte de B1.

Reglamento: Falta personal de B1.

37.1.1 Situación 2: Situación de contraataque. A1 con el balón se dirige hacia la canasta contraria. No hay ningún defensor entre A1 y la canasta. B1 trata de detener el contraataque impactando con su reposapiés en la rueda trasera de A1.

Reglamento: Falta antideportiva de B1.

37.1.1 Situación 3: El jugador B1 está detrás de A1 en un contraataque. Cuando A1 intenta lanzar, B1, sin intentar jugar el balón, trata de impedirlo

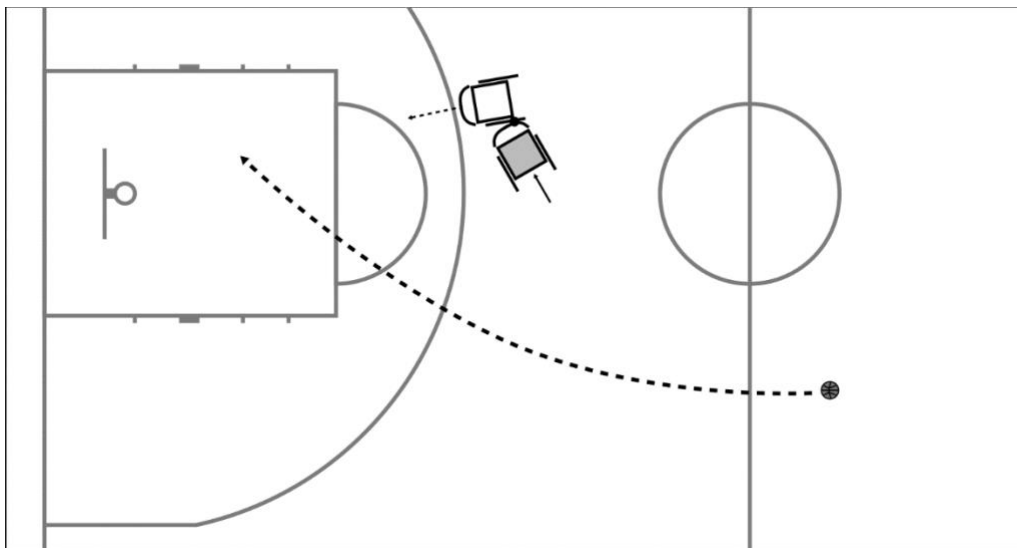
- (a) impactando en la parte trasera de la silla de ruedas de A1, ó
- (b) golpeando la rueda trasera de A1 con su reposapiés.

Reglamento: En ambos casos, el árbitro debe considerar las acciones de B1 como antideportivas y señalarle una falta antideportiva.

Si el lanzamiento de A1 entra, el juego se reinicia con 1 tiro libre seguido de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Si el lanzamiento de A1 no entra, se le concederán 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

37.1.1 Situación 4: B4 realiza una defensa individual y A4 le gana la posición como se indica en el diagrama siguiente. No hay ningún defensor entre A4 y la canasta de sus adversarios. Justo en el momento que trata de separarse de su contrario para recibir un pase, su rueda trasera es fuertemente agarrada por B4. A4 consigue liberarse, aunque es demasiado tarde para recibir el pase y el balón sale fuera del campo.



Reglamento: Se señala una falta antideportiva a B4 y se conceden 2 tiros libres a A4 seguidos de posesión del balón para un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

37.1.1 Comentario 2: Cuando el balón está fuera del terreno de juego para un saque y está aún en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a efectuarlo, y un jugador defensor en pista causa un contacto con un jugador del equipo que realiza el saque y se sanciona falta: Esta acción debe juzgarse como antideportiva solo si se trata de un contacto excesivo o si no se trata de juego normal de baloncesto en silla de ruedas.

37.1.2 Definición: Durante los 2 últimos minutos del cuarto periodo y durante los 2 últimos minutos de cada periodo extra, el balón está fuera del terreno de juego para un saque y todavía está en las manos del árbitro o a ya a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si un jugador defensor en el terreno de juego causa un contacto excesivo con un oponente y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.

37.1.2 Situación 1: En los últimos 30 segundos el partido, B1 comete una falta personal sobre A1 con la intención obvia de detener el reloj de partido.

Reglamento: Se señalará falta personal a B1 inmediatamente, a menos que se trate de un contacto excesivo. Si el equipo B no se encontrase en situación de penalización de faltas de equipo, se concederá al equipo A un saque de banda en el lugar más cercano a la infracción.

37.1.2 Situación 2: A1 ejecuta una pantalla legal a B1 para jugar un “pasar y cortar “. B1 intenta evitar que esto ocurra agarrando a A1.

Reglamento: Se señala falta antideportiva a B1 y se conceden 2 tiros libres a A1 seguido de posesión del balón para el equipo A con un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

37.1.2 Situación 3: Para crear una situación de desajuste en ataque “**mismatch**” (5 contra 4, 3 contra 2, etc.), A1 realiza una pantalla sobre B1 en su pista trasera. Cuando A1 trata de salir, es agarrado por B1.

Reglamento: Valorando el conjunto de la jugada, los árbitros pueden señalar falta antideportiva a B1 si su acción no es considerada como parte del juego en baloncesto en silla de ruedas.

37.1.2 Situación 4: A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B1 causa un contacto excesivo con A2 y se sanciona la falta a B1.

Reglamento: Si B1 no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y causa un contacto excesivo con A2 para obtener una ventaja antideportiva al no permitir que se ponga en marcha el reloj, debe sancionarse falta antideportiva, sin advertencia previa.

37.1.2 Comentario: Las faltas antideportivas deben ser interpretadas de forma consistente durante todo el partido.

37.1.2 Situación 5: A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para un saque cuando B1 causa un contacto con la silla de ruedas/brazo sobre A2 en un intento “lícito” de conseguir el control del balón.

Reglamento: La acción de B1 **no** se considerará antideportiva. Se señalará falta personal a B1.

37.1.2 Situación 6: Cuando quedan 1:29 segundos del segundo periodo, el balón está fuera del terreno de juego y a disposición de A1 para efectuar un saque. B1 causa un contacto ilegal sobre A2.

Reglamento: Se señalará inmediatamente falta personal a B1.

Información Adicional sobre el Artículo 37

37-1 a 37-3 No aplicable a IWBF (referido a reglamento FIBA)

37-4 Definición. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra, una vez que el balón ha salido de las manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se **sancionará de inmediato con** falta personal a menos que sea un contacto excesivo, que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. **No se aplicará el principio de ventaja / desventaja.**

37-5 Ejemplo: Cuando queda 1:02 del último período, con un resultado de A83 - B80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.

Interpretación: Se sancionará inmediatamente falta personal de B5 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

37-6 Ejemplo: Cuando queda 1:02 del último período, con un resultado de A83– B80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando A2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B2. Se sanciona falta de A2.

Interpretación: A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará inmediatamente falta personal de A2, a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

37-7 No aplicable a IWBF

37-8 Situación. El contacto por el jugador defensivo desde atrás o lateralmente (salvo que sea un intento legítimo de cruzar la trayectoria lateralmente del jugador atacante) sobre un oponente en un intento de detener el contraataque y sin otro jugador defensivo entre el jugador y la canasta de los oponentes se sancionará como una falta antideportiva solo hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto duro puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

37-9 Ejemplo: Mientras A1 está regateando hacia la canasta durante un contraataque y sin haber otro defensor entre A1 y la canasta de los oponentes, B1 contacta ilegalmente a A1 por detrás y se sanciona una falta.

Interpretación: Esto se sancionará como una falta antideportiva.

37-10 Ejemplo: Terminando su contraataque A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta su brazo desde detrás:

- a) tratando de taponar el balón.
- b) con un contacto duro excesivo.

Interpretación: Se sancionará como:

- a) una falta normal.
- b) una falta antideportiva.

Art. 38 Falta Descalificante

38 Comentario: Cuando una persona descalificada rehúsa irse al vestuario o vuelve después en cualquier momento, el árbitro debe pedir a un asistente de equipo, durante un periodo del reloj parado, que se lleve a la persona descalificada. Si no lo consigue, el partido podría ser suspendido. El árbitro debe presentar un informe a la autoridad competente.

38.1.3 Ver comentarios Art 3.1

Información adicional sobre el Artículo 38

38-1 Definición. Cuando se descalifica a alguien, dicha persona ya no es miembro de equipo o personal de banco de equipo. Por tanto, ya no puede ser penalizada por su posterior comportamiento antideportivo.

38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta a uno de los árbitros.

Interpretación: A1 ya ha sido descalificado y ya no puede ser penalizado. El árbitro principal o el comisario, si estuviera presente, enviarán un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

38-3 Definición. Cuando se descalifica a un jugador por cualquier acción flagrante que no implique contacto, la penalización es la misma que para una falta descalificante en que exista contacto.

38-4 Ejemplo: Se sanciona una violación de avance a A1. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado.

Interpretación: La penalización es de 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

38-5 Definición. Cuando un sustituto, entrenador ayudante, miembro de equipo o jugador excluido sea descalificado y se cargue al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', será penalizada como cualquier otra falta técnica.

38-6 Ejemplo: A1 ha sido sancionado con su quinta falta personal. Frustrado, insulta al árbitro y es descalificado.

Interpretación: La falta descalificante de A1 se le carga al entrenador A y se anota como tipo 'B'. La penalización es 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B.

Art. 39 Enfrentamientos

Información adicional sobre el Artículo 39

39-1 Situación. Se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que amenazaba con producirse. Dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante del reloj de lanzamiento cuando se reanude el juego.

39-2 Ejemplo: El equipo A ha controlado el balón durante 20 segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.

Interpretación: El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y dispondrá sólo de 4 segundos en el reloj de lanzamiento.

39-3 Situación. Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o personal de banco de equipo sea descalificado en una situación de enfrentamiento y se sancione al entrenador con una falta técnica, anotada como tipo 'B', la penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.

39-4 Ejemplo: En una situación de enfrentamiento, A6 ha entrado al terreno de juego y ha sido por tanto descalificado.

Interpretación: La falta se sancionará al entrenador del equipo A y será anotada como "B2". Como es una falta descalificante de A6, la penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo B

39-5 Ejemplo: A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. En ese momento A6 y B6 entran al terreno de juego, pero no están involucrados en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea a B1 con su puño en la cara.

Interpretación: A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como "D2". Ambos entrenadores (del equipo A y del equipo B) serán sancionados con una falta técnica cada uno anotada como "B2" por la entrada en el terreno de juego de A6, A7 y B6 durante el enfrentamiento. Los espacios de falta restantes en el acta de A6, A7 y B6 se rellenarán con "F". Ambas faltas descalificantes y faltas técnicas se cancelarán entre ellas.

REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES

Art. 42 Situaciones Especiales

42. Situación: A1 efectúa el primero de 2 tiros libres, pero, antes de efectuar el segundo, se señala una falta técnica contra A2. A1 completa el segundo tiro libre. ¿Le está permitido al equipo B realizar una sustitución antes de los tiros libres de la falta técnica?

Reglamento: Si. (Ver Art. 19.3.9).

42.2 Situación 1:

1. B1 comete falta antideportiva sobre A1, que está en una acción de tiro. A1 encesta. Penalización: 1 tiro libre para A1 y posesión de balón para el equipo A.
2. Falta técnica contra el entrenador del equipo B. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo A.
3. Falta técnica contra A1. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo B.
- 4.

Reglamento: Las penalizaciones de 2) y 3) son equivalentes y por lo tanto se cancelan. El juego se reanuda con 1 tiro libre para A1 y posesión del balón para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42.2 Situación 2:

1. Se sanciona a A1 con una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo B.
2. Se sanciona a B1 con una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo A.
3. Ocurre una doble falta entre A1 y B1 dando como resultado habitual un saque para el equipo que tenía el control del balón cuando se produjo la falta doble.
4. El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo A.

Reglamento: La primera y la segunda al ser equivalentes se cancelan entre sí. El derecho de posesión para el equipo A (por la doble falta) se cancela debido a las penalizaciones posteriores.

El juego continúa con 1 tiro libre seguido de posesión de balón para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42.2.2 Situación 1: El jugador A1, que va hacia canasta, es objeto de falta por B1 y ésta es la quinta falta del equipo B en el periodo. En su frustración A1 lanza el balón a B1 y se le indica una falta técnica por su conducta antideportiva.

Reglamento: Se señalan las correspondientes faltas a A1 y a B1. Se conceden 2 tiros libres a A1, seguido de 1 tiro libre y posesión de balón para el equipo B desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42.2.2 Situación 2: La misma situación que la anterior, pero la falta técnica de A1 es su quinta (5) falta y debe abandonar el terreno de juego. Sin embargo, continúa discutiendo con el árbitro y éste le señala otra falta técnica que se cargará al entrenador del equipo A. ¿Cómo se reanuda el encuentro?

Reglamento: Se señala a B1 una falta personal, una falta técnica a A1 (su quinta falta) y una falta técnica al entrenador del equipo A. Las penalizaciones no son equivalentes. Se conceden 2 tiros libres al sustituto de A1, seguido de 1 tiro libre para el equipo B por la falta técnica de A1, seguido de un tiro libre y posesión del balón desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales para el equipo B.

42.2.3 Situación:

1. B1 hace falta a A1 en acción de tiro. A1 no encesta. Penalización: 2 tiros libres para A1.
2. El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo A.
3. Falta técnica contra A2. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo B.

Reglamento: Las penalizaciones 2 y 3 son equivalentes y se cancelan. 2 tiros libres para A1 por la falta en acción de tiro.

42.2.5 Situación 1:

A1 tiene que lanzar 2 tiros libres.

1. Antes de que el balón esté vivo para el primer tiro libre, se señala falta personal a A2, que es la 5ª falta de equipo A en el periodo.
2. Después de que el balón esté vivo para el primer tiro libre, se señala falta personal a A2, que es la 5ª falta del equipo A en el periodo.

Reglamento: La penalización de una falta de equipo tiene la posibilidad de ser cancelada por otra penalización de falta de equipo, siempre y cuando se haga **antes** de que el balón esté vivo para el primer ó único tiro libre (Ver Art. 42.2.5). En el ejemplo 1), las 2 faltas con penalizaciones equivalentes entre sí se cancelan y el partido se reinicia conforme al proceso de posesión alterna.

Pero en el ejemplo 2 no es posible cancelar las faltas puesto que el balón ya estaba vivo para el primer tiro libre. Por lo tanto, A1 lanza 2 tiros libres, y luego el equipo B tiene dispondrá de un saque de banda desde el lugar más próximo donde se cometió la infracción de A2.

42.2.5 Situación 2:

1. B1 comete falta sobre A1. Es la 5ª falta del equipo B en el periodo. Penalización: 2 tiros libres para A1.
2. El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo A.
3. El árbitro acaba de entregar el balón a A1 cuando se sanciona una falta técnica al entrenador del equipo A. Penalización: 1 tiro libre y posesión para el equipo B.

Reglamento: Las 2 faltas técnicas tienen penalizaciones iguales, las cuales se cancelan entre sí. A1 intenta 2 tiros libres y el partido continúa.

Este ejemplo es una ilustración de cómo la cancelación de penalizaciones de faltas “en situaciones especiales” es un “proceso abierto” durante todo el período de reloj parado.

42.2.7 Situación 1: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, **cuyo equipo tiene el control del balón**. El entrenador del equipo A está muy enfadado por esta acción y se le señala una falta técnica por su conducta.

Reglamento: Se cargan ambas faltas. Las penalizaciones no son iguales.

2 tiros libres para A1, (el derecho a saque para el equipo A se cancela, debido a las penalizaciones posteriores) seguido de 1 tiro libre y posesión del balón para el equipo B.

42.2.7 Situación 2: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, **cuyo equipo tiene el control del balón**. Después A1 empuja a B1 y se le sanciona con falta antideportiva.

Reglamento: Se cargan ambas faltas. Las penalizaciones son iguales para ambos equipos y serán canceladas. El balón se concede al equipo A para un saque desde en el lugar más cercano al que se produjo la primera infracción y el reloj de lanzamiento no se reiniciará. (Ver Art. 50.4 Reglas)

Información adicional sobre el Artículo 42

42-1 Situación. En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben compensarse.

42-2 Ejemplo: A1 intenta un lanzamiento en suspensión. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal pero estando A1 aún en el aire, B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:

- a) El balón no toca el aro.
- b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
- c) El balón entra en el cesto.

Interpretación:

En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.

- a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. Se **concederá a A1 2** o 3 tiros libres, seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- b) No hay violación del reloj de lanzamiento. Se **concederá a A1 2 o 3** tiros libres, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.
- c) Se **concederá a A1 2** o 3 puntos seguidos de 1 tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral, enfrente de la mesa de oficiales.

42-3 Ejemplo: A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba lanzando a canasta. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.

Interpretación: La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

42-4 **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

Interpretación: Solo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 y posesión del balón para el equipo A.

42-5 **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación, se sanciona falta técnica a A1.

Interpretación: 2 puntos para A1. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica (1 tiro y posesión para ambos equipos) se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque desde cualquier punto de **la línea de fondo** como después de cualquier canasta válida.

42-6 **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1 con el codo, y se sanciona falta antideportiva.

Interpretación: No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanudará con 2 tiros libres para B1 y posesión del balón para el equipo B.

42-7 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 3ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-8 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 5ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres al sustituto de A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-9 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 3ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta descalificante, que se irá y permanecerá en el vestuario de su equipo el tiempo restante de partido o, si lo prefiere, abandonará el recinto deportivo. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, seguidos de un saque a caballo desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-10 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que está botando el balón, 5ª falta del equipo B. Después de eso, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

Interpretación: Se sanciona a A1 con falta técnica. Se concederán 2 tiros libres a A1, sin jugadores alineados para el rebote. Tras esto, se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo B, seguido de un saque “a caballo” desde la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42-11 Situación. Si se comete una falta doble o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán, pero no se administrarán las penalizaciones.

42-12 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primero:

- (a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
- (b) Se sancionan faltas técnicas a A2 y B2.
- (c)

Interpretación: Se anotarán las faltas a A2 y B2, y después A1 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

42-13 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- a) Se sanciona doble falta a A2 y B2.
- b) Se sanciona falta técnica A2 y B2.
- c)

Interpretación: En ambos casos se anotarán las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

42-14 Definición. En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera el control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de palmeo entre dos. El juego se reanuda con un saque por posesión alterna.

42-15 Ejemplo: Durante el intervalo entre el **primer y segundo periodo** se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna **favorece** al:

- a) Equipo A.
- b) Equipo B.

Interpretación:

- a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.
- b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

Art. 43 Tiros Libres

43.2.1 y 44.1 Situación: Después de una falta antideportiva, se conceden 2 tiros libres al jugador A1 y posesión del balón para A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. Pero A2 reemplaza a A1 y convierte el primer tiro libre. El capitán del otro equipo protesta e identifica a A1 como el lanzador de los tiros libres.

Reglamento: Los tiros libres se cancelan. El juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.

43.2.3 Situación: Un lanzador de tiros libres, posiciona su silla más allá de la línea de tiros libres, pero dentro del semicírculo. Se mueve durante el tiro libre, cruza la línea de tiros libres con su(s) rueda(s) delantera(s) y el balón toca el aro antes de que cualquiera de sus ruedas traseras toque la línea de tiros libres.

Reglamento: Legal. Está permitido que el lanzador de tiros libres tenga su(s) rueda(s) delantera(s) sobrepasando la línea de los tiros libres siempre y cuando su(s) rueda(s) trasera(s) no toque(n) o atraviesen la línea de tiros libre antes de que el balón toque el aro.

43.2.4 & 43.2.5 Comentario: Sólo se permite que ocupen los pasillos de tiros libres 5 jugadores. Todos los demás jugadores deben permanecer por detrás de la extensión de la línea de tiros libres y por detrás del área de 3 puntos. Si un equipo elige no ocupar su posición en un espacio designado, éste deberá quedar libre.

En las plazas de rebote del pasillo de tiros libres se pueden colocar un máximo de 5 cinco jugadores que pueden ser como máximo 3 defensores y 2 atacantes.

43.2.4 Comentario 1:

- El defensor más cercano a la línea de fondo no puede pisar la zona neutral.
- Sólo se puede sobrepasar la línea del pasillo cuando la anchura de la silla sea superior a la del espacio en el pasillo (85 cm.).
- El espacio del pasillo debe estar totalmente ocupado para que pueda permitirse solapar las líneas de los pasillos.

43.2.4 Comentario 2: Los reposapiés o las barras de protección horizontal de los jugadores que no están lanzando pueden sobrepasar de las líneas de tiros libres, pero la(s) rueda(s) delantera(s) no debe(n) tocar las líneas de tiros libres.

Definición: El Art 43.3.1 estipula que cualquier violación cometida por el lanzador de tiros libres prevalece sobre cualquier otra violación cometida por los otros jugadores.

43.3.3 Situación 1: El último o único tiro libre es concedido a A1. Antes de que A1 suelte el balón, B1 entra en el área restringida (sin molestar a A1). Antes de que A1 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en la zona restringida. El tiro libre es convertido.

Reglamento: El tiro libre debe ser cancelado. Se concederá la posesión del balón al equipo B para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, enfrente de la mesa de oficiales.

43.3.3 Situación 2: Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.

Reglamento: Se aplicará el mismo procedimiento que en 43.3.3 Situación 1.

43.3.3 Situación 3: El último o único tiro libre es concedido a A1. Antes de que A1 suelte el balón, B1 entra en el área restringida y distrae a A1. Antes de que A1 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en la zona restringida. El tiro libre es convertido

Reglamento: El tiro libre debe ser cancelado. Sólo debe penalizarse la distracción causada por B1. Se concederá a A1 un tiro libre adicional.

43.3.3 Situación 4: Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.

Reglamento: Sólo debe penalizarse la distracción causada por B1. Se concederá a A1 un tiro libre adicional.

Comentario 1: En ambas situaciones sólo debe penalizarse la distracción de B1 dando como resultado un tiro libre adicional.

Comentario 2: Es importante recordar que, en todas las situaciones descritas, las violaciones eran cometidas en el último o único tiro libre.

Art. 44: Errores Rectificables

44. Comentario: El error consistente en que un jugador equivocado lance unos tiros libres, puede corregirse hasta el momento en que el balón esté de nuevo vivo después del primer balón muerto posterior a la nueva puesta en marcha del reloj después del error.

44.2.5 Situación: A1 lanza 2 tiros libres que correspondían a A2. El error es descubierto después de que el balón está de nuevo vivo y controlado por el equipo B.

Reglamento: Los tiros libres lanzados por error se cancelarán. Se concederá el balón al equipo B para un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego.

Información adicional sobre el Artículo 44

44-1 Definición. Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error durante un balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	Error ya no rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará y se concederá el balón al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

44-2 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, cuarta falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 recibe el balón, regatea y encesta. El error se descubre:

- a) Antes
- b) Después
- c)

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la **línea de fondo**.

Interpretación:

La canasta de B5 es válida.

En (a) los posibles tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

44-3 Definición. Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones, por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del **primer** o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

44-4 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

- a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el **primer** tiro libre.
- b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el **primer** tiro libre.
- c) Después del **segundo** tiro libre convertido.

Interpretación:

En (a) el error se corrige inmediatamente y **se comunica** a A1 que debe lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

44-5 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el

balón haya abandonado las manos de A3, que va a efectuar el saque que forma parte de la penalización de la falta técnica al entrenador B.

Interpretación: Se cancelan los 2 tiros libres lanzados por A2 y que debía lanzar A1. El tiro libre de la penalización de la falta técnica se lanzó correctamente y, por tanto, el juego se reanuda mediante un saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

44-6 Definición. Tras la corrección del error, el juego se reanuda desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.
- b) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue una canasta, se ignorará el error y el juego se reanuda como después de cualquier canasta normal.

44-7 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

44-8 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 efectúa un lanzamiento de campo que no convierte, pero es objeto de falta por parte de B1, y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

44-9 Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.

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

Art. 45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.4 Comentario: Es el deber de cada árbitro evitar cualquier conducta que pueda comprometer su objetividad.

Art. 46 **Árbitro principal:** Obligaciones y facultades

46.1 Ver Comentario en Art 3.1:

46.9 Comentario: Todos los árbitros deberán llegar a la cancha al menos 20 minutos antes del comienzo del partido para llevar a cabo sus obligaciones previas al encuentro. Si uno de los árbitros se ve obligado a abandonar el terreno de juego por cualquier motivo, su(s) compañero(s) debe/n permanecer en la cancha hasta que vuelva.

46.10 Comentario: Si hay alguna conducta antideportiva relacionada con el partido después de firmar el acta, el **árbitro principal** (comisario, si estuviera presente) deberá presentar un informe detallado a la autoridad responsable quien deberá gestionar el asunto con la severidad apropiada.

Información Adicional sobre el Artículo 46

46-1 Definición. Procedimiento para la aplicación de la revisión del Sistema de Repetición Instantánea (SRI)

1. La revisión del SRI **será gestionada** por los árbitros.
2. Si la sanción y decisión de los árbitros está sujeta a la revisión del SRI, los árbitros deben indicar esa decisión inicial en el terreno de juego.
3. Antes de la revisión del SRI, los árbitros deben reunirse para recopilar cuanta información facilitada por los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera, sea posible.
4. El **árbitro principal** es quien adopta la decisión sobre **si se empleará** o no la revisión del SRI. Si no se emplea, la decisión inicial del árbitro será válida.
5. Tras la revisión del SRI, la decisión oficial de los árbitros solo puede corregirse si la revisión del SRI proporciona a los árbitros una prueba visual clara y concluyente para la corrección.
6. **Si se va a emplear** la revisión del SRI, debe emplearse, como muy tarde, antes del inicio del siguiente período o antes de que el **árbitro principal** haya firmado el acta, a menos que se indique lo contrario.
7. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del segundo período si se va a emplear la revisión del SRI para decidir si se cometió antes del final del tiempo de juego del segundo período, una falta, una violación de fuera de banda del lanzador, una violación del reloj de lanzamiento o una violación de 8 segundos o si debe subirse tiempo de juego al reloj de partido.

8. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego siempre que se emplee la revisión del SRI al final del cuarto período y de cualquier período extra.
9. La revisión del SRI debe efectuarse tan rápido como sea posible. Los árbitros pueden prolongar la revisión del SRI si surgen problemas técnicos con el SRI.
10. Si el SRI no funciona y no existe un equipo homologado extra disponible, no puede emplearse el SRI.
11. Durante la revisión del SRI los árbitros se asegurarán de que **ninguna persona no autorizada** tenga acceso al monitor del SRI.
12. Después de finalizar la revisión del SRI, el **árbitro principal** comunicará claramente la decisión final delante de la mesa de oficiales y, si es necesario, informará a los entrenadores de ambos equipos.

46-2 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del período o partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.

Interpretación: Si la revisión del SRI aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la revisión del SRI confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, el **árbitro principal** confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.

46-3 Ejemplo: El equipo B va venciendo por 2 puntos. A1 está lanzando a cesto cuando suena la señal de fin de período o de partido y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.

Interpretación: La revisión del SRI puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos.

46-4 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea limítrofe al lanzar.

Interpretación: Puede emplearse la revisión del SRI para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, la revisión del SRI también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera del lanzador.

46-5 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse la revisión del SRI para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, la revisión del SRI también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

46-6 Ejemplo: A1 convierte un lanzamiento y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.

Interpretación: Puede emplearse la revisión del SRI para decidir al final del período si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento de campo convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del período. En tal caso, la revisión del SRI también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.

46-7 Ejemplo: El equipo B va venciendo por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido cuando B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.

Interpretación: Puede emplearse la revisión del SRI para decidir si la falta se ha cometido antes del final del tiempo de juego. Si es así, se concederán 2 tiros libres a A1 y el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante.

46-8 Ejemplo: A1 lanza a canasta y recibe una falta de B1. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. No se convierte el lanzamiento.

Interpretación: Puede emplearse la revisión del SRI para decidir si la falta de B1 se ha cometido antes de que sonara la señal del reloj de partido.

Si la revisión del SRI confirma que la falta se ha cometido antes del final del período, el reloj de partido se modificará para mostrar el tiempo de juego restante y se administrarán los tiros libres.

Si la revisión del SRI confirma que la falta se ha cometido después del final del período, se ignorará la falta de B1 y no se concederán tiros libres a A1 a menos que la falta de B1 se sancionase como antideportiva o descalificante y se deba disputar otro período a continuación.

46-9 Ejemplo: Cuando restan 5:53 para finalizar el primer período, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego y se le concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros de qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

Interpretación: Los árbitros no pueden emplear la revisión del SRI en esta ocasión. La revisión del SRI solo puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto período y de cualquier período extra.

46-10 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de campo, el balón entra y los árbitros conceden 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de 3 puntos.

Interpretación: La revisión del SRI puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento de campo convertido vale 2 o 3 puntos. La revisión del SRI de la situación de partido descrita se efectuará en la primera oportunidad en que el reloj de partido se detenga y el balón esté muerto. Además:

1. Cuando el reloj del juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto período y en cualquier extra, la revisión del IRS se puede utilizar tan pronto como el balón ha entrado en la canasta y el reloj de partido se detiene.
2. Una solicitud de tiempo muerto o de sustitución puede ser cancelada una vez que la revisión del IRS ha finalizado y se ha comunicado la decisión de la revisión.

46-11 Ejemplo: A1 recibe una falta de B1 y se le conceden 2 tiros libres. Los árbitros no están seguros de quién es el lanzador de tiros libres correcto.

Interpretación: La revisión del SRI puede emplearse en cualquier momento para identificar al lanzador de tiros libres correcto antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres para su primer tiro libre. No obstante, la revisión del SRI aún puede emplearse una vez que el balón haya estado a disposición del lanzador de tiros libres, pero si la revisión del SRI confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán y se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres.

46-12 Ejemplo: A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Tras algunos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

Interpretación: Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear la revisión del SRI para identificar a los jugadores y personal del banquillo de equipo que entraron al terreno de juego durante un enfrentamiento. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes de la situación de enfrentamiento, el **árbitro principal** comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.

46-13 Ejemplo: Cuando resta 1:45 del período extra, A1 pasa el balón a A2 cerca de la línea lateral. En el pase, B1 palmea el balón fuera del terreno de juego. Los árbitros no están seguros si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase.

Interpretación: La revisión del SRI no puede emplearse para decidir si un jugador o el balón estaban fuera del terreno de juego.

46-14 Ejemplo: Cuando resta 1:37 del cuarto período, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A y se concede tiempo muerto a ese mismo equipo. Los árbitros no están seguros qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

Interpretación: La revisión del SRI puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará una vez que haya finalizado la revisión del SRI.

46-15 Definición. Antes del partido, el **árbitro principal** aprueba el SRI e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Sólo puede emplearse para revisar la repetición el SRI aprobado **por el árbitro principal**.

46-16 Ejemplo: A1 efectúa un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del período o partido. El lanzamiento se convierte. No existe SRI aprobado en el terreno de juego, pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación: Se denegará la revisión.

46-17 Situación. Después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, se autoriza al **árbitro principal** a utilizar **el Instant Replay System (IRS)** para decidir con cuánto tiempo se corregirá(n) el/los reloj(es).

Ejemplo: Con 42,2 segundos restantes en el reloj de partido durante el 2º periodo, el equipo A bota hacia su pista delantera. En ese momento los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro están apagados y con ningún dígito visible.

Interpretación: El juego se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS se puede usar para decidir cuánto tiempo se mostrará en ambos relojes. El juego se reanudará con un saque para el equipo A en el lugar más cercano cuando el juego fue interrumpido.

Art. 48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

48.5 Comentario 1: Cuando se solicita una sustitución, el comisario o el ayudante del anotador deben comprobar la clasificación. La sustitución no debe retrasarse. Si la puntuación total excede de la puntuación máxima de 14 puntos, el comisario o el ayudante del anotador informaran al anotador para que avise al **árbitro principal**, quien inmediatamente señalará una falta técnica al entrenador tan pronto como el jugador entre en el terreno de juego, o se produzca el siguiente balón muerto. (Ver Art. 19.3.10)

48.5 Comentario 2: Cuando se designe a un ayudante de anotador, sus obligaciones incluirán el control/revisión de las licencias de clasificación de los jugadores, si el comisario no está presente.

REGLA NUEVE – SISTEMA DE PUNTUACION Y CLASIFICACION DE LOS JUGADORES

Art. 51 Sistema de Puntuación y clasificación de los jugadores

51. Situación 1: Durante un tiempo muerto el equipo A realiza una sustitución. Después de que el balón este vivo, el comisario o el ayudante del anotador, se dan cuenta que el equipo A está jugando con más de 14 puntos (puntuación máxima).

Reglamento: El comisario o el ayudante del anotador debe informar al anotador, quien, a su vez, informará a los árbitros haciendo sonar la señal al final de la siguiente fase de juego si el equipo contrario al infractor tiene el control de balón, o inmediatamente si el equipo infractor tiene el control del balón. Se requiere al equipo A que realice tantas sustituciones como sean necesarias para corregir su puntuación según la regla de los 14 puntos. Se señala una falta técnica al entrenador del equipo A (tipo "C") y el juego se reinicia con 1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B, seguido de posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea de medio campo, enfrente de la mesa de oficiales.

51 Situación 2: El equipo A juega con 14 puntos (4 + 4 + 3 + 2 + 1) en pista. El jugador A1, punto-1, comete su quinta falta. Para sustituirle el equipo A solo tiene jugadores disponibles de punto-3 y punto-2.

Reglamento: El equipo A está obligado a jugar con 5 jugadores siempre que sea posible. Por consiguiente, el equipo A tiene que sustituir al jugador punto-1 para conseguir un máximo de 14 puntos (4 + 3 + 3 + 2 + 2).

No está permitido jugar con sólo 4 jugadores, incluyendo el segundo jugador punto-4.

51.2 Situación 1: El equipo A llega con sólo 5 jugadores. Poco después del comienzo del partido, el anotador descubre que el equipo A está jugando con 14,5 puntos.

Reglamento: El anotador avisa a los árbitros, para informarles de la incidencia, en la primera oportunidad y aunque el partido ha comenzado, el árbitro principal anula todo lo disputado. Todos los puntos conseguidos, etc...no se tendrán en cuenta. Un partido solamente puede comenzar con 5 jugadores que cumplen la regla de 14 puntos. El equipo A no puede continuar el partido con 4 jugadores.

51.2 Situación 2: Después de que el árbitro principal lanza el balón en el palmeo entre dos inicial, el comisario se da cuenta de que el equipo A tiene más de 14 puntos en la alineación inicial. El comisario informará al árbitro. ¿Debe el árbitro sancionar una falta técnica al entrenador del equipo A (tipo "C") y conceder al equipo B 1 tiro libre seguido de posesión del balón para un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales? (Ver también Artículo 9.1 Comentario/Reglamento)

Reglamento: Si. Artículo 51.3.

FIN DE LOS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES