



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

2024

OFFICIAL WHEELCHAIR BASKETBALL RULES

Reglas del baloncesto en silla de ruedas y
Equipo de baloncesto en silla de ruedas



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

molten[®]
feel the emotion



IWBF OFFICIAL GAME BALL



BG4500

[Size7] **B7G4500**

[Size6] **B6G4500**

FIBA Approved
Premium Composite Leather



Reglas oficiales del baloncesto en silla de ruedas 2024

Según lo aprobado por

Consejo Ejecutivo de la IWBF

Mies, Suiza, 24 de enero de 2025

Valido como 3^{er} de febrero de 2025



ESTE LIBRO DE REGLAS ES PUBLICADO POR

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS

(IWBF) (Fundada en 1973)

© Derechos de autor: IWBF

Editado por:

Versión: Vista 2024#2

Todos los derechos reservados. No se podrá reproducir, almacenar en un sistema de recuperación de datos ni transmitir ninguna parte de esta publicación en ninguna forma ni por ningún medio, electrónico o mecánico, fotocopia, grabación u otro, sin el permiso previo por escrito del editor.

Dirección postal y ubicación de la oficina:

Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas
Ruta suiza 5 – Apartado postal 29
1295 Mies, Suiza
Teléfono: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99
Correo electrónico: información@iwbf.org
Sitio web: <http://www.iwbf.org>

Comisión Técnica de la IWBF

Presidente	Sr. Cristian Roja, Italia
Secretario	Sr. Sergio Giordano, Canadá
Miembros	Sra. Tonia Gomez-Ruf, España Sr. Edwin Wallaart, Países Bajos Sr. Matt Wells, Australia
Subcomisión	Sr. Jorge Bestilleiro, Argentina Sra. Clara Baquero, España Sra. Shu-Fei Hsieh, Taipei Chino Sr. José Cardoso, Portugal
Miembros ex officio	Sr. Ulf Mehrens, Presidente de la IWBF Sr. Norbert Kucera, Secretario General de la IWBF Sr. John Boie, representante de la comisión de jugadores

Tabla de contenido

REGLA UNO – EL JUEGO	8
Art. 1. Definiciones.....	8
REGLA DOS – CANCHA Y EQUIPO	9
Art. 2. Tribunal	9
Art. 3. Equipo	14
REGLA TRES - EQUIPOS	17
Art. 4. Equipos.....	17
Art. 5. Jugadores: Lesiones y asistencias.....	20
Art. 6. Capitán: Deberes y poderes.....	20
Art. 7. Entrenador principal y primer entrenador asistente: Deberes y poderes.....	21
REGLA CUATRO - REGLAMENTO DE JUEGO	23
Art. 8. Tiempo de juego, empate y prórroga.....	23
Art. 9. Comienzo y fin de un cuarto, de la prórroga o del partido.....	24
Art. 10. Estado del balón.....	24
Art. 11. Ubicación de un jugador y de un árbitro.....	25
Art. 12. Palmeo entre dos y posesión alternada.....	25
Art. 13. Cómo se juega el balón.....	28
Art. 14. Control del balón.....	28
Art. 15. Jugador en acción de tiro.....	29
Art. 16. Gol: cuándo se convierte y su valor.....	29
Art. 17. Saque de banda.....	31
Art. 18. Tiempo muerto.....	33
Art. 19. Sustitución.....	35
Art. 20. Partido perdido por incomparecencia.....	37
Art. 21. Partido perdido por incomparecencia.....	37
REGLA CINCO - VIOLACIONES	38
Art. 22. Infracciones.....	38
Art. 23. Jugador fuera de los límites del campo y balón fuera de los límites del campo.....	38
Art. 24. Driblar.....	38
Art. 25. Desplazamiento (tres empujones)	39
Art. 26. 3 segundos	39
Art. 27. Jugador marcado de cerca.....	40
Art. 28. 8 segundos	40
Art. 29. Reloj de lanzamiento.....	41
Art. 30. Balón devuelto a la zona de defensa	43
Art. 31. Levantamiento	44
REGLA SEIS - FALTAS	46
Art. 32. Faltas	46
Art. 33. Contacto: Principios generales	46
Art. 34. Falta personal	52



Art. 35. Doble falta	52	Art. 36. Falta técnica	53
Art. 37. Falta antideportiva	56	Art. 38. Falta descalificante	57
Art. 39. Lucha	59		
REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES.....	60		
Art. 40. Límites de faltas por parte de un jugador/entrenador principal y descalificaciones del juego.....	69		
REGLA OCHO - ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISIONADO DE JUEGO: DEBERES Y PODERES	68		
Art. 45. Árbitros, oficiales de mesa y comisario.....	68	Art. 46. Jefe de equipo: Deberes y poderes.....	69
Art. 47. Árbitros: Deberes y poderes.....	69	Art. 48. Anotador y asistente del anotador: Deberes.....	70
Art. 49. Cronometrador: Deberes.....	71		
Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Deberes.....	72		
REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE JUGADORES.....	74		
Art. 51. Sistema de puntos para la clasificación de jugadores	74		
APÉNDICE A - SEÑALES DE LOS ÁRBITROS	74		
APÉNDICE B - LA HOJA DE PUNTUACIÓN.....	85		
APÉNDICE C - PROCEDIMIENTO DE PROTESTA.....	95		
APÉNDICE D - CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS	96		
APÉNDICE E - TIEMPOS DE ESPERA PARA LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN	109		
APÉNDICE F - SISTEMA DE REPRODUCCIÓN INSTANTÁNEA	110		
ÍNDICE DE LAS REGLAS	114		

Tabla de diagramas

Diagrama 1 – Cancha de tamaño completo	10
Diagrama 2 – Cancha y piso	10
Diagrama 3 – Área restringida	12
Diagrama 4 – Área de portería de 2/3 puntos	13
Diagrama 5 – Tabla de goleadores y espacios de sustitución	13
Diagrama 6 – Dimensiones de la silla de ruedas	16
Diagrama 7 – Cilindro de silla de ruedas	46
Diagrama 8 – Posiciones de los jugadores durante los tiros libres	63
Diagrama 9 – Señales del árbitro	84
Diagrama 10 – Planilla de resultados	86
Diagrama 11 – Parte superior de la planilla	87
Diagrama 12 – Equipos en el marcador (antes del partido)	88
Diagrama 13 – Equipos en el marcador (después del partido)	89
Diagrama 14 - Puntuación actual	94
Diagrama 15 – Resumen	95
Diagrama 16 – Parte inferior de la planilla	95



En todas las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas, el texto se aplica por igual a todos los géneros y debe leerse en consecuencia.

REGLA UNO – EL JUEGO

Arte. 1. Definiciones

1.1. Partido de baloncesto en silla de ruedas

El baloncesto en silla de ruedas se juega en dos equipos de cinco jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es anotar en la canasta del equipo contrario e impedir que el otro equipo anote.

El juego será dirigido por los árbitros, los oficiales de mesa y un comisario, si está presente.

1.2. Responsabilidad de los participantes

Todos los participantes en el juego, los oficiales de mesa, los delegados técnicos/comisionados, si están presentes, todos los miembros del equipo con derecho a jugar, los entrenadores principales y otros miembros de la delegación acompañante deben desempeñar un papel positivo en el buen desarrollo del juego y se espera que siempre demuestren un comportamiento ético.

Si se dan cuenta de una inexactitud (error corregible) en el registro del marcador que involucre el marcador, las faltas, los tiempos muertos, así como el cronometraje y las operaciones del reloj de lanzamiento, se espera que notifiquen a los árbitros inmediatamente para garantizar y facilitar que el error se corrija de acuerdo con estas reglas.

1.3. Cesta: propia/del oponente

La canasta que ataca un equipo es la canasta del oponente y la canasta que defiende un equipo es su propia canasta.

1.4. Ganador de un juego

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

REGLA DOS – CANCHA Y EQUIPO

Arte. 2. Corte

2.1. Corte

La cancha tendrá una superficie plana, dura y libre de obstrucciones (Diagrama 1) con dimensiones de 28 m de largo por 15 m de ancho medidos desde el borde interior de la línea límite.

2.2. Piso

El suelo deberá incluir el área de la cancha rodeada por un carril adicional de demarcación libre de obstrucciones con un mínimo de 2 m de ancho (Diagrama 2). Por lo tanto, el suelo deberá tener unas dimensiones mínimas de 32 m de largo por un mínimo de 19 m de ancho.

2.3. Zona de defensa

La zona trasera de un equipo está formada por su propia canasta, la parte de entrada del tablero y la parte de la cancha limitada por la línea de fondo detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

2.4. Zona delantera

La zona delantera de un equipo está formada por la canasta del equipo contrario, la parte interior del tablero y la parte de la cancha limitada por la línea de fondo detrás de la canasta del equipo contrario, las líneas laterales y el borde interior de la línea central más cercana a la canasta del equipo contrario.

2.5. Pauta

Todas las líneas serán del mismo color y se dibujarán marcadas en blanco u otro color. Color contrastado, de 5 cm de ancho y claramente visible.

2.5.1. Línea de límite

La cancha estará delimitada por la línea de demarcación, formada por las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte de la cancha.

Cualquier obstrucción, incluido el entrenador principal sentado, el primer entrenador asistente, los suplentes, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañantes, deberá estar al menos a 2 m de la cancha.

2.5.2. Línea central, círculo central y semicírculos de tiros libres

La línea central se marcará paralela a las líneas de fondo desde el punto medio de las líneas laterales. Se extenderá 0,15 m más allá de cada línea lateral. La línea central forma parte de la pista trasera.

El círculo central se marcará en el centro de la cancha y tendrá un radio de 1,80 m medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

Los semicírculos de tiros libres se marcarán en la cancha con un radio de 1,80 m medido hasta el borde exterior de la circunferencia y con sus centros en el punto medio de las líneas de tiros libres (Diagrama 3).

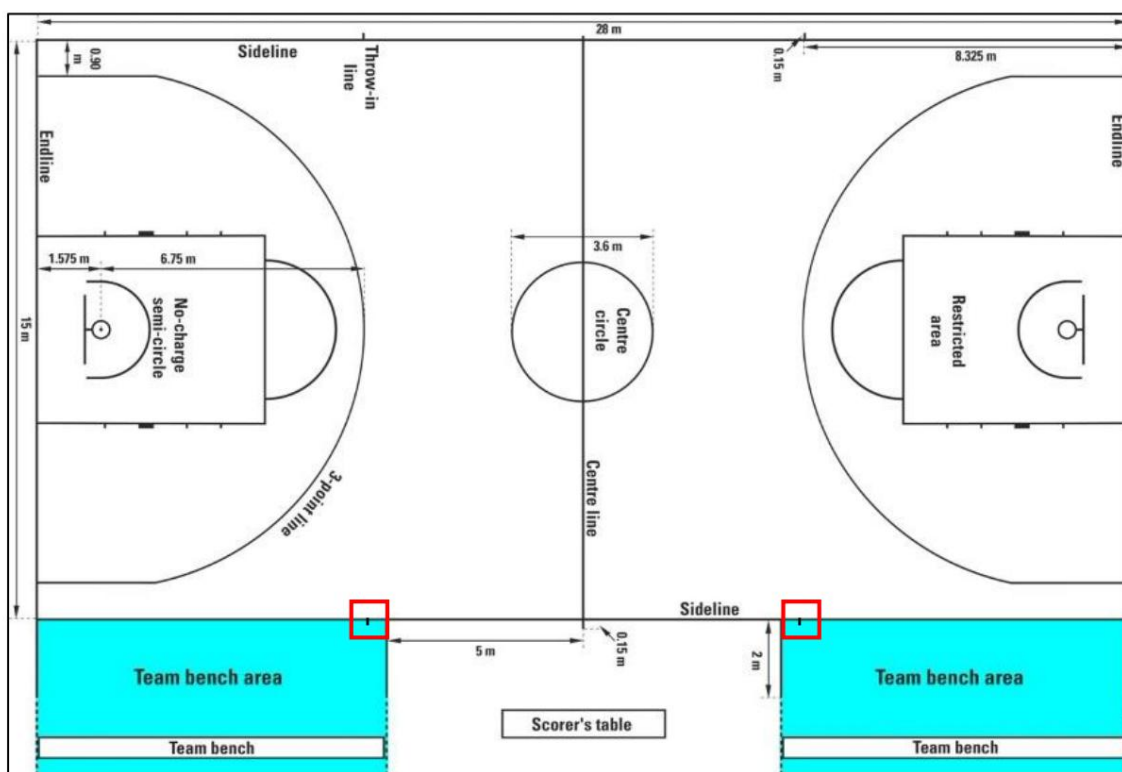


Diagrama 1 – Cancha de tamaño completo

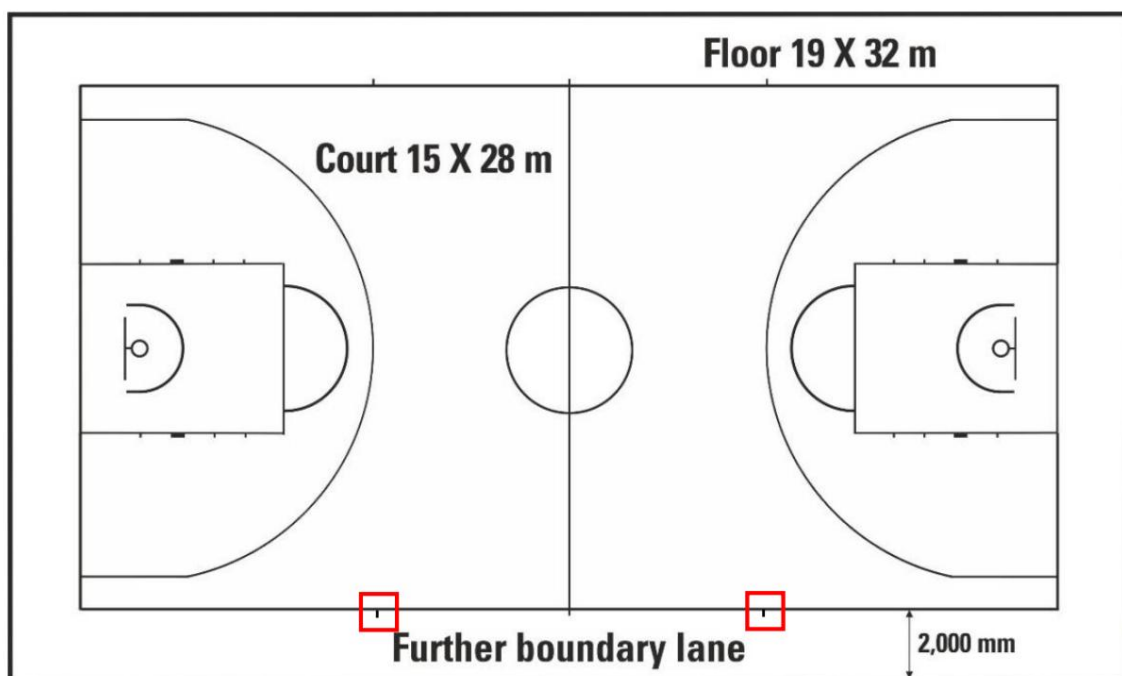


Diagrama 2 – Cancha y piso



2.5.3. Líneas de tiros libres, zonas restringidas y lugares de rebote de tiros libres

La línea de tiros libres se marcará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado estará a 5,80 m del borde interior de la línea de fondo y tendrá una longitud de 3,60 m.

Su punto medio estará en la línea imaginaria que une el punto medio de las dos líneas finales.

Las zonas restringidas serán las áreas rectangulares marcadas en la cancha, limitadas por las líneas de fondo, las prolongaciones de las líneas de tiros libres y las líneas que nacen en las líneas de fondo, cuyos bordes exteriores se encuentran a 2,45 m del punto medio de las líneas de fondo y terminan en el borde exterior de las prolongaciones de las líneas de tiros libres. Estas líneas, excluidas las líneas de fondo, forman parte de la zona restringida.

Los lugares de rebote de tiros libres a lo largo de las áreas restringidas, reservadas para los jugadores durante los tiros libres, se marcarán como en el Diagrama 3.

2.5.4. Área de portería de 3 puntos

El área de portería de 3 puntos del equipo (Diagrama 1 y Diagrama 4) será toda el área de la cancha, excepto el área cerca de la canasta del oponente, limitada por e incluyendo:

- Las 2 líneas paralelas que se extienden desde y perpendiculares a la línea de fondo, con el borde exterior a 0,90 m del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio 6,75 m medido desde el punto de la cancha debajo del centro exacto de la canasta del oponente hasta el borde exterior del arco. La distancia de la cancha del punto desde el borde interior del punto medio de la línea de fondo es de 1,575 m. El arco se une a las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no es parte del área de portería de 3 puntos.

2.5.5. Áreas de banca de equipo

Las áreas de banquillo de los equipos estarán marcadas fuera de la cancha limitadas por 2 líneas como en el Diagrama 1.

Debe haber 16 asientos disponibles en cada área de banco del equipo para el entrenador principal, los suplentes, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañantes. incluidos los entrenadores asistentes. Todos los jugadores utilizarán sus sillas de ruedas en el banquillo. Cualquier otra persona deberá ubicarse al menos a 2 m detrás del banco del equipo.

2.5.6. Líneas de saque de banda

Las 4 líneas de saque, 2 de ellas en cada línea lateral, de 0,15 m de longitud, se marcarán fuera de la cancha, con el borde exterior de las líneas a 8,325 m del borde interior de la línea de fondo más cercana.

2.5.7. Zonas de semicírculo sin carga

Las áreas de semicírculo sin carga estarán marcadas en la cancha, limitadas por:

- Un semicírculo con un radio de 1,30 m medido desde el punto de la cancha debajo del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del semicírculo. La línea del semicírculo se une a:

- Las 2 líneas paralelas perpendiculares a la línea de fondo, cuyo borde exterior está a 1,30 m del punto de la cancha debajo del centro exacto del canasto, de 0,375 m de longitud y terminan a 1,20 m del borde interior de la línea de fondo.

Las áreas de semicírculo sin carga se completan con líneas imaginarias que unen los extremos de las líneas paralelas directamente debajo de los bordes frontales de los tableros.

Las líneas de semicírculo sin carga son parte de las áreas de semicírculo sin carga.

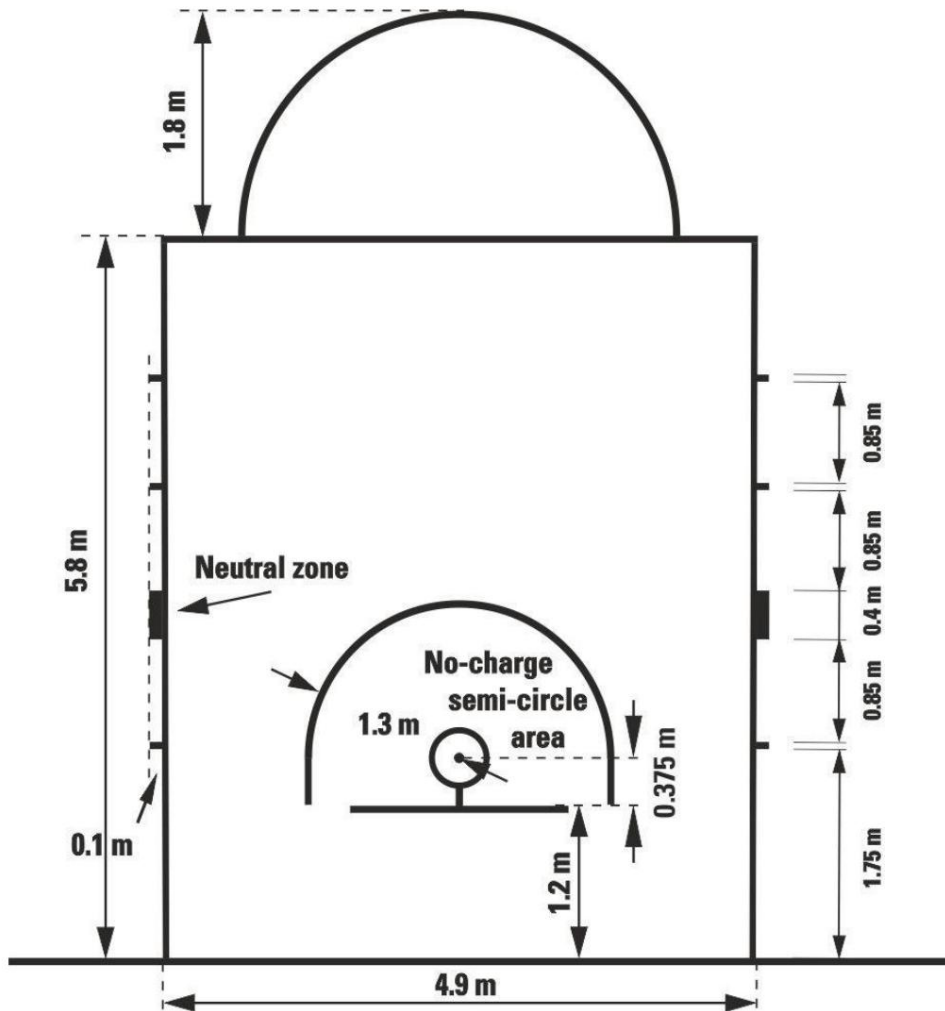


Diagrama 3 – Área restringida

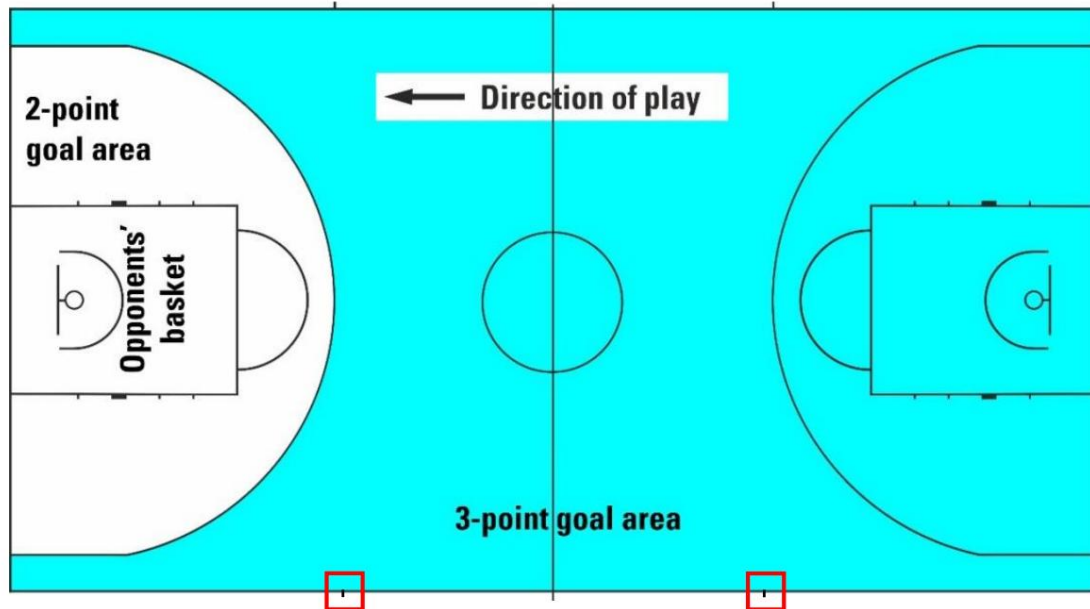


Diagrama 4 – Área de portería de 2/3 puntos

2.6. Posición de la mesa de oficiales y espacios de sustitución (Diagrama 5)

1 = Shot clock operator

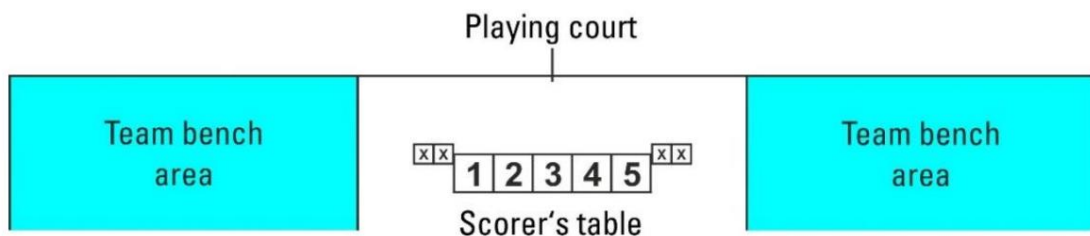
2 = Timer

x = Substitution chairs

3 = Commissioner, if present

4 = Scorer

5 = Assistant scorer



La mesa del anotador y los espacios para los suplentes deben estar ubicados sobre una plataforma. Si se utiliza una plataforma, debe tener una rampa para que sea accesible para una persona en silla de ruedas. El locutor y/o los estadísticos (si están presentes) pueden sentarse al costado y/o detrás de la mesa del anotador.

Diagrama 5 – Mesa de anotadores y espacios de sustitución

Art. 3. Equipamiento

Se requerirá el siguiente equipo:

- Unidades antirretroceso, compuestas por:
 - o Tableros
 - o Cestas compuestas de anillos y redes (liberadores de presión)
 - o Estructuras de soporte del tablero, incluido el acolchado.
- Balones de baloncesto
- Reloj de juego
- Marcador
- Reloj de tiro
- Cronómetro o dispositivo adecuado (visible) (no el reloj del partido) para cronometrar el tiempo.
salidas
- 2 señales separadas, claramente diferentes y fuertes, una de cada una para el
 - o operador del reloj de tiro,
 - o horas.
- Planilla de puntuación
- Marcadores de faltas de jugadores y entrenadores principales
- Marcadores de faltas del equipo
- Flecha de posesión alterna
- Piso
- Corte
- Iluminación adecuada.

Para obtener una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto en silla de ruedas, consulte las Reglas Oficiales de Baloncesto de la FIBA 2024 – Libro de Equipamiento de Baloncesto versión 1 válida a partir del 1 de octubre de 2024.

3.1. Sillas de ruedas

3.1.1. Se debe prestar especial atención a la silla de ruedas, ya que se considera parte del jugador. El incumplimiento de las siguientes reglas dará lugar a la prohibición de la silla de ruedas en el juego.

3.1.2. En la parte delantera o lateral de la silla de ruedas debe haber una barra horizontal de protección a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Dicha barra puede ser recta, en ángulo o curva entre las dos ruedas delanteras. Cuando el ángulo esté formado por dos o más barras rectas unidas, el ángulo externo de las barras unidas no debe ser superior a 200 grados. Las sillas de ruedas con el reposapiés situado detrás de una sola rueda delantera deben tener una barra horizontal de protección que se extienda hasta las ruedas traseras por delante de la rueda.

La medición se toma cuando las ruedas delanteras están en la posición de conducción hacia adelante.

En caso de no existir una barra horizontal de protección, el reposapiés deberá estar a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. En caso de existir una barra horizontal de protección, el reposapiés situado detrás de la barra podrá estar a cualquier altura, siempre que no toque el suelo.

- 3.1.3. La parte inferior de los reposapiés debe estar diseñada para evitar dañar la superficie de juego. Se permite instalar una barra con ruedas en la parte inferior de los reposapiés para proteger el suelo y una o más ruedas pequeñas antivuelco en la parte posterior de la silla de ruedas por motivos de seguridad.
- 3.1.4. 1 o 2 dispositivos antivuelco que utilicen no más de un total de 2 ruedas pequeñas unidas al armazón o al eje trasero y ubicadas en la parte trasera de la silla de ruedas, ruedas que frecuentemente o incluso continuamente entren en contacto con el piso, se pueden agregar a la silla de ruedas. El ancho entre las ruedas debe limitarse a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador está sentado en la silla de ruedas y esta se encuentra en la posición de conducción hacia adelante, la distancia máxima permitida entre la parte inferior de la(s) rueda(s) y la superficie de juego es de 2 cm. La(s) rueda(s) antivuelco no deben sobresalir más allá del plano vertical que toca los puntos más traseros de las ruedas motrices. Esta alineación debe evaluarse con la silla de ruedas en su posición de conducción hacia adelante.

Nota: Dentro del alcance de este párrafo, una rueda antivuelco no es una rueda.

- 3.1.5. La altura máxima desde el suelo hasta la parte superior del cojín, cuando se utiliza un cojín, o la parte superior de la plataforma del asiento, cuando no se utiliza un cojín, no debe exceder
- 63 cm para jugadores de 1.0 – 3.0
 - 58 cm para jugadores de 3,5 – 4,5

Las medidas deben tomarse con las ruedas delanteras en la posición de conducción hacia adelante y el jugador debe estar fuera de la silla.

- 3.1.6. La silla de ruedas debe tener 3 o 4 ruedas, es decir, 2 ruedas grandes en la parte trasera y 1 o 2 ruedas pequeñas en la parte delantera de la silla. Las ruedas grandes, incluidos los neumáticos, pueden tener un diámetro máximo de 69 cm.

Los cubos de las ruedas deben tener una construcción exterior redonda, sin puntas, bordes ni protuberancias afiladas.

En el caso de la silla de ruedas de 3 ruedas, la rueda pequeña (o pivote) debe estar ubicada en el centro y dentro de la barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas. Se puede agregar una segunda rueda pequeña (o pivote) a la rueda pequeña única en la parte delantera de la silla de ruedas. No se permite la iluminación que refleje o destelle en las ruedas, la silla o los pivotes.

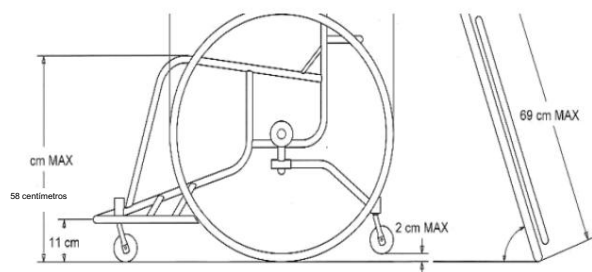
- 3.1.7. Debe haber un aro de mano en cada rueda.
- 3.1.8. No se permiten dispositivos de dirección, frenos ni cambios en la silla de ruedas.

- 3.1.9. No se permiten neumáticos ni ruedas que dejen marcas en el suelo . Se podrán hacer excepciones cuando se pueda demostrar que las marcas se pueden eliminar fácilmente.
- 3.1.10. Los apoyabrazos y otros soportes para la parte superior del cuerpo que estén fijados a la silla de ruedas no deben sobresalir de la línea de las piernas o el tronco del jugador en la posición natural de sentado.
- 3.1.11. El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas debe tener un espesor mínimo de 1,5 cm (15 mm). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir una hendidura máxima de un tercio de su espesor original y puede tener un factor de hendidura mínimo del cincuenta por ciento (50%). Esto significa que cuando se aplica una fuerza de forma repentina al acolchado, la hendidura en el acolchado no puede superar el 50% de su espesor original. El acolchado es necesario para evitar lesiones a los demás jugadores.

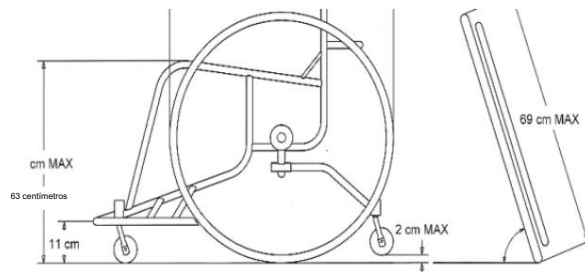
Nota 1: Durante un partido, es posible que surja un problema con la silla de ruedas que haga que esta deje de funcionar o se vuelva insegura. El árbitro detendrá el partido en el momento adecuado para permitir que el equipo complete la reparación. Si la reparación no se puede completar en 50 segundos o menos desde el momento en que se detuvo el partido, el jugador deberá ser sustituido.

Nota 2: Es posible que un jugador se caiga de la silla de ruedas sin que se haya cometido una falta. El árbitro debe prestar especial atención a la necesidad de proteger al jugador al determinar el momento adecuado para detener el juego.

U Para 3,5 – 4,5 jugadores



U Para jugadores de 1.0 a 3.0



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

Diagrama 6 – Dimensiones de la silla de ruedas

REGLA TRES - EQUIPOS

Art. 4. Equipos

- 4.1. Definición
- 4.1.1. Un miembro del equipo es elegible para jugar cuando ha sido autorizado a jugar para un equipo de acuerdo con las regulaciones, incluidas las regulaciones que rigen los límites de edad, del organismo organizador de la competencia.
- 4.1.2. Un miembro del equipo tiene derecho a jugar cuando su nombre ha sido inscrito en el acta antes del inicio del juego y si no ha sido descalificado ni ha cometido 5 faltas.
- 4.1.3. Durante el tiempo de juego, un miembro del equipo es:
- Un jugador cuando está en la cancha y tiene derecho a jugar.
 - Un sustituto cuando no está en la cancha, pero tiene derecho a jugar.
 - Un jugador excluido cuando ha cometido 5 faltas y ya no tiene derecho a jugar.
- 4.1.4. Durante un intervalo de juego, todos los miembros del equipo con derecho a jugar se consideran jugadores.
- 4.2. Regla
- 4.2.1. Cada equipo estará formado por:
- No más de 12 miembros del equipo están autorizados a jugar, incluido un capitán.
 - Un entrenador jefe.
 - Un máximo de 8 miembros de la delegación acompañante, incluidos los entrenadores asistentes que podrán sentarse en el banquillo del equipo. En caso de que un equipo tenga entrenadores asistentes, el primer entrenador asistente deberá figurar en el acta.
- 4.2.2. Durante el tiempo de juego, 5 miembros de cada equipo estarán en la cancha y podrán ser sustituidos.
- 4.2.3. Durante el tiempo de juego, un sustituto se convierte en jugador, y un jugador se convierte en sustituto cuando:
- El árbitro hace una señal al sustituto para que entre en la cancha.
 - Durante un tiempo muerto o un intervalo de juego, un sustituto solicita la sustitución al temporizador.
- Durante un intervalo de juego entre cuartos y tiempos extra, un jugador se convierte en sustituto cuando finaliza el intervalo respectivo.
- 4.3. Uniformes
- 4.3.1. El uniforme de todos los integrantes del equipo constará de:



- Camisas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. Si las camisas tienen mangas, deben terminar por encima del codo. No se permiten camisas de manga larga.
Todos los jugadores deben meter sus camisetas dentro de sus pantalones cortos de juego. Se permiten los conjuntos "todo en uno".
- Se pueden usar camisetas, camisas de manga larga o prendas de compresión debajo de los uniformes, independientemente del estilo. Las camisetas, camisas de manga larga o prendas de compresión deben ser todas del mismo color liso, pero no tienen que ser del mismo color que la camisa del uniforme.
- Pantalones o pantalones cortos de traje de juego del mismo color dominante por delante y por detrás, pero no necesariamente del mismo color que las camisas.

4.3.2 Cada miembro del equipo deberá usar una camiseta numerada en la parte delantera y trasera con un logo liso. números, de un color que contrasta con el color de la camisa.

Los números deberán ser claramente visibles y:

- Los de la parte posterior deberán tener una altura mínima de 16 cm.
- Los del frente deberán tener una altura mínima de 8 cm.
- Los números deberán tener al menos 2 cm de ancho.
- Los equipos sólo pueden utilizar los números 0 y 00 y del 1 al 99. • Los jugadores del mismo equipo no pueden usar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo deberá estar al menos a 4 cm de los números.

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

- El primer equipo nombrado en el calendario (equipo local) deberá vestir uniforme de color claro.
Camisas (preferiblemente blancas).
- El segundo equipo indicado en el calendario (equipo visitante) deberá vestir camisetas de color oscuro.
- Sin embargo, si los dos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los colores de las camisetas.

4.3.4 No está permitido jugar descalzo.

4.4 Otros equipos

4.4.1 Todo el equipamiento que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el juego. No se permite ningún equipamiento diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador o que de alguna otra forma le proporcione una ventaja injusta.

4.4.2 Los jugadores no deben usar equipos (objetos) que puedan causar lesiones a otros jugadores.

- No se permite lo siguiente :
 - o Protectores de dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, yesos o aparatos ortopédicos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal o cualquier otra sustancia dura, incluso si están cubiertos con un acolchado suave.
 - o Objetos que puedan cortar o causar abrasiones (las uñas deben estar bien cortar).
 - o Accesorios para el cabello y joyas.
- Se permiten los siguientes :



- o Equipo de protección para la parte superior del brazo, el muslo o la parte inferior de la pierna si es suficiente acolchado.
- o Prendas para brazos y piernas, incluidas camisetas y calzoncillos, confeccionadas con material de compresión.
- o Casco. No debe cubrir ninguna parte de la cara, ni total ni parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no debe ser peligroso para el jugador que lo lleve puesto ni para los demás jugadores. El casco no debe tener elementos de apertura o cierre alrededor de la cara ni del cuello y no debe tener ninguna parte que sobresalga de su superficie.

o Ortesis de rodillas, hombros y tobillos.

- o Protector que cubre la nariz lesionada, incluso si está hecho de un material duro.
- o Protector bucal transparente no coloreado. o Gafas, siempre que no supongan peligro para los demás jugadores.
- o Pulseras y diademas, de máximo 10 cm de ancho de material textil.
- o Vendaje de brazos, hombros, piernas, etc.

Todos los jugadores del equipo deben tener todas sus camisetas, camisetas interiores, camisetas de manga larga, pantalones cortos, prendas de compresión para brazos y piernas, cascos, muñequeras, cintas para la cabeza y cintas del mismo color sólido.

- 4.4.3 Durante el juego, los jugadores pueden llevar zapatos de cualquier combinación de colores, pero el zapato izquierdo y el derecho deben combinarse. No se permiten luces intermitentes, material reflectante ni otros adornos.
- 4.4.4 Durante el juego, un jugador no puede mostrar ningún nombre, marca, logotipo u otra identificación comercial, promocional o de beneficencia, incluso, entre otros, en su cuerpo, en su cabello o de otro modo.
- 4.4.5 Cualquier otro equipo no mencionado específicamente en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de la IWBF.

Arte. 5. Jugadores: Lesiones y asistencias

- 5.1. En caso de lesión de uno o más jugadores, los árbitros podrán detener el juego.
- 5.2. Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, el árbitro no hará sonar su silbato hasta que el equipo que tiene el control del balón haya lanzado al arco, haya perdido el control del balón, haya dejado el balón fuera de juego o el balón haya quedado muerto, a menos que ninguno de los dos equipos esté en desventaja. Si es necesario para proteger a un jugador lesionado, los árbitros podrán detener el juego inmediatamente.
- 5.3. Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (dentro de aproximadamente 15 segundos) o si recibe tratamiento o cualquier asistencia de su propio entrenador principal, entrenadores asistentes, sustitutos, jugadores excluidos y/o miembros de la delegación acompañante, debe ser sustituido a menos que el equipo se reduzca a menos de 5 jugadores en la cancha.
- 5.4. El entrenador principal, los entrenadores asistentes, los sustitutos, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante pueden ingresar a la cancha, solo con el permiso de un árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.
- 5.5. Cuando el balón esté muerto, un médico podrá entrar en la cancha, sin el permiso del árbitro, si, a juicio del médico, el jugador lesionado requiere tratamiento médico inmediato.
- 5.6. Durante el juego, cualquier jugador que presente sangrado o una herida abierta deberá ser sustituido. Podrá regresar a la cancha solo después de que haya cesado el sangrado y la zona afectada o la herida abierta haya sido cubierta de manera completa y segura.
- 5.7. Si el jugador lesionado o cualquier jugador que esté sangrando o tenga una herida abierta, se recupera durante un tiempo muerto tomado por cualquiera de los equipos, antes de la señal del cronometrador para la sustitución, ese jugador puede continuar jugando.
- 5.8. Los jugadores que hayan sido designados por el entrenador principal para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres podrán ser sustituidos en caso de lesión. En este caso, los oponentes también tendrán derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desean.

Arte. 6. Capitán: Deberes y poderes

- 6.1. El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador principal para representar a su equipo. Pueden comunicarse de manera cortés con los árbitros durante el juego para obtener información sólo cuando el balón esté muerto y el reloj de juego detenido.
- 6.2. El capitán deberá informar al jefe de equipo a más tardar 15 minutos después del final del juego, si su equipo protesta contra el resultado del juego y deberá:
firmar el acta en la columna 'Firma del capitán en caso de protesta'.

Art. 7. Entrenador principal y primer entrenador asistente: Deberes y competencias

- 7.1. Al menos 40 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego, cada entrenador o su representante del equipo entregará al anotador una lista con los nombres y los números correspondientes y los puntos de clasificación de los miembros del equipo elegibles para participar en el partido, así como el nombre del capitán del equipo, el entrenador y el primer entrenador asistente. Todos los miembros del equipo cuyos nombres se anoten en el acta son tienen derecho a jugar, incluso si llegan después del inicio del partido.
- 7.2. Al menos 10 minutos antes de la hora de inicio del partido, cada entrenador principal deberá confirmar su conformidad con los nombres y números correspondientes y los puntos de clasificación de los miembros de su equipo y los nombres del entrenador principal y del primer entrenador asistente firmando el acta. Al mismo tiempo, el entrenador principal indicará los 5 jugadores que comenzarán el partido. El entrenador principal del equipo 'A' será el primero en proporcionar esta información.
- 7.3. Los entrenadores principales, los entrenadores asistentes, los suplentes, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación que los acompañen son las únicas personas a las que se les permite sentarse y permanecer en el área del banco de su equipo. Durante el tiempo de juego, todos los suplentes, jugadores excluidos y miembros de la delegación que los acompañen deberán permanecer sentados.
- 7.4. El entrenador principal o el primer entrenador asistente pueden ir a la mesa del anotador durante el juego para obtener información estadística sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de juego se detenga.
- 7.5. El entrenador principal puede comunicarse de manera cortés con los árbitros durante el juego para obtener información sólo cuando la pelota está muerta y el reloj del juego está detenido.
- 7.6. Tanto el entrenador principal como el primer entrenador asistente, pero solo uno de ellos en un momento dado, pueden permanecer de pie durante el juego. Se entiende que si el entrenador principal o el primer entrenador asistente es un usuario de silla de ruedas, esta regla también se les puede dirigir la palabra. Pueden dirigirse verbalmente a los jugadores durante el partido, siempre que permanezcan en el área del banquillo de su equipo. El primer entrenador asistente no podrá comunicarse con los árbitros.
- 7.7. El nombre del primer entrenador asistente, si lo hubiera, deberá figurar en el acta antes del inicio del partido (no es necesaria su firma). Asumirá todas las funciones y poderes del entrenador principal si, por cualquier motivo, este no puede continuar en el cargo.
- 7.8. Si el capitán abandona la cancha, el entrenador principal deberá informar al árbitro el número del jugador que actuará como capitán en la cancha.



- 7.9. El capitán actuará como entrenador jefe de jugadores si no hay entrenador jefe, o si el entrenador jefe El entrenador no puede continuar y no hay ningún primer entrenador asistente registrado en el acta (o este último no puede continuar). Si el capitán debe abandonar la cancha, Pueden continuar como entrenadores principales. Si deben abandonar el equipo debido a una falta descalificatoria o si no pueden actuar como entrenadores principales debido a una lesión, su sustituto como capitán puede reemplazarlos como entrenadores principales.
- 7.10. El entrenador principal designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que el lanzador de tiros libres no esté determinado por las reglas.

REGLA CUATRO - REGLAMENTO DE JUEGO

Arte. 8. Tiempo de juego, empate y prórroga

- 8.1. El juego constará de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
- 8.2. Habrá un intervalo de juego de 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- 8.3. Entre el primer y el segundo cuarto habrá intervalos de juego de 2 minutos. (primera mitad), entre el tercer y cuarto cuarto (segunda mitad) y antes de cada tiempo extra.
- 8.4. Habrá un intervalo de juego de 15 minutos entre ambos tiempos.
- 8.5. Un intervalo de juego comienza:
- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego.
 - Cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o del tiempo extra.
- 8.6. Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del primer cuarto, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del jefe de equipo en el sorteo para el saque inicial en el círculo central.
 - Al comienzo de todos los demás cuartos y tiempos extras cuando el balón esté a disposición de El lanzador.
- 8.7. Si el marcador está empatado al final del cuarto cuarto, el juego continuará con tantos tiempos extra de 5 minutos de duración cada uno como sean necesarios para romper el empate.
- Si el puntaje agregado de ambos juegos para un sistema de competencia de serie de puntos totales de 2 juegos de ida y vuelta está empatado al final del segundo juego, este juego continuará con tantos tiempos extras de 5 minutos de duración cada uno como sean necesarios para romper el empate.
- 8.8. Si se comete una falta cerca del final de un cuarto o de una prórroga, el árbitro determinará el tiempo de juego restante. El reloj del partido mostrará un mínimo de 0,1 segundos.
- 8.9. Si se comete una falta técnica, antideportiva o descalificante durante un intervalo de juego, cualquier tiro libre eventual se administrará antes del comienzo del siguiente cuarto o tiempo extra.

**Arte. 9. Inicio y fin de un cuarto, de una prórroga o del partido**

- 9.1. El primer cuarto comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del jefe de equipo en el lanzamiento para el salto inicial en el círculo central.
- 9.2. Todos los demás cuartos o tiempos extra comienzan cuando el balón está a disposición del lanzador.
- 9.3. El juego no puede comenzar si uno o ambos equipos no están en la cancha con 5 jugadores listos para jugar.
- 9.4. Para todos los partidos, el primer equipo nombrado en el calendario (equipo local) tendrá su banco de equipo y su media cancha de calentamiento antes del partido en el lado izquierdo de la mesa de anotadores. al estar de frente a la cancha desde la mesa del anotador.
- Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos y/o las medias canchas de calentamiento para la primera mitad.
- 9.5. Los equipos intercambiarán sus medias canchas y canastas de calentamiento para la segunda mitad.
- 9.6. En todos los tiempos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto cuarto.
- 9.7. Un cuarto, tiempo extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o tiempo extra. Cuando el tablero esté equipado con iluminación roja alrededor de su perímetro, la iluminación tendrá prioridad sobre la señal sonora del reloj de partido.

Art. 10. Estatuto de la pelota

- 10.1. La pelota puede estar viva o muerta.
- 10.2. El balón se convierte en vivo cuando:
- Durante el saque inicial, el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el lanzamiento.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador del tiro libre.
 - Durante un saque, el balón está a disposición del lanzador.
- 10.3. La pelota queda muerta cuando:
- Se realiza cualquier gol o tiro libre.
 - Un árbitro hace sonar su silbato mientras el balón está vivo.
 - Es evidente que el balón no deberá entrar en el cesto en un tiro libre que vaya seguido de:
 - o Otro tiro(s) libre(s).
 - o Una penalización adicional (tiro(s) libre(s) y/o posesión).
 - Suena la señal del reloj del partido indicando el final del cuarto o del tiempo extra.
 - La señal del reloj de lanzamiento suena cuando un equipo tiene el control del balón.
 - El balón en vuelo durante un tiro a portería es tocado por un jugador de cualquiera de los equipos después de:
 - o Un árbitro hace sonar su silbato.
 - o Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o del tiempo extra.
 - o Suena la señal del reloj de lanzamiento.



- 10.4. El balón no queda muerto y el gol cuenta si se convierte cuando:
- El balón está en vuelo en un tiro a portería y:
 - o Un árbitro hace sonar su silbato.
 - o Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o del tiempo extra.
 - o Suena la señal del reloj de lanzamiento.
 - El balón está en vuelo en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier regla infracción que no sea cometida por el lanzador del tiro libre.
 - El balón está bajo el control de un jugador en el acto de disparar a portería y éste remata. Su tiro con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera una falta cualquier jugador oponente o cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo oponente.

Esta disposición no se aplica y el gol no será válido si, después de que un árbitro hace sonar su silbato y se realiza un acto de tiro completamente nuevo.

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

- 11.1. La ubicación de un jugador está determinada por el punto en el que su silla de ruedas toca el suelo.
- 11.2. La posición del árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro, es lo mismo que tocar el suelo en la posición del árbitro.

Art. 12. Intercambio de balón y posesión alterna

- 12.1. Definición de derivación

12.1.1. Se produce un palmeo entre dos jugadores cuando un árbitro lanza el balón entre dos oponentes cualesquiera.

12.1.2. Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno de los jugadores puede obtener el control sin una rudeza indebida.

- 12.2. Procedimiento de derivación

12.2.1. Cada jugador involucrado en el saque inicial deberá tener su silla de ruedas dentro de la mitad del círculo central más cercano a su propia canasta con una rueda cerca de la línea central.

12.2.2. Los compañeros de equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un oponente desea ocupar uno de esos puestos.

12.2.3. A continuación, el árbitro lanzará la pelota verticalmente hacia arriba entre los dos oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar.

12.2.4. El balón debe ser tocado con la(s) mano(s) de al menos uno de los jugadores involucrados en el salto inicial después de que alcance su punto más alto.

12.2.5. Ningún jugador involucrado en el salto inicial deberá abandonar su posición hasta que el balón haya sido tocado legalmente.

12.2.6. Ningún jugador involucrado en el salto inicial puede atrapar la pelota o tocarla más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los otros jugadores o la cancha.

12.2.7. Si al menos uno de los jugadores implicados en el salto entre dos no toca el balón, éste se repetirá.



12.2.8 Ninguna parte del cuerpo o silla de ruedas de los otros jugadores podrá estar sobre o más allá de la línea del círculo (cilindro) antes de que se haya tocado la pelota.

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

12.3. Pena

El balón se concederá a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

12.4. Situaciones de toque de salida

Una situación de derivación ocurre cuando:

- Se declara bola retenida.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros tienen dudas o no se ponen de acuerdo al respecto.
¿Cuál de los oponentes tocó el balón por última vez?
- Se produce una violación de doble tiro libre durante un último tiro libre fallido.
- Una pelota viva se aloja entre el aro y el tablero excepto:
 - el Entre tiros libres,
 - el Después del último tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la cancha delantera del equipo, frente a la mesa de oficiales.
- El balón queda muerto cuando ningún equipo tiene el control del balón ni tiene derecho a ello.
A la pelota.
- Después de la cancelación de penalizaciones iguales en ambos equipos, si no quedan otras penalizaciones por administrar y ningún equipo tenía control de la pelota ni tenía derecho a la pelota antes de la primera falta o violación.
- Todos los cuartos excepto el primero y todos los tiempos extras deberán comenzar.

12.5. Definición de posesión alternada

La posesión alterna es un método para hacer que el balón quede vivo mediante un saque lateral en lugar de un palmeo entre dos.

12.6. Procedimiento de posesión alternada

12.6.1. En todas las situaciones de saque entre dos, los equipos alternarán la posesión del balón para un saque desde lugar más cercano a donde ocurre la situación de saque inicial, excepto directamente detrás del tablero.

12.6.2. El equipo que no obtenga el control inicial de un balón vivo después del salto entre dos tendrá derecho al primer saque de posesión alterna.

12.6.3. El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier cuarto o tiempo extra comenzará el siguiente cuarto o tiempo extra con un saque desde la prolongación de la línea central, frente a la mesa de oficiales, a menos que haya más tiros libres y se deba administrar una penalización por posesión.

12.6.4. El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna en dirección a la canasta del oponente. La dirección



La flecha de posesión alterna se invertirá inmediatamente cuando finalice el saque de posesión alterna.

12.6.5. Una infracción cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna hace que ese equipo pierda el saque de posesión alterna. La dirección de la flecha de posesión alterna se invertirá inmediatamente, indicando que los oponentes del equipo infractor tendrán derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de salto entre dos. A continuación, se reanuda el partido otorgando el balón a los oponentes del equipo infractor para que efectúen un saque desde el lugar del saque original.

12.6.6. Una falta de cualquiera de los equipos:

- Antes del inicio de un trimestre que no sea el primero o una prórroga, o
- Durante el saque de posesión alterna,

no hace que el equipo que tiene derecho al saque pierda esa posesión alterna.



Art. 13. Cómo se juega el balón

13.1. Definición

Durante el juego, el balón se juega únicamente con las manos y se puede pasar, lanzar, tocar, rodar o driblar en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2. Regla

Empujar deliberadamente la pelota con la silla de ruedas o bloquearla con cualquier parte de la pierna o golpearla con el puño es una violación.

Sin embargo, entrar en contacto o tocar accidentalmente la pelota con la silla de ruedas o con cualquier parte de la pierna no constituye una violación.

La infracción del art. 13.2 constituye una violación.

13.3. Pena

El balón se concederá a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Art. 14. Control del balón

14.1. Definición

14.1.1. El control del equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o driblándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2. El control del equipo continúa cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- El balón se pasa entre compañeros de equipo.

14.1.3. El control del equipo finaliza cuando:

- Un oponente gana el control.
- La pelota queda muerta.
- El balón ha salido de la(s) mano(s) del jugador en un tiro a gol o en un tiro libre.

14.1.4. Es una violación que un jugador que tiene el control del balón o intenta obtener el control del balón:

14.1.4.1. Tocar la cancha con cualquier parte de su cuerpo excepto la(s) mano(s), o

14.1.4.2. Inclinarsse hacia adelante o hacia atrás en la silla, haciendo que se incline de modo que cualquier parte de ella, excepto los neumáticos o las ruedas, toque la cancha.

**Art. 15. Jugador en acción de tiro**

15.1. Definición

15.1.1. Un tiro a portería o un tiro libre es cuando el balón se sostiene en la(s) mano(s) de un jugador y luego se lanza al aire hacia la canasta del oponente.

Un toque de gol es cuando el balón se dirige con la(s) mano(s) hacia la canasta del oponente.

Un toque también se considera un tiro a gol.

Un movimiento continuo en avances hacia la canasta u otros tiros en movimiento es una acción de un jugador que atrapa la pelota mientras progresa o al completar el drible y luego continúa con el movimiento de tiro, generalmente hacia arriba.

15.1.2. El acto de disparar:

- Comienza cuando el jugador empieza a mover la pelota hacia arriba, en dirección a los oponentes. cesta.
- Termina cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza un acto de tiro completamente nuevo y se completa el seguimiento del tiro (es decir, la(s) mano(s) del tirador completan su movimiento en dirección al suelo, la silla de ruedas o, en el caso de un tiro por debajo del hombro, la canasta).

15.1.3. El acto de lanzar en un movimiento continuo en una carrera hacia la canasta u otro lanzamiento en movimiento:

- Comienza cuando el balón ha llegado a reposar en la(s) mano(s) del jugador, al completar un drible y el jugador inicia el movimiento de tiro previo al lanzamiento del balón para marcar un gol.
- Puede incluir el movimiento de los brazos y/o el cuerpo y/o la silla de ruedas del jugador. su intento de disparar a gol.
- Termina cuando el balón ha salido de la(s) mano(s) del jugador y se completa el seguimiento del tiro (es decir, la(s) mano(s) del tirador completan su movimiento en dirección al suelo, la silla de ruedas o, en el caso de un tiro por debajo del hombro, la canasta) o si se realiza un acto de tiro completamente nuevo.

15.1.4. No existe relación entre el número de empujones legales realizados y el acto de disparar.

15.1.5. Durante el acto de tiro, el jugador puede tener el brazo o los brazos agarrados por un oponente, lo que le impide anotar. En este caso, no es esencial que el balón salga de la mano del jugador.

15.1.6. Cuando un jugador está en el acto de tiro y después de haber recibido una falta, pasa el balón, Ya no se considera que hayan estado en el acto de disparar.

Art. 16. Objetivo: Cuándo se realiza y su valor



16.1. Definición

16.1.1. Se marca un gol cuando un balón vivo entra en el cesto desde arriba y permanece dentro o pasa completamente a través del cesto.

16.1.2. Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más pequeña del mismo se encuentra dentro del cesto y por debajo del nivel del aro.

16.2. Regla

16.2.1. Se acredita un gol al equipo que ataca la canasta del equipo contrario en la que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Un gol lanzado desde un tiro libre vale 1 punto.
- Un gol lanzado desde el área de 2 puntos vale 2 puntos.
- Un gol lanzado desde el área de 3 puntos vale 3 puntos.

Comentario: Las 2 ruedas grandes deben estar dentro del área de la portería de 3 puntos, es decir, las ruedas pequeñas y las ruedas giratorias pueden estar sobre o delante de la línea del área de la portería de 3 puntos.

16.2.2. Si un jugador marca accidentalmente un gol en la propia canasta de su equipo, el gol contará 2 puntos y se registrará como si hubiera sido marcado por el capitán del equipo oponente.

16.2.3. Si un jugador marca deliberadamente un gol en la propia canasta de su equipo, es una violación y el gol no contará.

16.2.4. Si un jugador hace que todo el balón pase a través del canasto desde abajo, es una violación.

16.2.5. El reloj de partido o el reloj de lanzamiento deben mostrar 0,3 (3 décimas de segundo) o más para que un jugador obtenga el control del balón en un saque o en un rebote después del último tiro libre para intentar un tiro a portería. Si el reloj de partido o el reloj de lanzamiento muestran 0,2 o 0,1, el único tipo de gol válido que se puede realizar es tocando el balón, siempre que la(s) mano(s) del jugador ya no estén tocando el balón cuando el reloj de partido o el reloj de lanzamiento muestren 0,0.

Art. 17. Saque de banda

17.1. Definición

17.1.1. Un saque se produce cuando el balón pasa a la cancha por el lanzador que está fuera de los límites del terreno de juego.

17.1.2. Un saque lateral:

- Comienza cuando el balón está a disposición del lanzador.
- Finaliza cuando:
 - El balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en la cancha.
 - El equipo del saque comete una infracción.
 - Un balón vivo queda atrapado entre el aro y el tablero durante un saque.

17.2. Procedimiento

17.2.1. El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que efectúa el saque. También puede lanzarlo o pasarlo con bote siempre que:

- El árbitro no se encuentra a más de 4 m del lanzador.
- El saque se realiza en el lugar correcto según lo designado por el árbitro.

17.2.2. El jugador efectuará el saque desde el lugar más cercano a la infracción o donde el juego se detuvo, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3. Al comienzo de todos los cuartos, excepto el primero, y de todos los tiempos extra, el saque se realizará desde la línea central extendida, frente a la mesa del anotador.

El lanzador deberá tener una rueda trasera a cada lado de la línea central extendida, frente a la mesa del anotador, y tendrá derecho a pasar la pelota a un compañero en cualquier lugar de la cancha.

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

Si el entrenador principal decide reanudar el juego con un saque desde la pista delantera y el saque original es en la pista trasera desde

- la línea de fondo después de un gol convertido o un último tiro libre convertido, el entrenador principal decidirá si el saque se realizará desde la línea de saque del lado de la mesa o del lado opuesto.

- la línea lateral o la línea de fondo después de una falta o violación, el saque se realizará en la pista delantera desde la línea de saque en el mismo lado de la cancha (lado de la mesa o lado opuesto) que el saque original

17.2.5. Después de una falta personal cometida por un jugador del equipo en control de un balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el juego se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a la infracción.



- 17.2.6. Después de una falta técnica, el juego se reanuda con un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se cometió la falta técnica, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.
- 17.2.7. Después de una falta antideportiva o descalificante, el juego se reanuda con un saque desde la línea de saque en la cancha delantera del equipo, frente a la mesa de oficiales, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.
- 17.2.8. Después de una pelea, el juego se reanuda según lo establecido en el Artículo 39.
- 17.2.9 Siempre que el balón entre en el cesto, pero la canasta o el tiro libre no sean válidos, el juego se reanuda con un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres.
- 17.2.10. Después de un gol convertido o de un último tiro libre convertido:
- Cualquier jugador del equipo que no haya marcado un gol deberá efectuar el saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo. Esto también se aplicará después de que un árbitro entregue o ponga el balón a disposición del jugador que efectúa el saque después de un tiempo muerto o después de cualquier interrupción del juego después de un gol convertido o de un último tiro libre convertido.
 - El lanzador puede moverse a lo largo de la línea de fondo y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros de equipo, pero el conteo de 5 segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador fuera de los límites del campo.
- 17.3. Regla
- 17.3.1. El lanzador no deberá:
- Tarda más de 5 segundos en soltar la pelota.
 - Moverse hacia la cancha con la pelota en sus manos.
 - Hacer que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego, después de haber sido liberado en el saque en.
 - Tocar el balón en la cancha antes de que haya tocado a otro jugador.
 - Hacer que el balón entre directamente en la canasta.
 - Desplazarse lateralmente en una o ambas direcciones desde el lugar designado para el saque detrás de la línea de demarcación, superando una distancia total de 1 m antes de soltar el balón. Sin embargo, se les permite desplazarse directamente hacia atrás desde la línea de demarcación en la medida en que las circunstancias lo permitan.
- 17.3.2. Durante el saque, los otros jugadores no deberán:
- Tener cualquier parte de su cuerpo o silla de ruedas sobre la línea límite antes de que la pelota haya sido lanzada a través de la línea límite.
 - Estar a menos de 1 m del lanzador cuando el lugar del saque tenga menos de 2 m distancia entre la línea límite y cualquier obstrucción fuera de los límites.
- 17.3.3. Cuando el reloj del partido indique 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra, y haya un saque, el árbitro utilizará una señal de cruce ilegal de la línea de demarcación como advertencia antes de administrar el saque.

Si un jugador defensivo:



- Mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea límite para interferir con un saque de banda, o
- Está a menos de 1 m del lanzador cuando el lugar del saque está a menos de 2 m de distancia,

Es una violación y dará lugar a una falta técnica.

- 17.3.4. A un jugador ofensivo no se le permite ingresar al área restringida durante un fuera de juego. situación de límites hasta que la pelota esté a disposición del sacador. (ver Regla 26.1.1).

La infracción del art. 17.3 constituye una violación.

- 17.4. Pena
- El balón se concederá al equipo adversario para que efectúe un saque desde el lugar del saque original.

Art. 18. Tiempo muerto

- 18.1. Definición
- Un tiempo muerto es una interrupción del juego solicitada por el entrenador principal o el primer entrenador asistente.
- 18.2. Regla
- 18.2.1. Cada tiempo muerto tendrá una duración de 1 minuto.
- 18.2.2. Se podrá conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.
- 18.2.3. Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:
- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de juego se detiene y el El árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de anotadores.
 - Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre exitoso.
 - Para el equipo que no marca, se marca un gol.
- 18.2.4. Una oportunidad de tiempo muerto termina cuando el balón está a disposición de un jugador para un saque o para un primer tiro libre.
- 18.2.5. A cada equipo se le podrá conceder:
- 2 tiempos muertos durante la primera mitad.
 - 3 tiempos muertos durante la segunda mitad con un máximo de 2 de estos tiempos muertos cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto.
 - 1 tiempo muerto durante cada tiempo extra.
- 18.2.6. Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad ni a la prórroga.
- 18.2.7. Se concederá un tiempo muerto al equipo cuyo entrenador principal o primer entrenador asistente haya realizado primero la solicitud, a menos que el tiempo muerto se conceda después de un gol marcado por los oponentes y sin que se haya cometido una infracción.



18.2.8. No se concederá un tiempo muerto al equipo que haya anotado cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra y, después de un gol anotado, a menos que un árbitro haya interrumpido el juego.

18.3. Procedimiento

18.3.1. Sólo el entrenador principal o el primer entrenador asistente tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Deberán establecer contacto visual con la mesa del anotador o dirigirse a la mesa del anotador y solicitar claramente un tiempo muerto, haciendo la señal convencional correspondiente con su mano.

18.3.2. Una solicitud de tiempo muerto sólo podrá cancelarse antes de que suene la señal del cronometrador para dicha solicitud.

18.3.3. El período de tiempo de espera:

- Comienza cuando el árbitro hace sonar su silbato y da la señal de tiempo muerto.
- Termina cuando el árbitro hace sonar su silbato y hace una señal a los equipos para que regresen al campo.

18.3.4. Cuando comience una oportunidad de tiempo muerto, el cronometrador hará sonar su señal para notificar a los árbitros que un equipo ha solicitado un tiempo muerto.

Si se marca un gol contra un equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá inmediatamente el reloj del partido y hará sonar su señal.

18.3.5. Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo y cuarto cuarto o de cada tiempo extra, los jugadores pueden abandonar la cancha y pueden permanecer en el área del banco del equipo del tiempo muerto y cualquier persona a la que se le permita sentarse en el banco del equipo puede ingresar a la cancha siempre que permanezca dentro de las proximidades de su banco del equipo del tiempo muerto.

18.3.6. Si la solicitud de tiempo muerto la realiza cualquiera de los equipos después de que el balón esté a disposición del lanzador del primer tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- El último tiro libre es válido.
 - El último tiro libre, si no se convierte, se efectuará seguidamente un saque lateral.
 - Se comete una falta entre tiros libres. En este caso, el conjunto de tiros libres será deberá completarse y se permitirá el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización por falta, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.
 - Se comete una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso, se concederá un tiempo muerto antes de que se administre la nueva sanción por falta.
 - Se comete una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre.
- En este caso se concederá el tiempo muerto antes de administrar el saque.

En caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión del balón resultantes de más de una falta, cada serie se tratará por separado.



Art. 19. Sustitución

19.1. Definición

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

19.2. Regla

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

19.2.2. Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de juego se detiene y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de anotadores.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último tiro libre exitoso.
- Para el equipo que no anota, se marca un gol cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra.

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

19.2.4. Un jugador que se ha convertido en sustituto y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden reingresar al juego ni abandonar el juego respectivamente hasta que el balón vuelva a estar muerto, después de un período de tiempo en marcha del reloj de juego, a menos que:

- El equipo se reduce a menos de 5 jugadores en la cancha.
- El jugador que tiene derecho a los tiros libres como resultado de la corrección de un error se encuentra en el banco del equipo después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5. No se permitirá ninguna sustitución al equipo que anotó cuando el reloj de partido se detenga después de un gol marcado cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el juego.

19.2.6. Si el jugador recibe cualquier tratamiento o asistencia, deberá ser sustituido a menos que el equipo quede reducido a menos de 5 jugadores en la cancha.

19.3. Procedimiento

19.3.1. Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Ellos (no el entrenador principal ni el primer entrenador asistente) deben ir a la mesa de oficiales y solicitar claramente una sustitución haciendo la señal convencional adecuada con sus manos o permanecer en el espacio de sustitución. Deben estar listos para jugar inmediatamente.

19.3.2. Una solicitud de sustitución sólo podrá cancelarse antes de que suene la señal del cronometrador para dicha solicitud.

19.3.3. Cuando se presente una oportunidad de sustitución, el cronometrador hará sonar su señal para notificar a los árbitros que se ha presentado una solicitud de sustitución.

19.3.4. El sustituto deberá permanecer fuera de la línea de demarcación hasta que el árbitro haga sonar su pitido. El silbato, da la señal de sustitución y les hace señas para que entren a la cancha.

19.3.5. El jugador sustituido podrá ir directamente al banco de su equipo sin reportando esto al cronometrador o al árbitro.



- 19.3.6. Las sustituciones se realizarán lo más rápidamente posible. Un jugador que haya cometido 5 faltas o haya sido descalificado deberá ser sustituido inmediatamente (no más de 30 segundos). Si se produce una demora en el juego, se podrá sancionar con un tiempo muerto al equipo infractor. Si al equipo no le queda tiempo muerto, se podrá sancionar con una falta técnica al entrenador principal por demorar el juego, anotada como "B".
- 19.3.7. Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o durante un intervalo de juego que no sea el intervalo del medio tiempo, el sustituto deberá presentarse ante el cronometrador antes de entrar al campo.
- 19.3.8. Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:
- estar herido, o
 - haber cometido 5 faltas, o
 - haber sido descalificado,
- El tiro o los tiros libres deben ser intentados por su sustituto, quien no podrá ser sustituido nuevamente después de haber jugado en el siguiente período de juego.
- 19.3.9. Si la solicitud de sustitución la realiza cualquiera de los equipos después de que el balón esté a disposición del lanzador del primer tiro libre, se concederá la sustitución si:
- El último tiro libre es válido.
 - El último tiro libre, si no se convierte, se efectuará seguidamente un saque lateral.
 - Se comete una falta entre tiros libres. En este caso, se ejecutarán los tiros libres y se permitirá la sustitución antes de que se administre la nueva sanción por falta, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.
 - Se comete una falta antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso En este caso se permitirá la sustitución antes de que se administre la nueva penalización por falta.
 - Se comete una violación antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre. En este caso se permitirá la sustitución antes de que se administre el saque.
- En caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión del balón resultantes de más de una (1) falta, cada serie se tratará por separado.
- 19.3.10. Una vez realizada la sustitución (el árbitro hace una señal al jugador para que entre en la cancha), el anotador asistente (ver Art. 48.5) deberá verificar que el valor total de puntos del equipo que solicita la sustitución no exceda el límite legal (ver Art. 51.2). Si determinan que se ha excedido la regla del límite de 14 puntos, deberán informar al cronometrador, quien, a su vez, informará al árbitro haciendo sonar su señal al concluir la siguiente fase de juego si los oponentes del equipo infractor tienen el control de la pelota, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control de la pelota.

**Art. 20. Partida perdida por incomparecencia**

20.1. Regla

Un equipo perderá el juego por incomparecencia si:

- El equipo no está presente o no puede alinear a 5 jugadores dentro del límite de 14 puntos listos para jugar 15 minutos después de la fecha programada para que comience el juego.
- Sus acciones impiden que se juegue el juego.
- Se niega a jugar después de recibir instrucciones del jefe de equipo.

20.2. Pena

20.2.1. El juego se concederá a los oponentes y el resultado será de 20 a 0.

Además, el equipo que pierda recibirá 0 puntos de clasificación.

20.2.2. En el caso de series de 2 partidos (local y visitante) con puntaje total (puntaje global) y de Play-Offs (al mejor de 3), el equipo que pierda en el primero, segundo o tercer partido perderá la serie o los Play-Offs por "perdición". Esto no se aplica a los Play-Offs (al mejor de 5 y al mejor de 7).

20.2.3. Si en un torneo el equipo pierde por segunda vez, el equipo será descalificado del torneo y los resultados de todos los juegos jugados por este equipo serán anulados.

Art. 21. Partido perdido por incomparecencia

21.1. Regla

Un equipo perderá un juego por defecto si, durante el juego, el equipo tiene menos de 2 jugadores en la cancha listos para jugar.

21.2. Pena

21.2.1. Si el equipo al que se concede el partido va ganando, el marcador se mantendrá como en el momento en que se detuvo el partido. Si el equipo al que se concede el partido no va ganando, el marcador será 2 a 0 a su favor. El equipo que no haya competido recibirá 1 punto de clasificación.

21.2.2. En una serie de puntos totales (puntaje agregado) de 2 juegos (local y visitante), el equipo que no juegue en el primero o en el segundo juego perderá la serie por "no jugar".

REGLA CINCO - VIOLACIONES

Art. 22. Infracciones

22.1. Definición

Una violación es una infracción de las reglas.

22.2. Pena

El balón se concederá a los oponentes para un saque desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.

Art. 23. Jugador fuera de los límites del campo y balón fuera de los límites del campo

23.1. Definición

23.1.1. Un jugador está fuera de los límites cuando cualquier parte de su cuerpo o cualquier parte de su silla de ruedas está en contacto con el suelo o con cualquier objeto que no sea un jugador encima, sobre o fuera de la línea de límites.

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

- Un jugador, silla de ruedas o cualquier otra persona que esté fuera de los límites del campo.
- El piso o cualquier objeto que se encuentre encima, sobre o fuera de la línea límite.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto que se encuentre por encima del corte.

23.2. Regla

23.2.1. El balón sale fuera de los límites del campo cuando el último jugador toca o es tocado por el balón antes de que salga fuera de los límites del campo, incluso si el balón sale fuera de los límites del campo después al tocar algo que no sea un jugador.

23.2.2. Si el balón está fuera de los límites del campo debido a que toca o es tocado por un jugador que está en o fuera de la línea de límites, este jugador hace que el balón salga fuera de los límites del campo.

23.2.3. Si un jugador se mueve fuera de los límites del campo o hacia su zona trasera durante un balón retenido, se produce una situación de palmeo entre dos.

23.2.4. Si un jugador lanza o toca deliberadamente el balón hacia un oponente, provocando así que éste salga fuera de los límites del campo, el balón se concederá al oponente, incluso si el último que haya tocado fue ese equipo.

Art. 24. Regate



24.1. Definición

24.1.1. Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador que tiene el control del mismo y que lo lanza, lo golpea, lo rueda o lo rebota en la cancha.

24.1.2. Un regate comienza cuando un jugador, después de haber obtenido el control de un balón vivo en la cancha:

- empuja sus grandes ruedas y dribla el balón simultáneamente, o

24.1.3. Da uno o dos empujones en sus ruedas grandes mientras la pelota descansa sobre ellas. regazo, no entre las rodillas, ni sostenido en la mano, seguido de un regate con el balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como desee el jugador, o

- Utilice ambas secuencias anteriores alternativamente, o
- Lanza, golpea, rueda, dribla en la cancha o la lanza deliberadamente contra el tablero y la toca nuevamente antes de que toque a otro jugador.

24.1.4. Se considera que un jugador que pierde accidentalmente el control de una pelota viva en la cancha está perdiendo el balón.

24.1.5. No se consideran regates los siguientes:

- Tiros sucesivos a portería.
- Perder el balón al principio o al final de un regate.
- Intenta obtener el control del balón tocándolo desde la proximidad de otros jugadores. jugadores.
- Tocar el balón desde el control de otro jugador.
- Desviar un pase y obtener el control del balón.
- Lanzar la pelota de una mano a la otra y dejarla reposar en una o ambas manos antes de tocar la cancha, siempre que no se cometa ninguna violación de desplazamiento.
- Lanzar la pelota contra el tablero y recuperar el control del balón.

Art. 25. Desplazamiento (Tres empujones)

25.1. Definición

25.1.1. Un jugador puede avanzar con una pelota viva en la cancha en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:

- El número de empujones mientras se sostiene la pelota no deberá exceder de 2.
- Cualquier movimiento de pivote se considerará parte del drible y se limitará a 2 empujones consecutivos sin botar el balón.

25.1.2. Frenar una rueda sin movimiento hacia atrás o hacia adelante de la(s) mano(s) no constituye un empujón.

25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Arte. 26. 3 segundos



- 26.1. Regla
- 26.1.1. Un jugador no deberá permanecer en el área restringida del oponente por más de 3 segundos consecutivos mientras su equipo tenga el control de una pelota viva en la cancha y el reloj del juego está corriendo.
- 26.1.2. Se deben hacer concesiones para un jugador que:
- Intentos de abandonar el área restringida.
 - Está en el área restringida cuando él o sus compañeros de equipo están en el acto de disparar y el balón está saliendo o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a gol.
 - Regatea en el área restringida para disparar a portería después de haber estado allí menos tiempo de 3 segundos consecutivos.
- 26.1.3. Para establecerse fuera del área restringida, el jugador deberá colocar todas las ruedas de su silla de ruedas y cualquier rueda antivuelco que entre en contacto continuo con la cancha fuera del área restringida.

Art. 27. Jugador estrechamente vigilado

- 27.1. Definición
Un jugador que sostiene un balón vivo en la cancha está estrechamente vigilado cuando un oponente está en una posición de vigilancia legal activa a una distancia de no más de 1 m.
- 27.2. Regla
Un jugador marcado de cerca debe pasar, disparar o driblar el balón en 5 segundos.

Arte. 28. 8 segundos

- 28.1. Regla
- 28.1.1. Cuando sea:
- Un jugador en la zona de defensa obtiene el control de un balón vivo, o
 - En un saque, el balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en la cancha trasera y el equipo de ese jugador que realiza el saque continúa teniendo el control del balón en su cancha trasera,
- Ese equipo debe hacer que el balón llegue a su zona de ataque en un plazo de 8 segundos.
- 28.1.2. El equipo ha provocado que el balón pase a su zona de ataque siempre que:
- El balón, que no está bajo el control de ningún jugador, toca la pista delantera.
 - La pelota toca o es tocada legalmente por un jugador ofensivo que tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y cualquier rueda antivuelco, que continuamente entran en contacto con la cancha, y completamente en contacto con la pista delantera.
 - El balón toca o es tocado legalmente por un jugador defensivo que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su zona de defensa.
 - El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con el [redacted] zona delantera del equipo que tiene el control del balón.
 - Durante un regate desde la pista trasera a la pista delantera, el balón y todas las ruedas de la silla de ruedas y cualquier rueda antivuelco, que entren continuamente en contacto con la cancha, y completamente en contacto con la pista delantera.
 - El regateador que tiene todas las ruedas de la silla de ruedas y cualquier rueda antivuelco tocando completamente la cancha delantera:



o Permite que la pelota descanse en una o ambas manos.

o Coloca la pelota en su regazo.

28.1.3. El período de 8 segundos continuará con el tiempo restante cuando se le conceda un saque en la zona de defensa al mismo equipo que anteriormente tenía el control del balón, cuando:

- Una pelota que ha sido provocada a salir fuera de los límites del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo que haya resultado lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de tap-off.
- Una doble falta.
- Una anulación de las penalizaciones iguales para ambos equipos.

28.1.4. El período de ocho (8) segundos continuará con el tiempo restante cuando el equipo que previamente tenía el control de la pelota lance o toque deliberadamente la pelota hacia un oponente en la cancha delantera, haciendo que regrese a la cancha trasera.

Art. 29. Reloj de lanzamiento

29.1. Regla

29.1.1. Cuando sea:

- Un jugador obtiene el control de una pelota viva en la cancha,
- En un saque, el balón toca la silla de ruedas o toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en la cancha y el equipo del que realiza el saque continúa teniendo el control del balón,

Ese equipo debe intentar un tiro a gol dentro de los 24 segundos.

Para constituir un tiro a gol dentro de los 24 segundos:

- La pelota debe salir de la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- Después de que la pelota haya salido de la(s) mano(s) del jugador, la pelota debe tocar el aro o entrar La cesta.

29.1.2. Cuando se intenta un tiro a portería cerca del final del período del reloj de lanzamiento y suena la señal del reloj de lanzamiento mientras el balón está en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se ha producido ninguna violación, se ignorará la señal y se anotará el gol.
- Si el balón toca el aro pero no entra en el cesto, no se ha producido ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si la pelota no toca el aro, se habrá producido una infracción. Sin embargo, si los oponentes obtienen control inmediato y claro de la pelota, la señal no se tendrá en cuenta y el juego continuará.

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

29.2. Procedimiento

29.2.1. Después de un palmeo entre dos o después de un saque desde la línea central al comienzo de los otros cuartos o de cada tiempo extra, si un jugador obtiene el control de un balón vivo en la cancha,



Independientemente de si se juega en la zona de ataque o en la zona de defensa, el reloj de lanzamiento se iniciará con 24 segundos.

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

- Por una falta o violación (no porque el balón haya salido fuera de los límites del terreno de juego) cometida por el equipo que no tiene control del balón,
- Por cualquier razón válida que haya causado que el equipo no tenga el control del balón,
- Por cualquier motivo válido no relacionado con ninguno de los equipos,

En estas situaciones, la posesión del balón se concederá al mismo equipo que tenía previamente el control del balón. Si el saque se administra luego en el campo de ese equipo:

- En la zona de defensa, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
- En la zona delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará de la siguiente manera:
 - o Si se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el momento en que se detuvo.

o Si en el reloj de lanzamiento se muestran 13 segundos o menos en el momento en que se detuvo el juego, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipos o el reinicio del reloj de lanzamiento colocaría a los oponentes en desventaja, el reloj de lanzamiento continuará desde el momento en que se detuvo.

29.2.3. El reloj de lanzamiento se pondrá a cero siempre que se conceda un saque al equipo contrario después de que un árbitro detenga el juego por una falta o violación (incluso por haber hecho que el balón saliera fuera de los límites del terreno de juego) cometida por el equipo que tenía el control del balón.

El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede un saque al nuevo equipo atacante, según el procedimiento de posesión alternada.

Si el saque se administra entonces en el área de ese equipo:

- En la zona de defensa, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos. • En la zona de ataque, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.4. Siempre que un árbitro detenga el juego debido a una falta técnica cometida por el equipo que tiene el control del balón, el juego se reanudará con un saque desde el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el juego. El reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el momento en que se detuvo.

29.2.5. Cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en el tiempo extra, después de un tiempo muerto concedido por el equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador principal de ese equipo tiene derecho a decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o

desde la zona trasera del equipo en el lugar más cercano a donde se detuvo el juego.

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

- Si como resultado de que el balón haya salido fuera de los límites del terreno de juego y se encuentra en el área del equipo:
 - En la zona de defensa, el reloj de lanzamiento continuará desde el momento en que se detuvo.
 - Zona delantera: si el reloj de lanzamiento muestra 13 segundos o menos, se continuará.

desde el momento en que se detuvo. Si el reloj de lanzamiento muestra 14 segundos o más, se reiniciará a 14 segundos.



- Si como resultado de una falta o violación (no porque el balón haya salido fuera de los límites del terreno de juego) y si es responsabilidad del equipo:
 - En la zona de defensa, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
 - En la zona delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
- Si el tiempo muerto lo solicita el equipo que tiene un nuevo control del balón, y Si esta en el equipo:
 - En la zona de defensa, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 24 segundos.
 - En la zona delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.6. Cuando se concede a un equipo un saque desde la línea de saque situada en su pista delantera, frente a la mesa de oficiales, como parte de la sanción por una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

29.2.7. Después de que el balón haya tocado el aro del cesto del oponente, el reloj de lanzamiento se activará. restablecer a:

- 24 segundos, si el equipo contrario obtiene el control del balón.
- 14 segundos, si el equipo que recupera el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que éste tocara el aro.

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

Sin embargo, si el equipo en control del balón ha sido colocado en desventaja, el juego se detendrá, se corregirá el reloj de lanzamiento y se otorgará la posesión del balón a ese equipo.

Art. 30. Balón devuelto a la zona de defensa

30.1. Definición

30.1.1. Un equipo tiene el control de un balón vivo en su zona de ataque cuando:

- Un jugador de ese equipo está tocando su zona de ataque con todas las partes de su silla de ruedas mientras sostiene, atrapa o bota el balón en su zona de ataque, o
- El balón se pasa entre los jugadores de ese equipo en su pista delantera.

30.1.2. Un equipo que tiene el control de un balón vivo en la pista delantera ha devuelto el balón ilegalmente a su zona de ataque. zona de defensa, si un jugador de ese equipo es el último en tocar el balón en su zona de ataque y luego el balón es tocado primero por un jugador de ese equipo:

- Que tenga parte de su silla de ruedas o su(s) mano(s) en contacto con la zona de defensa, o
- Después de que el balón haya tocado la zona de defensa de ese equipo.

Esta restricción se aplica a todas las situaciones en la cancha delantera de un equipo, incluidos los saques. Sin embargo, no se aplica a un jugador que establece un nuevo control del equipo como resultado de interceptar un pase de sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos están fuera del volante, y no puede detener su impulso antes de regresar con la pelota a la zona de defensa.

30.2. Regla

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

30.3. Pena

Se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque en su propio campo. zona delantera desde el lugar más cercano a la infracción, excepto directamente detrás del tablero.

Art. 31. Definición de

31.1. elevación - Elevación

31.1.1. Levantar es el acto de levantar las nalgas del jugador de modo que ambas mejillas ya no estén en contacto con la plataforma del asiento de la silla de ruedas o el cojín cuando se utiliza un cojín en la silla de ruedas para obtener una ventaja injusta.

Un jugador no podrá levantarse de la silla de ruedas para lanzar, tomar un rebote o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o un pase de un oponente o intentar asegurar un pase de un compañero de equipo o durante la disputa de un salto entre dos al comienzo del primer cuarto.

31.1.2. Un jugador no deberá hacer que todas las partes de su silla de ruedas se levanten del suelo mientras ambas manos están retiradas de las ruedas traseras (saltar).

31.2. Pena

31.2.1. Se sancionará con una falta técnica al infractor. Se concederá un tiro libre

a los equipos contrarios, seguido de un saque desde el lugar más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se cometió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho a él, se producirá una situación de balón retenido.

La excepción es si se levantó como resultado del intento de bloquear un tiro de un jugador en el acto de tirar. (Ver 31.2.2)

31.2.2. Si el levantamiento es el resultado del intento de bloquear un tiro de un jugador en el acto de tiro, se cargará una falta técnica contra el infractor y se le concederán al jugador en el acto de tiro una cantidad de tiros libres de la siguiente manera:

- Si el tiro desde el área de portería es exitoso, el gol será válido y, Además se concederá 1 tiro libre.
- Si el tiro desde el área de 2 puntos no es exitoso, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro desde el área de 3 puntos no es exitoso, se concederán 3 tiros libres.
- Si el levantamiento ocurre cuando, o justo antes, suena la señal del reloj de partido para el final del cuarto/tiempo extra o cuando, o justo antes, suena la señal del reloj de lanzamiento, mientras el balón todavía está en la(s) mano(s) del jugador y el gol es exitoso, el gol no contará y se otorgarán 2 o 3 tiros libres.

En cada uno de los cuatro casos de bala anteriores, el juego se reanudará mediante un saque administrado por el equipo que tenía el control del balón o que acababa de lanzar el balón, desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

31.3. Se sancionará con una infracción al jugador que se incline hacia delante para recuperar una pelota del suelo y levante sus nalgas de manera que ambas mejillas ya no estén en contacto con la plataforma del asiento de la silla de ruedas o el cojín cuando se utiliza un cojín en la silla de ruedas.

31.4. Definición - Inclinación

La inclinación es una acción iniciada por un jugador que, con una o dos manos retiradas de las ruedas, levanta una rueda trasera con una rueda delantera del suelo mientras lanza, defiende, recibe o intenta interceptar un pase, coge un rebote o participa en el palmeo entre dos. La inclinación es legal.

REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32. Faltas

32.1. Definición

32.1.1. Una falta es una infracción de las reglas relativas al contacto personal ilegal con un oponente o su silla de ruedas y/o comportamiento antideportivo.

32.1.2. Se podrá sancionar a un equipo con cualquier número de faltas. Independientemente de la sanción, cada falta se anotará en el acta del infractor y se sancionará de acuerdo con estas reglas.

32.1.3. Si se comete una falta después de que el balón haya quedado muerto cuando

- suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o de la prórroga,
- se comete una infracción,

No se tendrá en cuenta a menos que sea una falta técnica, antideportiva o descalificante.

Nota: La silla de ruedas se considera parte del jugador.

Art. 33. Contacto: Principios generales

33.1. Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario que ocupa un jugador y su silla de ruedas en la cancha. Incluye el espacio **sobre** el jugador y se limita a:

- La parte delantera por las palmas de las manos y el reposapiés o la barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas,
- La parte trasera por el borde exterior trasero de las ruedas grandes, y
- Los lados por el borde exterior de las ruedas grandes donde tocan la cancha.
- Las manos y los brazos pueden extenderse por delante del torso, no más allá de la posición del reposapiés o de la barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas, con los brazos doblados a la altura de los codos de modo que los antebrazos y las manos queden elevados. La distancia entre las ruedas grandes variará según la inclinación de las mismas.



Diagrama 7 – Cilindro de silla de ruedas



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

En la cancha de baloncesto, cada jugador tiene derecho al espacio (cilindro) en la cancha que ocupa su silla de ruedas y su torso cuando está en posición sentada erguida.

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica formada por el jugador, su silla de ruedas con todas las ruedas, incluidas las ruedas antivuelco, en contacto con la cancha vista desde arriba.

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

Tan pronto como el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce contacto corporal o de silla de ruedas con un jugador contrario que ya había establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

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

El jugador ofensivo no deberá causar contacto con un jugador defensivo en una posición de protección legal mediante:

- Usando sus brazos para crear espacio adicional para ellos mismos (limpieza).
- Abrir las piernas o los brazos para provocar contacto durante o inmediatamente después de un tiro a gol.

33.3. Puesto de guardia legal

Un jugador defensivo ha establecido una posición de protección legal cuando:

- Han cubierto el camino de un oponente, o
- Han establecido una posición en el camino de un oponente y, al mismo tiempo, le han permitido a ese oponente tener tiempo para evitar el contacto.
- La trayectoria de un jugador es la dirección en la que se mueve el jugador.
- El recorrido de un jugador es tan ancho como los paralelos trazados desde cada lado del asiento de una silla de ruedas en la dirección en que se desplaza la silla de ruedas.

Nota: Las líneas paralelas que se extienden desde ambos lados del asiento servirán como punto de referencia práctico para el árbitro. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla de ruedas o del jugador.

Para cubrir el camino de un oponente, un jugador debe colocar su silla de ruedas transversalmente al camino del oponente, con su silla de ruedas extendiéndose desde un lado del camino hasta el otro lado.

Un jugador no puede colocar su silla de ruedas entre las ruedas traseras de la silla de ruedas de un oponente.

La posición de defensa legal se extiende hacia arriba por encima del torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por el cuerpo del jugador y la silla de ruedas. El jugador puede levantar los brazos.



por encima de su cabeza, pero deben mantenerlos en una posición dentro del cilindro imaginario.

33.4. Marcar a un jugador que controla el balón

Un jugador que se detiene en el camino de un oponente en movimiento debe darle al oponente tiempo y distancia para detenerse o cambiar de dirección.

- El contacto leve o incidental que no perjudique a ninguno de los jugadores puede ser ignorado.
- Se considera que un jugador que cubre el camino de un oponente ha cedido el balón. Tiempo y distancia del oponente para evitar el contacto.

El jugador con el balón, ya sea en movimiento o parado, debe esperar ser marcado y debe estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un oponente adopte una posición de marcado legal frente a él.

- El jugador que hace guardia (defensivo) debe establecer una posición de guardia legal sin provocando contacto antes de tomar esa posición.
- Una vez que un jugador defensivo ha establecido una posición de protección legal, debe mantener esta posición; es decir, no puede extender sus brazos ni mover sus silla de ruedas ilegalmente para evitar que el jugador con el balón los supere.

Al juzgar una situación de bloqueo/carga, el árbitro utilizará los siguientes principios:

- El jugador defensivo debe establecer una posición de protección legal inicial ya sea;
 - o Cubrir el camino del oponente, o
 - o Establecer una posición en la trayectoria del oponente que le permita tiempo para evitar el contacto. (Véase también Art. 33.6, 33.7, 33.8).
- El jugador defensivo puede permanecer inmóvil o moverse hacia adelante o hacia atrás para restablecer la posición de defensa, particularmente para cubrir el camino de un oponente que intenta alejarse.
- El jugador defensivo debe ser el primero en llegar al lugar de la jugada. Si este jugador defensivo ha cubierto legalmente el camino del oponente, se considera que el jugador defensivo es el primero en llegar al lugar de la jugada.

SI ESTÁN PRESENTES LOS TRES ELEMENTOS ANTERIORES, ENTONCES EL CONTACTO ES CAUSADO POR LA JUGADOR CON EL BALÓN.

33.5. Marcar a un jugador que no controla el balón

Un jugador que no controla el balón tiene derecho a moverse libremente en la cancha y tomar cualquier posición que no esté ocupada por otro jugador.

- Al tomar una posición legal cerca de un oponente, un jugador debe ocupar la posición primero.
- El jugador defensivo debe ser el primero en llegar al lugar. Se considera que el jugador defensivo tiene una posición legal si llega a un lugar antes que un oponente que no controla el balón.

Una vez que un jugador defensivo ha tomado una posición legal de defensa, no puede impedir que un oponente lo pase extendiendo sus brazos en el camino del oponente.

Sin embargo, para evitar lesiones, pueden girar o colocar sus brazos frente a sus



cuerpo, o girar su silla de ruedas, siempre que al girar su silla no cambie significativamente, a juicio del árbitro, su posición en la trayectoria del oponente.

Una vez que un jugador defensivo ha tomado una posición de protección legal:

- Podrán permanecer inmóviles o moverse lateralmente o alejarse del oponente para mantener su posición legal en relación con éste.
- Pueden moverse hacia su oponente; sin embargo, si se produce contacto, son responsable.

Un defensor que se encuentra parado dentro del largo de una silla del área de frenado de un oponente en movimiento que no controla el balón, y que luego se mueve hacia el área de frenado de ese oponente, debe permitirle al oponente tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6. Cruzando el camino

El cruce de caminos ocurre cuando uno de dos oponentes, que viajan en paralelo (en la misma dirección) o en caminos convergentes, cambia de dirección y gira hacia el camino del oponente.

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

- El eje de la rueda trasera del jugador que cruza el camino puede verse por delante de la parte más adelantada de la silla de ruedas del oponente, es decir, los reposapiés o, en el caso de una silla de ruedas con una barra horizontal protectora ubicada delante del punto más adelantado de esa silla de ruedas.
- El jugador que cruza el camino debe darle al oponente tiempo y distancia para evitar el contacto.

Si un jugador cruza legalmente el camino de un oponente, entonces el oponente es responsable del contacto.

Cruzar el camino ilegalmente es un contacto personal que ocurre cuando un jugador, con o sin el balón, cambia de dirección e intenta cruzar hacia el camino de un oponente sin darle tiempo a éste para detenerse o cambiar de dirección.

33.7. Los elementos del tiempo y la distancia

Detenerse instantáneamente con una silla de ruedas es imposible.

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

Un contacto leve puede considerarse incidental si un jugador intenta frenar o cambiar la dirección de su silla de ruedas.

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

33.8. Proyección: legal e ilegal

El bloqueo es un intento de retrasar o impedir que un oponente sin el balón llegue a una posición deseada en la cancha.

Una pantalla LEGAL es cuando el jugador que está haciendo una pantalla a un oponente:



- Estaba estacionario (dentro de su cilindro) cuando ocurrió el contacto.
- Ha establecido una posición jurídica en la cancha.
 - Si la pantalla se establece dentro del campo de visión de un oponente estacionario (frontal o lateral), el bloqueador puede establecer la pantalla tan cerca de él como desee, siempre que no haya contacto.
 - Si la pantalla se establece fuera del campo de visión de un oponente estacionario (frontal o lateral), el bloqueador puede establecer la pantalla tan cerca de él como desee, siempre que no haya contacto.
 - Si el oponente está en movimiento, se aplicarán los elementos de tiempo y distancia. El bloqueador debe cubrir la trayectoria del jugador bloqueado o dejar suficiente espacio para que el jugador bloqueado pueda evitar el bloqueo deteniéndose o cambiando de dirección.
- Un jugador que es bloqueado legalmente es responsable de cualquier contacto con el jugador que ha bloqueado.

Una pantalla ILEGAL es cuando el jugador que está haciendo una pantalla a un oponente:

- Estaba en movimiento cuando se produjo el contacto.
- No respetó los elementos de tiempo y distancia de un oponente en movimiento cuando ocurrió el contacto.
- No se pudo cubrir el camino del oponente.

33.9. Cargando

Cargar es un contacto personal ilegal, con o sin el balón, al empujar o chocar con la silla de ruedas de un jugador contrario.

33.10. Bloqueo

El bloqueo es un contacto personal ilegal que impide el progreso de un oponente con o sin el balón.

Un jugador que intenta realizar una pantalla comete una falta de bloqueo si el contacto ocurre cuando está en movimiento y su oponente está parado o se está alejando de él.

Si un jugador no tiene en cuenta la pelota, se enfrenta a un oponente y cambia su posición a medida que el oponente se desplaza, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores.

La expresión "a menos que intervengan otros factores" se refiere a empujar, cargar o sujetar deliberadamente al jugador que está siendo controlado.

Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o codo(s) fuera de su cilindro al tomar posición en la cancha, pero debe moverlos hacia el interior de su cilindro cuando un oponente intenta pasar. Si el(los) brazo(s) o codo(s) están fuera de su cilindro y se produce contacto, se trata de un bloqueo o retención.

33.11. Contactar a un oponente con la(s) mano(s) y/o brazo(s)

Tocar a un oponente con la(s) mano(s) no es, en sí mismo, necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido una ventaja. Si el contacto provocado por un jugador restringe de algún modo la libertad de movimiento de un adversario, dicho contacto constituye una falta.



El uso ilegal de las manos o brazos extendidos ocurre cuando el jugador defensivo está en una posición de protección y sus manos o brazos se colocan y permanecen en contacto con un oponente con o sin la pelota, para impedir su progreso.

Tocar o pinchar repetidamente a un oponente con o sin el balón es una falta, ya que puede dar lugar a un juego brusco.

Es una falta de un jugador ofensivo con el balón :

- 'Enganchar' o envolver un brazo o un codo alrededor de un jugador defensivo para obtener una ventaja.
- 'Empujar' al jugador defensivo para evitar que un oponente juegue o intente jugar la pelota, o para crear más espacio entre él y el jugador defensivo.
- Utilice un antebrazo o una mano extendida, mientras dribla, para evitar que un oponente Ganando el control del balón.

Es una falta de un jugador ofensivo sin el balón 'empujar' para:

- Libérate para atrapar la pelota.
- Impedir que el jugador defensivo juegue o intente jugar el balón.
- Crear más espacio para ellos mismos.

33.12. Vigilancia ilegal por la retaguardia

La defensa ilegal por la espalda es el contacto personal con un oponente o su silla de ruedas, por un jugador defensivo, desde atrás. El hecho de que el jugador defensivo esté intentando jugar el balón no justifica su contacto con un oponente o su Silla de ruedas desde atrás.

33.13. Tenencia

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

33.14. Emprendedor

Empujar es un contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo o la silla de ruedas en el que un jugador mueve o intenta mover por la fuerza a un oponente con o sin la pelota.

33.15. Fingir que te han hecho una falta

Fingir es cualquier acción por parte de un jugador para simular que ha recibido una falta o hacer movimientos teatrales exagerados con el fin de crear la impresión de que ha recibido una falta y, por tanto, obtener una ventaja.

Art. 34. Falta personal

34.1. Definición

34.1.1. Una falta personal es el contacto ilegal de un jugador con un oponente (que incluye su silla de ruedas), ya sea que la pelota esté viva o muerta.

Un jugador no debe sujetar, bloquear, empujar, cargar, hacer tropezar o impedir el progreso de un oponente extendiendo su mano, brazo, codo u hombro ni doblando su cuerpo en una posición "anormal" (fuera de su cilindro), ni debe participar en ningún juego brusco o violento.

34.2. Pena

Se le imputará una falta personal al infractor.

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

- El juego se reanudará con un saque lateral realizado por el jugador no infractor. equipo del lugar más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor se encuentra en situación de penalización por falta de equipo, se aplicará el Art. 41.

34.2.2. Si la falta recae sobre un tirador, a dicho jugador se le concederán un número de tiros libres de la siguiente manera:

- Si el tiro lanzado desde el área de portería es válido, el gol será válido y, además, 1 tiro libre.
- Si el tiro lanzado desde el área de 2 puntos no es exitoso, se concederán 2 tiros libres.
- Si el tiro lanzado desde el área de 3 puntos no es exitoso, se concederán 3 tiros libres.

Art. 35. Doble falta

35.1. Definición

35.1.1. Una doble falta es una situación en la que dos oponentes cometen faltas personales o antideportivas/descalificantes entre sí aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2. Para que 2 faltas se consideren como una doble falta, deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Ambas faltas son faltas de jugador.
- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas son entre los mismos 2 oponentes que se cometen faltas entre sí.
- Ambas faltas son 2 faltas personales o cualquier combinación de faltas antideportivas y faltas descalificantes.

35.2. Pena

Se sancionará con una falta personal o antideportiva/descalificante a cada infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará de la siguiente manera: Si ocurre aproximadamente al mismo tiempo

que la doble falta

- Si se marca un gol válido o se marca un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que no anotó para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o tenía derecho al balón, el balón se concederá a este equipo para un saque desde el lugar más cercano a la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho al mismo, un

Se produce una situación de derivación.

Art. 36. Falta técnica

36.1. Reglas de conducta

36.1.1. El correcto desarrollo del juego exige la cooperación plena y leal de los jugadores, entrenadores principales, entrenadores asistentes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante con los árbitros, oficiales de mesa y el comisario de juego, si está presente.

36.1.2. Cada equipo hará todo lo posible para conseguir la victoria, pero esto deberá hacerse con espíritu deportivo y de juego limpio.

36.1.3. Cualquier falta deliberada o repetida de cooperación o incumplimiento del espíritu y la intención de esta regla se considerará una falta técnica.

36.1.4 Los árbitros podrán impedir las faltas técnicas mediante advertencias o incluso pasando por alto infracciones menores que sean evidentemente involuntarias y no tengan efecto directo sobre el juego, a menos que se repita la misma infracción después de la advertencia.

36.1.5. Si se reconoce una infracción después de que el balón esté vivo, se detendrá el juego. y se sanciona una falta técnica. La sanción se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento en que se sanciona. Todo lo que haya ocurrido durante el intervalo entre la infracción y la interrupción del juego seguirá siendo válido.

36.2. Definición

36.2.1. Una falta técnica es una falta de un jugador sin contacto y de naturaleza conductual que incluye, entre otras:

- No hacer caso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar y/o comunicarse de manera irrespetuosa con los árbitros, el comisionado, los oficiales de mesa, los oponentes o personas autorizadas a sentarse en los banquillos del equipo.
- Utilizar lenguaje o gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Provocar y provocar a un oponente.
- Obstruir la visión de un oponente agitando o colocando su(s) mano(s) cerca de su ojos.



- Balanceo excesivo de los codos.
- Retrasar el juego tocando deliberadamente el balón después de que pase por el canasto o impidiendo que se realice rápidamente un saque lateral o un tiro libre o entrando tarde a la cancha para comenzar el juego o la segunda mitad.
- Simular que le han hecho falta.
- Abandonar la cancha de juego para obtener una ventaja injusta.
- Quitar los pies de los reposapiés para obtener una ventaja injusta.
- Utilizar cualquier parte de las extremidades inferiores para obtener una ventaja injusta o para dirigir el ataque. silla de ruedas.
- Levantamiento.

- 36.2.2. Una falta técnica cometida por cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo es una falta por comunicarse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, al comisario si está presente, a los oficiales de mesa o a los oponentes, o una infracción de naturaleza procesal o administrativa.
- 36.2.3. Un jugador será descalificado por el resto del juego (descalificación del juego) cuando sean sancionados con 2 faltas técnicas, o 2 faltas antideportivas, o con 1 falta antideportiva y 1 falta técnica.
- 36.2.4. Un entrenador principal será descalificado por el resto del juego (descalificación del juego) cuando se le acuse de:
- 2 faltas técnicas ('C') como resultado de su comportamiento antideportivo personal.
 - 3 faltas técnicas, ya sea todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), como consecuencia del comportamiento antideportivo de otras personas autorizadas a sentarse en el banquillo del equipo.
- 36.2.5. Si un jugador o entrenador principal es descalificado según el Art. 36.2.3 o el Art. 36.2.4, esa falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.
- 36.2.6. También puede producirse una falta técnica como resultado de una solicitud de un entrenador principal para que se revise la silla de un jugador del equipo contrario. Si el árbitro principal determina que la silla es ilegal, el jugador será descalificado de acuerdo con el Artículo 38.1.3. Si el árbitro principal determina que la silla es legal, se sancionará con una falta técnica ("C") al entrenador principal que solicite la revisión de la silla.

36.3. Pena

36.3.1 Si se comete una falta técnica:

- Por parte de un jugador, una falta técnica se contabilizará como falta de jugador y se considerará una de las faltas del equipo.
- Cualquier persona a la que se le permita sentarse en el banco del equipo cometerá una falta técnica contra el entrenador principal y no contará como una de las faltas del equipo.

36.3.2 Se concederá a los oponentes un tiro libre. El juego se reanudará de la siguiente manera:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, el saque lo administrará el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se cometió la falta técnica, desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.
- El tiro libre también se administrará inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de otras posibles sanciones por cualquier otra falta o si se ha iniciado la administración de las sanciones. Después del tiro libre por una falta técnica, el juego se reanudará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se cometió la falta técnica.

cometido, desde el lugar donde se ha interrumpido el juego por la penalización de falta técnica.
- Si se marca un gol válido o un último tiro libre, el balón se reanudará con un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
- Si ningún equipo tenía control del balón ni tenía derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.
- Con saque inicial en el círculo central al inicio del primer cuarto.

Art. 37. Falta antideportiva

37.1. Definición

37.1.1. Una falta antideportiva es un contacto entre jugadores que es:

- Contacto con un oponente y no un intento legítimo de jugar directamente la pelota dentro del espíritu y la intención de las reglas.
- Contacto excesivo y duro causado por un jugador en un esfuerzo por jugar la pelota o una vez que ellos se opondrán
- Un contacto innecesario provocado por el jugador defensivo con el fin de detener el avance del equipo ofensivo en transición. Esto se aplica hasta que el jugador ofensivo comience la acción de tiro.
- Un contacto ilegal causado por un jugador desde atrás o lateralmente sobre un oponente, que está avanzando hacia la canasta del oponente y sin oponentes.
entre el jugador que avanza y la canasta, y
 - el jugador que avanza tiene el control del balón, o
 - el jugador que avanza está intentando ganar el control del balón, o
 - el balón ha sido liberado en un pase al jugador que avanza, excepto si es un intento legítimo de cruzar lateralmente la trayectoria del jugador ofensivo.

Esto se aplica hasta que el jugador ofensivo comience el acto de disparar.

37.1.2. El árbitro debe interpretar las faltas antideportivas de manera uniforme durante todo el juego y juzgar únicamente la acción.

37.2. Pena

37.2.1. Se sancionará al infractor con una falta antideportiva.

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

- Un saque desde la línea de saque en la cancha delantera del equipo, frente a la mesa del anotador.
- Un toque en el círculo central al comienzo del primer cuarto.

El número de tiros libres se concederá de la siguiente manera:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro: el gol, si se convierte, será válido y, además, 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acto de tiro y no se convierte el gol: 2 ó 3 tiros libres.

37.2.3. Un jugador será descalificado por el resto del juego (descalificación del juego) cuando se le imputen 2 faltas antideportivas, o 2 faltas técnicas, o con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

37.2.4. Si un jugador es descalificado según el Art. 37.2.3, la falta antideportiva será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

Art. 38. Falta descalificatoria

38.1. Definición

38.1.1. Una falta descalificante es cualquier acción antideportiva flagrante por parte de jugadores, sustitutos, entrenadores principales, entrenadores asistentes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante.

38.1.2. Un entrenador principal que haya recibido una falta descalificatoria será reemplazado por el primer entrenador. Entrenador asistente según lo indicado en el acta. Si no hay ningún primer entrenador asistente indicado en el acta, será reemplazado por el capitán (CAP).

38.1.3. Para ayudar al equipo a confirmar que su equipamiento cumple con los requisitos contemplados en el Artículo 3.1, el comisario deberá realizar una comprobación de la silla antes del inicio del torneo. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que su silla de ruedas cumple con los requisitos contemplados en el Artículo 3.1 cuando el jugador entre en la cancha con la silla de ruedas. Alterar una silla de ruedas que no cumpla con las reglas se considera un comportamiento antideportivo flagrante. Árbitros

puede realizar controles de silla dirigidos durante un juego. Cualquier equipo que se encuentre alterado será retirado del juego. El jugador es responsable de su equipo y cualquier modificación se considerará un acto deliberado para obtener una ventaja injusta. El jugador será sancionado con una falta descalificatoria. Si se descubre que el mismo jugador ha alterado

Si una segunda vez durante el torneo utiliza su silla de ruedas, será descalificado del torneo.

38.2. Violencia

38.2.1. Durante el juego pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu deportivo y al juego limpio, que deberán ser reprimidos inmediatamente por los árbitros y, en caso necesario, por los agentes de orden público.

38.2.2. Siempre que se produzcan actos de violencia que involucren a jugadores en la cancha o en sus inmediaciones, los árbitros adoptarán las medidas necesarias para detenerlos.

38.2.3. Cualquiera de las personas antes mencionadas que sea culpable de actos flagrantes de agresión a los adversarios o árbitros será descalificado. El jefe de equipo deberá informar del incidente a la entidad organizadora de la competición.

38.2.4. Los agentes encargados de hacer cumplir la ley sólo podrán entrar en la cancha si así lo solicitan los árbitros. Sin embargo, si los espectadores entran en la cancha con la intención manifiesta de cometer actos de violencia, los agentes encargados de hacer cumplir la ley deberán intervenir inmediatamente para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5. Todas las áreas fuera del recinto o sus inmediaciones, incluidas entradas, salidas, pasillos, vestuarios, etc., quedan bajo la jurisdicción del organismo organizador de la competición y de los agentes del orden público.

38.2.6. Los árbitros no deben permitir acciones físicas por parte de los jugadores o de cualquier persona autorizada a sentarse en el banco del equipo que puedan provocar daños al equipamiento de juego. Cuando los árbitros observen un comportamiento de esta naturaleza, se dará una advertencia al entrenador del equipo infractor. Si la(s) acción(es) se repite(n), se sancionará inmediatamente con una falta técnica o incluso descalificatoria al(los) individuo(s) involucrado(s).

38.3. Pena

38.3.1. Se sancionará al infractor con una falta descalificatoria.

38.3.2. Cuando el infractor sea descalificado de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, el infractor deberá dirigirse y permanecer en el vestuario de su equipo durante la duración del juego o bien, deberá abandonar el edificio.

38.3.3. Se concederán tiros libres:

- A cualquier oponente, según lo designado por su entrenador principal en caso de no contacto falta
- Al jugador que recibió la falta en caso de una falta por contacto.

Seguido por:

- Un saque desde la línea de saque en la cancha delantera del equipo opuesto
La tabla de goleadores.
- Un toque en el círculo central al comienzo del primer cuarto.

38.3.4. El número de tiros libres se concederá de la siguiente manera:

- Si la falta es una falta sin contacto: 2 tiros libres
- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro: 2 tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acto de tiro: el gol, si se convierte, será válido y además 1 tiro libre.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acto de tiro y no se convierte el gol: 2 ó 3 tiros libres.
- Si la falta supone una descalificación de un entrenador principal: 2 tiros libres.
- Si la falta es una descalificación de un primer entrenador asistente, un sustituto, un jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, esta falta se carga contra el entrenador principal como una falta técnica: 2 tiros libres.

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

o Por cada falta descalificante de un primer entrenador asistente, un suplente o un jugador excluido: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes se sancionarán contra cada infractor.

o Por cada falta descalificante de cualquier miembro de la delegación acompañante: 2 tiros libres. Todas las faltas descalificantes se imputarán al entrenador principal.

Todas las faltas de tiros libres se ejecutarán, a menos que haya faltas iguales en el equipo oponente que deban ser canceladas.



Art. 39. Lucha

39.1. Definición

La pelea es la interacción física entre dos o más jugadores oponentes y cualquier persona a la que se le permita sentarse en los bancos del equipo.

Este artículo sólo se aplica a los suplentes, entrenadores principales, primeros entrenadores asistentes, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante que abandonen los confines del área de banco del equipo durante una pelea o durante cualquier situación que pueda dar lugar a una pelea.

39.2. Regla

39.2.1. Los suplentes, jugadores excluidos o miembros de la delegación acompañante que abandonen el campo

Cualquier persona que se encuentre en el área de banco del equipo durante una pelea, o durante cualquier situación que pueda dar lugar a una pelea, será descalificado.

39.2.2. Sólo el entrenador principal y/o el primer entrenador asistente tienen permitido abandonar el área de banca del equipo durante una pelea, o durante cualquier situación que pueda derivar en una pelea, para ayudar al equipo. Árbitros para mantener o restablecer el orden. En esta situación, no serán descalificados.

39.2.3. Si un entrenador principal y/o primer entrenador asistente abandona el área de banca del equipo y ninguno ayudar o intentar ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden, serán descalificados.

39.3. Pena

39.3.1. Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banco del equipo, se sancionará con una sola falta técnica ('B') al entrenador.

39.3.2. Si personas de ambos equipos son descalificadas bajo este artículo y no quedan otras faltas por administrar, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si aproximadamente al mismo tiempo en que el juego se detuvo debido a la pelea:

- Se marca un gol válido o un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que no anotó para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o tenía derecho al balón, el balón se concederá a ese equipo para un saque desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando comenzó la pelea.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, un
Se produce una situación de derivación.

39.3.3. Todas las faltas descalificadoras se registrarán en la planilla como se describe en el Apéndice B.8.3 y no contarán como faltas de equipo.

39.3.4. Todas las posibles faltas a jugadores en la cancha involucrados en una pelea o en cualquier situación que conduzca a una pelea se tratarán de acuerdo con el Art. 42.

39.3.5. Todas las posibles faltas descalificadoras cometidas contra el primer asistente técnico, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante que haya participado activamente en una pelea o en cualquier situación que dé lugar a una pelea, se sancionarán de conformidad con el Art. 38.3.4, sexto punto.

REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40. Límites de faltas por parte de un jugador/entrenador principal y descalificaciones del juego

- 40.1 Un jugador que haya cometido 5 faltas será informado de ello por un árbitro y deberá abandonar el juego inmediatamente.
- 40.2 Un jugador-entrenador principal que haya cometido 5 faltas como jugador es un jugador excluido pero puede continuar como entrenador principal.
- 40.3 Una falta de un jugador que ha cometido previamente 5 faltas se considera una falta de jugador excluido y se carga y se anota en el acta contra el entrenador principal ('B').
- 40.4 Un jugador que haya cometido 2 faltas técnicas o 2 faltas antideportivas o 1 falta antideportiva y 1 falta técnica será informado de la descalificación del juego por el cronometrador y levantará el marcador de descalificación del juego (GD).
- 40.5 Un entrenador principal que haya cometido 2 faltas técnicas ('C') debido a conducta antideportiva personal o 3 faltas técnicas, ya sea todas ellas ('B') o una de ellas ('C'), será informado de la descalificación del juego por el cronometrador y levantará el marcador de descalificación del juego (GD).
- 40.6 Cualquier jugador descalificado, sustituto, entrenador principal, entrenador asistente, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante debe abandonar el juego inmediatamente (no más de 30 segundos) y deberá ir y permanecer en el vestuario del equipo durante la duración del juego o abandonar el edificio.

Art. 41. Faltas de equipo: Penalización

- 41.1. Definición
- 41.1.1. Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador. Un equipo está en situación de penalización por falta de equipo después de haber cometido 4 faltas de equipo en un cuarto.
- 41.1.2. Todas las faltas de equipo cometidas en un intervalo de juego se considerarán cometidas en el siguiente cuarto o tiempo extra.
- 41.1.3. Todas las faltas de equipo cometidas en cada tiempo extra se considerarán cometidas en el cuarto cuarto.
- 41.2. Regla
- 41.2.1. Cuando un equipo se encuentra en una situación de penalización por falta de equipo, todas las faltas personales cometidas por un jugador contra un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con 2 tiros libres, en lugar de un saque. El jugador contra el que se cometió la falta lanzará los tiros libres.
- 41.2.2. Si un jugador del equipo que tiene el control del balón vivo o del equipo con derecho al balón comete una falta personal, dicha falta se sancionará con un saque para el equipo contrario.

Art. 42. Situaciones especiales

42.1. Definición

En el mismo período de tiempo de juego detenido que sigue a una infracción, pueden surgir situaciones especiales cuando se cometen o se han cometido infracciones adicionales.

42.2. Procedimiento

42.2.1. Se sancionarán todas las faltas y se identificarán todas las penalizaciones.

42.2.2. Se determinará el orden en que se produjeron todas las infracciones.

42.2.3. Todas las faltas iguales de los equipos y todas las faltas dobles se cancelarán en el orden en que se cometieron. Una vez que todas las faltas se hayan registrado en el acta y se hayan cancelado, se considerarán como si nunca hubieran ocurrido.

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

Si la falta técnica se registra en el acta contra el entrenador principal por la descalificación de un primer entrenador asistente, un sustituto, un jugador excluido y un miembro de la delegación acompañante, esa sanción no se aplicará primero. Se aplicará en el orden en que se hayan producido todas las faltas y violaciones, a menos que se hayan anulado.

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

42.2.6. Una vez que el balón esté vivo en el primer tiro libre o en un saque penal, ese saque penal ya no podrá utilizarse para cancelar ningún saque penal restante.

42.2.7. Todas las demás sanciones se administrarán en el orden en que se cometieron.

42.2.8. Si después de la anulación de penalizaciones iguales para ambos equipos no quedan otras penalizaciones por administrar, el juego se reanudará de la siguiente manera.

Si ocurre aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se marca un gol válido o un último tiro libre, se concederá el balón al equipo que no anotó para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- Un equipo tenía el control del balón o tenía derecho al balón, el balón será concedido a este equipo un saque desde el lugar más cercano a la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni tenía derecho a él, se produjo un palmeo entre dos. Se produce la situación.

Art. 43. Tiros libres

43.1. Definición

43.1.1. Un tiro libre es una oportunidad que se le da a un jugador de anotar 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo.

43.1.2. Un conjunto de tiros libres se define como todos los tiros libres posibles posteriores a la posesión del balón resultantes de una sola falta.

43.2. Regla

43.2.1. Cuando se cometa una falta personal, antideportiva o descalificante por contacto, Los tiros libres se concederán de la siguiente manera:



- El jugador que recibió la falta intentará el(los) tiro(s) libre(s).
- Si ese jugador es designado para ser sustituido, el tiro o los tiros libres se intentarán antes de la sustitución.
- Si el jugador debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o por haber sido descalificado, el sustituto deberá lanzar el tiro libre. Si no hay sustituto disponible, cualquier compañero de equipo designado por el entrenador principal deberá lanzar el tiro libre.

43.2.2. Cuando se cometa una falta técnica o descalificante sin contacto, cualquier miembro del equipo oponente designado por el entrenador principal deberá intentar el tiro o los tiros libres.

43.2.3. El lanzador de tiros libres deberá:

- Colocar las ruedas traseras detrás de la línea de tiro libre y dentro del semicírculo. Las ruedas delanteras (o pivotes) pueden estar delante de la línea.
- Utilizar cualquier método para lanzar un tiro libre de tal manera que el balón entre en el área de tiro. canasta desde arriba o el balón toca el aro.
- Soltar el balón dentro de los 5 segundos siguientes a que el árbitro lo ponga a disposición.
- No tocar la línea de tiro libre ni entrar en el área restringida con ninguna parte del cuerpo. cuerpo o cualquiera de las ruedas traseras hasta que la pelota haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No fingir un tiro libre.

43.2.4 Los jugadores en los puestos de rebote de tiros libres tendrán derecho a ocupar posiciones alternas. posiciones en estos espacios, que se consideran de 1 m de profundidad (Diagrama 7).

Durante los tiros libres estos jugadores no deberán:

- Ocupar lugares de rebote de tiros libres a los que no tienen derecho.
- Entrar en el área restringida, la zona neutral o abandonar el lugar de rebote del tiro libre hasta que el balón haya salido de la(s) mano(s) del lanzador del tiro libre.
- Distraer al lanzador de tiros libres con sus acciones.

43.2.5. El defensor de la línea de fondo, ubicado en el primer carril, puede permitir que la rueda trasera más cercana a la línea de fondo se superponga a la marca de carril extendida en el lado de la línea de fondo de la silla de ruedas. Las ruedas traseras de todas las sillas de ruedas restantes pueden ocupar hasta la mitad de las marcas adyacentes (izquierda o derecha) que definen las marcas de carril, incluyendo la marca que describe la zona neutral.

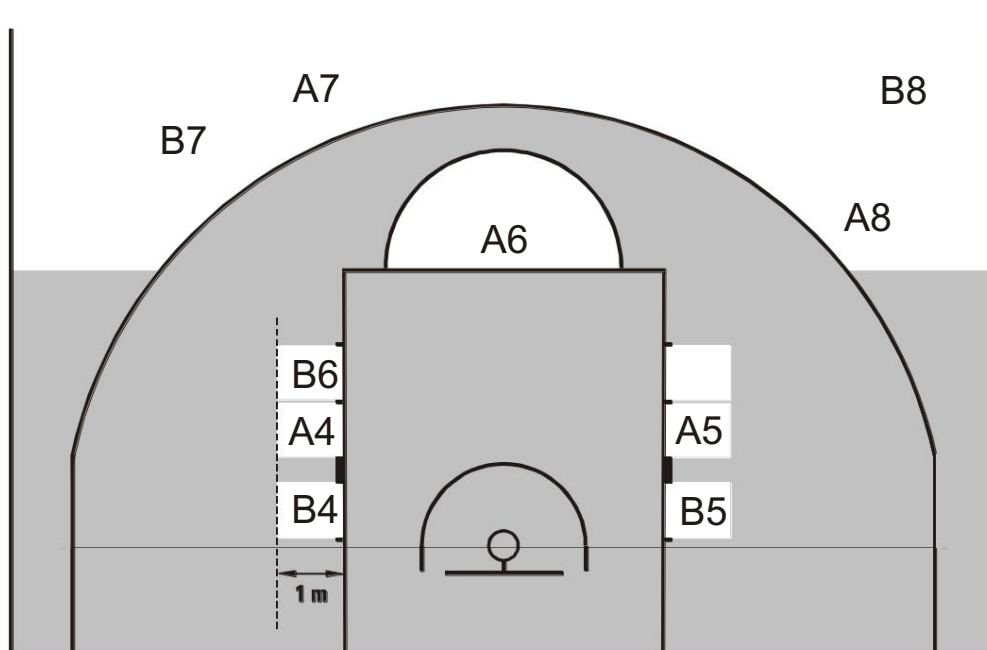


Diagrama 8 – Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

43.2.6 Los jugadores que no estén en los lugares de rebote de tiro libre permanecerán detrás de la prolongación de la línea de tiro libre y detrás de la línea de gol de 3 puntos hasta que finalice el tiro libre.

43.2.7. Durante un tiro libre seguido de otra serie de tiros libres o de un saque lateral, todos los jugadores deberán permanecer detrás de la línea de tiro libre extendida y detrás de la línea de 3 puntos punto de gol.

La infracción de los artículos 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 y 43.2.7 constituye una violación.

- 43.3. Pena
- 43.3.1. Si un tiro libre es válido y la violación o violaciones son cometidas por el lanzador del tiro libre, el punto no contará.
Se concederá el balón a los oponentes para un saque desde la línea de tiros libres extendida, a menos que haya que administrar otro tiro libre o una penalización por posesión.
- 43.3.2. Si un tiro libre es válido y la infracción la comete cualquier jugador que no sea el lanzador del tiro libre:
- El punto contará.
 - Las infracciones serán ignoradas.
- En caso de último tiro libre, se concederá el balón al equipo contrario para que realice un saque desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo de ese equipo.
- 43.3.3. Si un tiro libre no es válido y la infracción es cometida por:
- Si el lanzador de tiros libres o el compañero del equipo que realizó el último tiro libre ejecuta el saque, el balón se concederá a los oponentes para que realicen un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que ese equipo tenga derecho a más saques. posesión.
 - Un oponente del lanzador de tiros libres, un tiro libre sustituto se concederá al lanzador del tiro libre.
 - Ambos equipos, en el último tiro libre, se produce una situación de palmeo entre dos.

Art. 44. Errores subsanables

- 44.1. Errores corregibles – Procedimientos generales
- 44.1.1. Un árbitro puede detener el juego inmediatamente después de identificar un error corregible, a menos que alguno de los equipos esté en desventaja.
- 44.1.2. Las faltas cometidas, el tiempo empleado y la actividad adicional que haya ocurrido después de ocurrido el error y antes de su reconocimiento, seguirán siendo válidos.
- 44.1.3. Después de la corrección del error, el juego se reanudará desde el lugar más cercano al lugar donde se interrumpió para corregir el error. El balón se concederá al equipo que tenía derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para corregir el error.
- 44.2 Errores corregibles categoría 1 – Definición
- Los árbitros podrán corregir los errores de categoría 1 que se indican a continuación si una regla se aplica incorrectamente.
- Conceder tiros libres inmerecidos. • No conceder tiros libres merecidos. • Permitir que un jugador equivocado intente tiros libres. • Ordenar a un jugador equivocado que intente tiros libres. • Conceder o anular puntos por error.



- Informar una falta contra el jugador, el entrenador o el equipo equivocado. •

Errores en el registro del marcador, incluidos:

- no registrar o registrar erróneamente los puntos. – no registrar o registrar una falta contra el jugador, entrenador principal o árbitro equivocado. equipo.
- no registrar o registrar un tiempo muerto contra el equipo equivocado.

- Errores en el reloj de juego, incluyendo fallas en el inicio o la detención correcta del reloj de juego o en la configuración de la hora correcta en el reloj de juego.

44.3 Errores corregibles categoría 1 – Procedimientos generales

44.3.1 Para que sean corregibles, los errores deberán ser identificados por los árbitros, el comisionado, si está presente, o los oficiales de mesa de la siguiente manera:

- Si el error ocurre antes de que el reloj de juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto, el error debe corregirse antes de que queden 2:00 minutos o menos en el reloj de juego.
- Si el error ocurre antes de que el reloj de juego muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto, pero los árbitros detienen el juego por primera vez con menos de 2:00 minutos restantes en el reloj de juego, el error debe corregirse antes de que el balón vuelva a estar vivo.
- Si el error ocurre después de que el reloj del partido muestre menos de 2:00 minutos en el cuarto cuarto o en un tiempo extra, el error debe corregirse antes de que el balón esté vivo después de la primera vez que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo después del error.

44.3.2 Estos errores ya no se pueden corregir después de que el balón quede muerto cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del partido, a menos que el error ocurra después de la última vez que los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del partido. En tal caso, el error debe corregirse inmediatamente después del final del partido y los equipos permanecerán en la cancha o en su banco de equipo. áreas.

44.3.3 Una vez identificado un error que aún se puede corregir, y:

- El miembro del equipo involucrado en la corrección del error se encuentra en el banco del equipo después de ser sustituido legalmente, ese miembro del equipo debe volver a ingresar a la cancha para participar en la corrección del error, momento en el cual el miembro del equipo en cuestión se convierte en jugador.
- Una vez finalizada la corrección, el jugador podrá permanecer en el juego a menos que se haya solicitado nuevamente una sustitución legal, en cuyo caso el jugador podrá abandonar la cancha.
- Si el miembro del equipo ha sido excluido, descalificado, no puede jugar debido a una lesión o no puede ser identificado, el entrenador principal designará al miembro del equipo para participar en la corrección del error.

44.4 Errores corregibles categoría 1 – Procedimientos especiales

44.4.1 Concesión de tiros libres inmerecidos:

El tiro o tiros libres intentados debido al error se cancelarán y el juego se reanudará de la siguiente manera:

- Si el reloj del partido no se ha puesto en marcha después del error, se concederá un saque desde la línea de tiros libres extendida al equipo cuyos tiros libres habían sido anulados.
- Si el reloj del partido ya se ha puesto en marcha después del error, el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.2 No conceder un tiro libre merecido:

- Si no ha habido ningún cambio en la posesión del balón después de que se produjo el error, el juego se reanudará después de la corrección del error como después de cualquier último tiro libre.
- Si el mismo equipo marca un gol después de haber recibido por error la posesión del balón para un saque lateral, el error no se tendrá en cuenta.
- Si el reloj de partido ya ha comenzado y ha habido un cambio de posesión después de la corrección del error, el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.3 Permitir que un jugador equivocado intente un tiro libre:

El tiro libre lanzado y la posesión del balón, si forma parte de la sanción, se anularán. Se concederá el balón a los adversarios para que efectúen un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el juego haya continuado y se haya interrumpido para corregir el error, en cuyo caso el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se interrumpió para corregir el error.

44.4.4 Ordenar a un jugador equivocado que intente uno o más tiros libres:

El tiro libre lanzado se cancelará y el jugador correcto lanzará uno o más tiros libres de reemplazo. El juego continuará como después del último tiro libre, a menos que el juego haya continuado y se haya detenido para corregir el error, en cuyo caso el juego se reanudará desde el lugar más cercano a donde se detuvo para corregir el error.

44.4.5 Asignación o cancelación errónea de uno o más puntos:

Los puntos se concederán o se anularán. Se corregirá el acta. El juego se reanudará desde el lugar más cercano al lugar donde se detuvo para corregir el error.

44.4.6 Informar una falta contra el jugador, entrenador principal o equipo equivocado:

Se deberá corregir el acta. Todo jugador o entrenador principal que haya sido excluido o descalificado por error deberá volver a entrar al juego. Todo jugador o entrenador principal que debería haber sido excluido o descalificado será excluido o descalificado.

44.4.7 Errores de anotación:

- no registrar o registrar erróneamente los puntos.



- No registrar o registrar erróneamente una falta contra el jugador, entrenador principal o equipo equivocado
- no registrar o registrar erróneamente un tiempo muerto contra el equipo equivocado:

Se deberá corregir el acta y se aplicará cualquier acción resultante, como la exclusión del jugador o el reingreso al juego.

44.4.8 Errores en el reloj de juego, incluidos fallos en el inicio o la detención del reloj de juego.

Corrección o errores en la configuración de la hora correcta en el reloj del juego:

El reloj del juego se corregirá añadiendo o restando tiempo según sea necesario para corregir el error.

44.5 Errores corregibles categoría 2 – Definición

Los árbitros podrán corregir los errores de categoría 2 que se indican a continuación si se aplica incorrectamente una regla: Errores en el reloj de lanzamiento, incluidos fallos en el inicio o la parada correctos del reloj de lanzamiento o errores en la configuración del tiempo correcto en el reloj de lanzamiento.

44.6 Errores corregibles categoría 2 – Procedimientos generales

Los árbitros podrán corregir los errores de categoría 2 que se indican a continuación si se aplica incorrectamente una regla: Errores en el reloj de lanzamiento, incluidos fallos en el inicio o la parada correctos del reloj de lanzamiento o errores en la configuración del tiempo correcto en el reloj de lanzamiento.

44.6.1 Para que sea corregible, el error debe ser identificado por los árbitros, el comisionado, si está presente, o los oficiales de mesa.

- cuando el balón está vivo inmediatamente después del error y los árbitros detienen el juego para corregir el error, o
- cuando los árbitros han detenido el juego la primera vez por cualquier motivo, y el equipo en control o con derecho a la posesión del balón en el momento del error mantendrá el control del balón o seguirá teniendo derecho a la posesión del balón.

El reloj de lanzamiento deberá corregirse a la hora correcta.

44.6.2 Los errores en el reloj de lanzamiento ya no se pueden corregir

- después de: Un cambio de posesión de un balón vivo después del error.
- El equipo en control del balón marca un gol válido. El
- balón queda muerto cuando suena el reloj del partido indicando el final del mismo.



REGLA OCHO - ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISIONADO DE JUEGO: DEBERES Y PODERES

Art. 45. Árbitros, oficiales de mesa y comisarios

Los árbitros serán un jefe de equipo y uno o dos jueces. Estarán asistidos por los oficiales de mesa y por un comisario de juego, si está presente.

- 45.2. Los oficiales de mesa serán un anotador, un anotador asistente, un cronometrador y un operador de reloj de lanzamiento.
- 45.3. El comisario, si está presente, se sentará entre el anotador y el cronometrador.
Los deberes principales del comisionado durante el juego son supervisar el trabajo de los oficiales de mesa, supervisar las tarjetas de identificación de los jugadores y garantizar que los equipos no excedan los 14 puntos en la cancha y ayudar al jefe de equipo y al árbitro(s) en el buen funcionamiento del juego.
- 45.4. Los árbitros de un partido determinado no deben tener ninguna relación con ninguno de los equipos en la cancha.
- 45.5. Los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario de juego, si está presente, conducirán el juego de acuerdo con estas reglas y no tendrán autoridad para cambiarlas.
- 45.6. El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, pantalón largo negro, medias negras y zapatillas de baloncesto negras.
- 45.7. Los árbitros y oficiales de mesa deberán estar vestidos uniformemente.

Art. 46. Jefe de Tripulante: Deberes y atribuciones

El jefe de tripulación deberá:

- 46.1. Inspeccionar y aprobar todo el equipo que se utilizará durante el juego.
- 46.2. Designar el reloj oficial del juego, el reloj de lanzamiento, el cronómetro e identificar a los oficiales de mesa.
- 46.3. Seleccionar un balón de juego de entre al menos dos balones usados proporcionados por el equipo local. Si ninguno de estos balones es adecuado para el juego, se seleccionará el balón de mejor calidad disponible.
- 46.4. No se permitirá que ningún jugador use objetos que puedan causar lesiones a otros jugadores.
- 46.5. Administrar un saque inicial al inicio del primer cuarto y un saque de posesión alterna al inicio de todos los demás cuartos y tiempos extra.
- 46.6. Tener el poder de detener un juego cuando las condiciones lo requieran.
- 46.7. Tiene el poder de determinar que un equipo perderá el juego.
- 46.8. Examine cuidadosamente el acta del partido al final del tiempo de juego o en cualquier momento en que sea necesario.
- 46.9. Aprobar y firmar el acta de finalización del tiempo de juego, dando por terminada la administración y vinculación de los árbitros con el juego. El poder de los árbitros comenzará cuando lleguen a la cancha 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego y terminará cuando suene la señal del reloj de juego que indique el final del juego, según lo apruebe el jefe de equipo.



46.10. Anotar en el reverso del acta, en el vestuario antes de firmar el acta:

- Cualquier pérdida o falta descalificante,
- Cualquier comportamiento antideportivo por parte de los miembros del equipo, entrenadores principales, primeros entrenadores asistentes y miembros de la delegación acompañantes que ocurra antes de los 20 minutos previos al inicio programado del juego, o entre el final del juego y la aprobación y firma del acta.

En tal caso, el jefe de tripulación (o el comisario, si está presente) deberá enviar un informe detallado al organismo organizador de la competición.

46.11. Tomar la decisión final siempre que sea necesario o cuando los árbitros no estén de acuerdo. Para tomar una decisión final, el árbitro o los árbitros, el comisario, si está presente, y/o los oficiales de mesa **Puede consultarse.**

46.12. Para los juegos en los que se utiliza el sistema de repetición instantánea, consulte el Apéndice F.

46.13. Después de ser notificado por el cronometrador, sonará el silbato antes del primer y tercer cuarto cuando queden 3 minutos y 1,5 minutos para el inicio del cuarto. El árbitro jefe también hará sonar el silbato antes del segundo y cuarto cuarto y de cada tiempo extra cuando queden 30 segundos para el inicio del cuarto y del tiempo extra.

46.14. Realizar controles dirigidos de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos cumplan con el Art. 3.1:

- Si tienen motivos para creer que una silla puede ser ilegal o si lo
- solicita un entrenador de uno de los equipos participantes.

46.15. Tener la facultad de tomar decisiones sobre cualquier punto no específicamente previsto en estas reglas.

Art. 47. Árbitros: Deberes y atribuciones

47.1. Los árbitros tendrán la facultad de tomar decisiones sobre las infracciones a las reglas cometidas dentro o fuera de las líneas limítrofes, incluidas las zonas del terreno de juego cercanas a la mesa del anotador, los banquillos de los equipos y las zonas inmediatamente detrás de las líneas limítrofes.

47.2. Los árbitros harán sonar su silbato cuando se produzca una infracción de las reglas, un cuarto o termina el tiempo extra, o los árbitros consideran necesario detener el juego. Los árbitros no harán sonar sus silbatos después de un gol convertido, un tiro libre convertido o cuando el balón esté vivo.

47.3. Al decidir sobre una infracción, los árbitros deberán, en cada caso, tener en cuenta y considerar los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu y la intención de las reglas y la necesidad de defender la integridad de las mismas. juego.
- Coherencia en la aplicación del concepto de "ventaja/desventaja". Los árbitros no deben intentar interrumpir innecesariamente el desarrollo del juego para sancionar un contacto personal incidental que no dé ventaja al jugador responsable ni ponga en desventaja al oponente. En baloncesto en silla de ruedas, un contacto leve puede considerarse incidental si un jugador intenta frenar o cambiar la dirección de la silla de ruedas.



- Coherencia en la aplicación del sentido común a cada juego, teniendo en cuenta tener en cuenta las capacidades de los jugadores en cuestión y su actitud y conducta durante el juego.
 - Coherencia en el mantenimiento de un equilibrio entre el control del juego y el flujo del juego, teniendo una “sensación” de lo que los participantes están tratando de hacer y tomando la decisión correcta para el juego.
- 47.4. Si uno de los equipos presenta una protesta, el jefe de tripulación (o el comisario, si está presente) deberá, tras recibir los motivos de la protesta, informar por escrito del incidente al organismo organizador de la competición.
- 47.5. Si un árbitro está lesionado o por cualquier otra razón no puede continuar realizando sus funciones Si el árbitro lesionado no cumple con sus funciones dentro de los 5 minutos siguientes al incidente, se reanudará el juego. El árbitro o los árbitros restantes arbitrarán solos durante el resto del juego, a menos que exista la posibilidad de reemplazar al árbitro lesionado por un árbitro sustituto calificado. Después de consultar con el comisario, si está presente, el árbitro o los árbitros restantes decidirán sobre el posible reemplazo.
- 47.6. En todos los partidos internacionales, si es necesaria la comunicación verbal para aclarar una decisión, ésta se realizará en idioma inglés.
- 47.7. Cada árbitro tiene el poder de tomar decisiones dentro de los límites de sus funciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones tomadas por el otro árbitro.
- 47.8. La implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto por parte de los árbitros, independientemente de si se tomó una decisión explícita o no, es definitiva y no puede ser impugnada o ignorada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).

Art. 48. Anotador y anotador asistente: Funciones

- 48.1. El anotador deberá disponer de una planilla y llevar un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el juego y de todos los sustitutos que entren en el juego. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativas a los 5 jugadores que van a empezar el juego, las sustituciones o el número de jugadores, se deberá notificar inmediatamente al árbitro más cercano.
 - Resumen continuo de los puntos anotados, introduciendo los goles y los tiros libres hecho.
 - Faltas imputadas a cada jugador. El anotador anotará las faltas imputadas a cada entrenador principal y deberá notificar a un árbitro inmediatamente cuando un entrenador principal deba ser descalificado. De manera similar, el anotador deberá notificar a un árbitro inmediatamente que un jugador debe ser descalificado, después de haber cometido 2 faltas técnicas, o 2 faltas antideportivas, o 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.
 - Tiempos muertos. El anotador debe notificar al entrenador principal a través de un árbitro cuando el entrenador principal no le quedan más tiempos muertos en una mitad o tiempo extra.
 - La siguiente posesión alterna, accionando la flecha de posesión alterna. El anotador deberá invertir la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente después del final de la primera mitad mientras el equipo intercambia canastas para la segunda mitad.
 - Para cada equipo, se concede el desafío del entrenador principal. El anotador debe notificar al árbitro más cercano de inmediato cuando un entrenador principal solicita por error un segundo desafío.



- 48.2. El asistente del anotador operará el marcador y asistirá al anotador y al cronometrador.
En caso de cualquier discrepancia entre el marcador y el acta que no pueda resolverse, prevalecerá el acta y se corregirá el marcador en consecuencia.
- 48.3. Si se identifica un error en el acta de partido:
- Durante el juego, el cronometrador debe esperar a que suene la primera bola muerta antes de hacer sonar su señal.
 - El anotador deberá consultar al jefe de equipo y corregir los errores en la planilla cuando el error se identifique dentro de los límites definidos en el Artículo 44 (Errores corregibles).
 - Si el error no se detecta dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores corregibles), ya no se podrá corregir. El jefe de equipo o el comisario, si está presente, enviará un informe detallado al organismo organizador de la competición.
- 48.4. El comisario o el anotador asistente asistirá al anotador verificando la exactitud del número total de puntos de clasificación de los cinco jugadores de un equipo en la cancha. Si un equipo excede la regla del límite de 14 puntos (ver Art. 51.2), el comisario o el anotador asistente notificará al anotador quien, a su vez, informará al árbitro principal y se sancionará con una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Art. 49. Temporizador: Deberes

- 49.1. El cronometrador deberá estar provisto de un reloj de juego y un cronómetro y deberá:
- Medir el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
 - Asegúrese de que la señal del reloj de juego suene muy fuerte y automáticamente en el final de un cuarto o de una prórroga.
 - Utilizar cualquier medio posible para avisar inmediatamente a los árbitros si la señal no suena o no se escucha.
 - Indicar el número de faltas cometidas por cada jugador levantando el marcador de faltas del jugador. Marcador de manera visible para ambos entrenadores principales.
 - Indicar que un jugador o entrenador ha sido descalificado del juego, levantando el marcador GD. • Notificar a un árbitro
- inmediatamente cuando se hayan cobrado 5 faltas contra cualquier jugador.
- Manejar los marcadores de faltas del equipo, cada uno ubicado a cada lado de la mesa del anotador más cercano al banco del equipo. El marcador de faltas del equipo debe mostrar el número actual de faltas del equipo y debe estar completamente en rojo, sin ningún número visible, después de que la pelota vuelva a estar activa después de la cuarta falta del equipo en el cuarto.
 - Sustituciones de efectos.
 - Efecto de los tiempos muertos. El cronometrador debe notificar a los árbitros la oportunidad de un tiempo muerto cuando un equipo lo solicita.
 - La señal sonora sólo se hará cuando la pelota quede muerta y antes de que vuelva a estar activa. El sonido de la señal sonora no detiene el reloj de juego ni el juego ni hace que la pelota quede muerta.
- 49.2. El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:
- Se iniciará el reloj del partido cuando: o
Durante un salto entre dos, el balón sea tocado legalmente por un jugador involucrado en el salto entre dos.
o Después de un último tiro libre fallido y el balón continúa vivo, el balón toca o es tocado por un jugador en la cancha.



o Durante un saque, el balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador la corte.

- Detener el reloj del juego cuando:
 - o El tiempo expira al final de un cuarto y del tiempo extra, si no se detiene automáticamente por el propio reloj del juego.
 - o Un árbitro hace sonar el silbato mientras el balón está vivo.
 - o Se marca un gol contra un equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
 - o Se marca un gol cuando el reloj del partido marca 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra.
 - o La señal del reloj de lanzamiento suena cuando un equipo tiene el control del balón.
 - o La señal del reloj de lanzamiento suena cuando un equipo tiene el control del balón y un árbitro marca una infracción

49.3. El cronometrador medirá el tiempo muerto de la siguiente manera:

- Poner en marcha el cronómetro inmediatamente cuando el árbitro suene su silbato y dé la señal. la señal de tiempo muerto.
- Hacer sonar la señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del tiempo de espera.
- Hacer sonar la señal cuando el tiempo de espera haya finalizado.

49.4. El cronometrador medirá un intervalo de juego de la siguiente manera:

- Iniciar el cronómetro inmediatamente cuando haya transcurrido un cuarto o tiempo extra anterior. terminó.
- Avisar a los árbitros antes del primer y tercer cuarto cuando falten 3 minutos, 1,5 minutos y segundos para el inicio del cuarto.
- Hacer sonar la señal antes del segundo y cuarto cuarto y de cada tiempo extra cuando quedan 30 segundos para el comienzo del cuarto o tiempo extra.
- Hacer sonar la señal y simultáneamente detenga el cronómetro inmediatamente cuando se finaliza el intervalo de juego.

Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Deberes

Al operador del reloj de lanzamiento se le deberá proporcionar un reloj de lanzamiento que deberá:

50.1. Iniciarse o reiniciarse cuando:

- En la cancha, un equipo obtiene el control de un balón vivo. Después de eso, el mero hecho de que un oponente toque el balón no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo sigue teniendo el control del balón.
- En un saque lateral, el balón toca o es tocado legalmente por cualquier jugador en la cancha.

50.2. Se detendrá, pero no se reiniciará, con el tiempo restante visible, cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le conceda un saque como resultado de:

- Una pelota que ha salido fuera de los límites del campo.
- Un jugador del mismo equipo que haya resultado lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una situación de palmeo entre dos (no cuando el balón se aloja entre el aro y el respaldo)
- Una doble falta.
- Una anulación de las penalizaciones iguales para ambos equipos.

Se detiene, pero tampoco se reinicia, con el tiempo restante visible, cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque en la pista delantera y se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento como resultado de una falta o violación.



- 50.3. Se detuvo y se restableció a 24 segundos, sin pantalla visible, cuando:
- El balón entra legalmente en la canasta.
 - El balón toca el aro del cesto del equipo contrario y es controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que éste tocara el aro.
 - Se le concede al equipo un saque desde la zona de defensa:
 - o Como resultado de una falta o violación (no porque la pelota haya salido fuera del área límites).
 - o Como resultado de una situación de saque inicial para el equipo que anteriormente no tenía control del balón.
 - o El juego se detiene debido a una acción no relacionada con el equipo en cuestión. control del balón.
 - o El juego se detiene debido a una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que los oponentes estén en desventaja.
 - Al equipo se le conceden tiros libres.
- 50.4. Se detuvo y se restableció a 14 segundos, con 14 segundos visibles, cuando:
- Se le concede un saque desde la zona delantera al mismo equipo que previamente tenía el control del balón y se muestran 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento:
 - o Como resultado de una falta o violación (no porque la pelota haya salido fuera del área límites).
 - o El juego se detiene debido a una acción no relacionada con el equipo que tiene el control del balón.
 - o El juego se detiene debido a una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que los oponentes se encuentren en desventaja.
 - Al equipo que previamente no tenía el control del balón se le concederá un saque desde su zona de ataque como resultado de:
 - o Falta personal o violación (incluso si el balón sale fuera de los límites del terreno de juego), o Situación de saque inicial.
 - A un equipo se le concederá un saque desde la línea de saque en su pista delantera. frente a la mesa del anotador como resultado de una falta antideportiva o descalificante
 - Después de que el balón haya tocado el aro en un tiro fallido a gol (incluso cuando el balón se aloja entre el aro y el tablero), en un último tiro libre fallido o en un pase, si el equipo que recupera el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que el balón tocara el aro.
 - El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto o en cada tiempo extra después de un tiempo muerto tomado por el equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su zona de defensa y el entrenador principal decide que el juego se reanudará con un saque para el equipo desde la línea de saque en la zona de defensa del equipo. zona delantera y se muestran 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento en el momento en que se detuvo el reloj de juego.
- 50.5. Apagado, después de que el balón queda muerto y el reloj de juego se detiene en cualquier cuarto o tiempo extra cuando hay un nuevo control del balón para cualquiera de los equipos y hay menos de 14 segundos en el reloj de juego.
- La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de juego ni el juego, ni hace que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.



REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE JUGADORES

Art. 51. Sistema de puntos para la clasificación de jugadores

51.1. Definición

51.1.1. Para poder participar en una Competición Oficial Principal de la IWBF, cada jugador debe estar en posesión de una tarjeta de identificación de clasificación de jugador oficial emitida por la Comisión de Clasificación de Jugadores de la IWBF. Las tarjetas de identificación de clasificación de jugador pueden emitirse en una El árbitro del torneo será el Panel de Clasificación de Jugadores designado por la IWBF, basándose en las observaciones de los clasificadores, de acuerdo con los principios contenidos en el Manual Oficial de Clasificación de Jugadores. Esta tarjeta de identificación contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se le ha asignado al jugador. Según las Regulaciones para la Clasificación de Jugadores, este valor en puntos puede cambiar durante el torneo hasta la ronda de Play-off. Es responsabilidad del Comisario, si está presente, en la mesa de anotadores determinar la validez de la tarjeta de identificación y el valor correcto en puntos asignado al jugador.

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

51.2. En ningún momento de un juego un equipo podrá tener jugadores participantes cuyo valor total de puntos exceda el límite de 14 puntos.

Nota: Este total se aplicará a las competiciones oficiales de la IWBF que se enumeran aquí. Pueden aplicarse variaciones en el total de puntos en otras competiciones.

- Las principales competiciones oficiales de la IWBF:
- El Campeonato Mundial Masculino.
- El Campeonato Mundial Femenino.
- Los Torneos Paralímpicos Masculinos y Femeninos.
- Campeonato Mundial Sub-23 Masculino.
- Campeonato Mundial Femenino Sub-25.
- Los torneos de clasificación para los Campeonatos del Mundo masculinos, femeninos, Mujeres sub-25 y hombres sub-23.
- Los Torneos Clasificatorios Paralímpicos Masculino y Femenino.

51.3. Pena

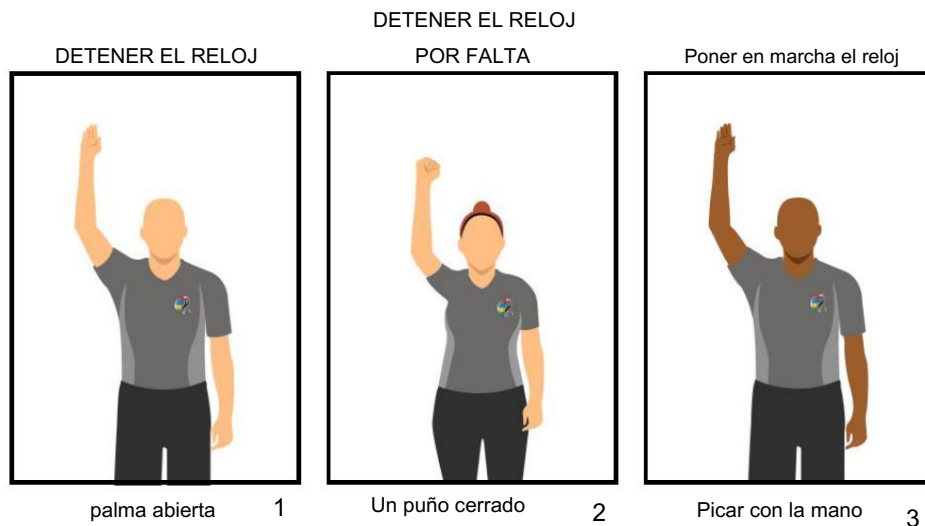
Si, en cualquier momento durante un juego, un equipo excede el límite de 14 puntos, se le cobrará una falta técnica al entrenador y se realizará una corrección en la alineación al mismo tiempo.

APÉNDICE A - SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

A.1. Las señales manuales ilustradas en estas reglas son las únicas señales válidas para los árbitros.

- A.2. Al presentarse en la mesa de control se recomienda encarecidamente apoyar verbalmente la comunicación (en juegos internacionales en idioma inglés).
- A.3. Es importante que los oficiales de mesa estén familiarizados con estas señales.

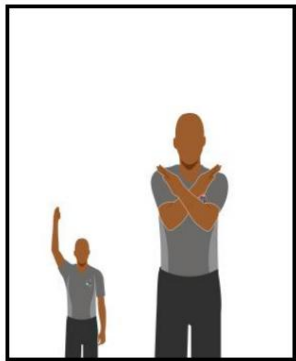
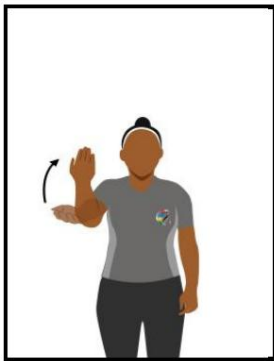


Señales del reloj de juego



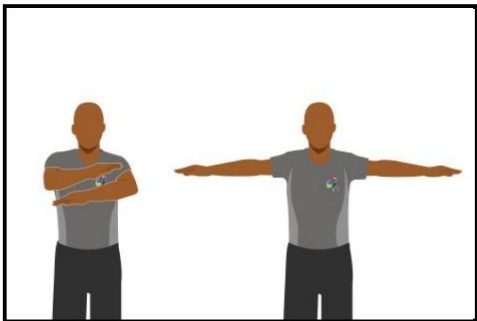
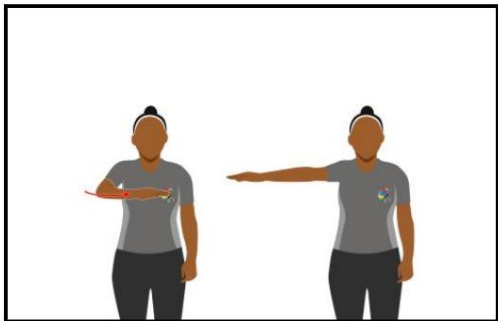
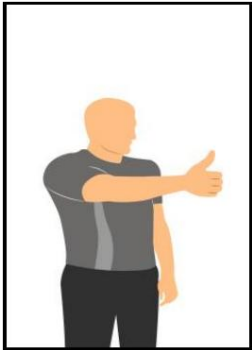

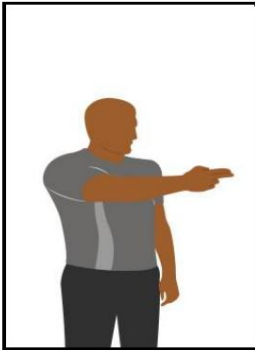
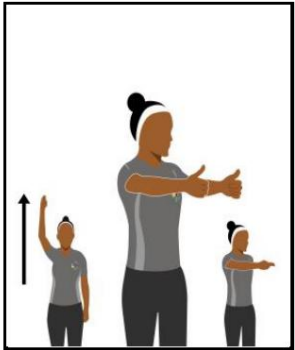
Tanteo



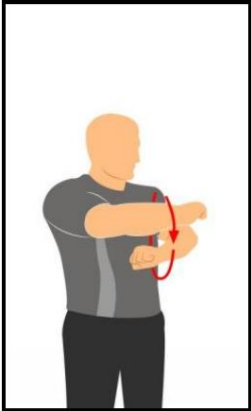
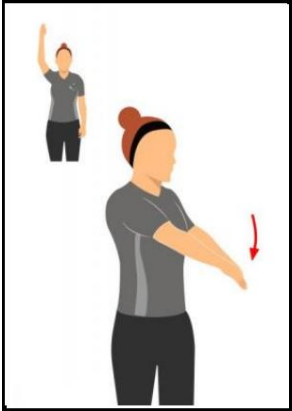
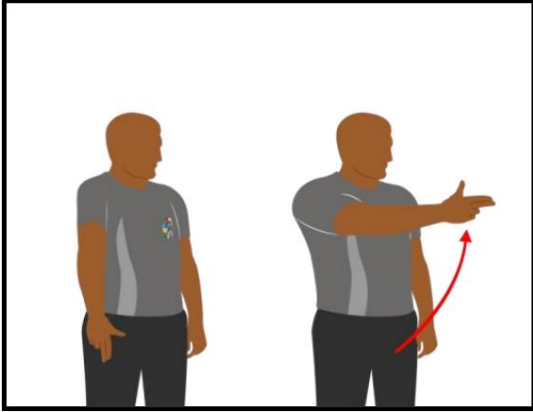
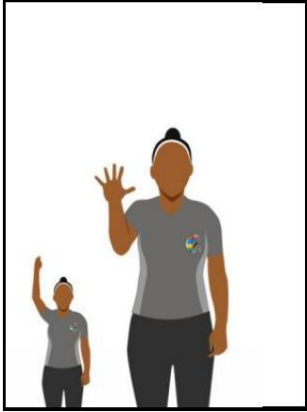


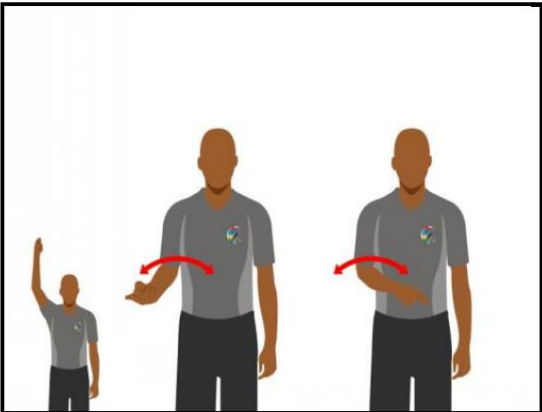

Sustitución y tiempo muerto

<p>SUSTITUCIÓN</p>  <p>Antebrazos cruzados 7</p>	<p>HACIENDO SEÑALES</p>  <p>Palma abierta, movimiento hacia el cuerpo. 8</p>	<p>TIEMPO FUERA CARGADO</p>  <p>Formulario T, mostrar el dedo índice 9</p>	<p>TIEMPO DE ESPERA PARA LOS MEDIOS</p>  <p>Brazos abiertos con puños cerrados 10</p>
---	---	--	--

Informativo

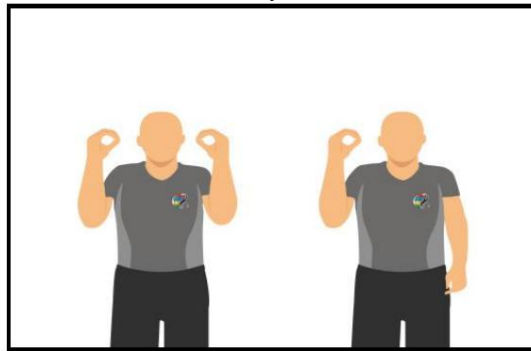
<p>CANCELAR PUNTAJE, CANCELAR JUEGO</p>  <p>Acción tipo tijera con los brazos, una vez en el pecho 11</p>	<p>RECUENTO VISIBLE</p>  <p>Contar mientras se mueve la palma 12</p>		
<p>COMUNICACIÓN</p>  <p>Pulgar hacia arriba 13</p>	<p>REINICIO DEL RELOJ DE TIRO</p>  <p>Girar la mano, extender el dedo índice 14</p>	<p>DIRECCIÓN DEL JUEGO Y/O FUERA DE LÍMITES</p>  <p>Apunta en dirección a Jugar, brazo paralelo a las líneas laterales 15</p>	<p>BALÓN SOSTENIDO/TOQUE RÁPIDO SITUACIÓN</p>  <p>Pulgar hacia arriba y luego señalar 16</p> <p>En dirección de juego usando la flecha de posesión alterna 25</p>

Violaciones

<p>DE VIAJE</p>  <p>17</p>	<p>TOCANDO EL PISO CON PIES O REPOSAPIÉS</p>  <p>18</p>	<p>DRIBLING ILEGAL</p> <p>no aplicable</p> <p>19</p>
<p>3 SEGUNDOS</p>  <p>20</p>	<p>5 SEGUNDOS</p>  <p>21</p>	<p>8 SEGUNDOS</p>  <p>21</p>
<p>24 SEGUNDOS</p>  <p>23</p>	<p>PELOTA DEVUELTA A LA CANCHA TRASERA</p>  <p>24</p>	<p>PATADA DELIBERADA, BLOQUEO O EMPUJA LA PELOTA CON SILLA DE RUEDAS</p>  <p>Señalar el pie</p>

Número de jugadores

No. 00 y 0



27

Ambas manos muestran
número 0

La mano derecha muestra
número 0

N° 1 - 5



La mano derecha muestra
números del 1 al 5

28

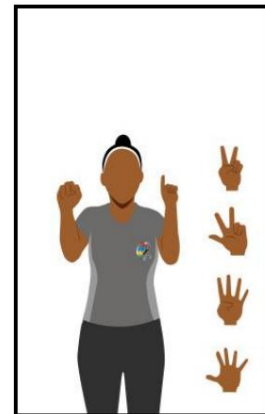
N° 6 - 10



La mano derecha muestra
el número 5,
la mano izquierda muestra
Número del 1 al 5

29

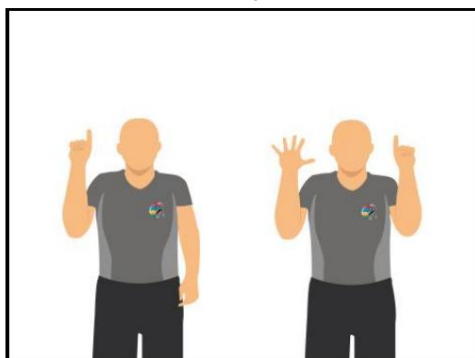
Núm. 11 - 15



La mano derecha muestra
el puño cerrado,
la mano izquierda muestra
Número del 1 al 5

30

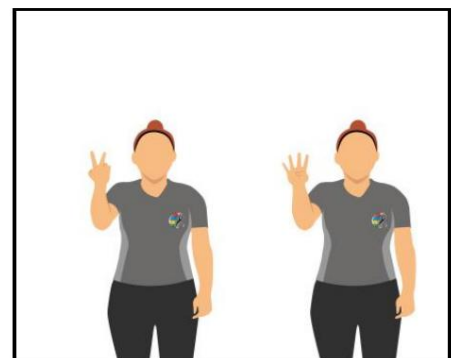
N° 16



La primera manecilla invertida muestra 1 para el dígito de la década;
luego, las manecillas abiertas muestran 6 para el dígito de las unidades.

31

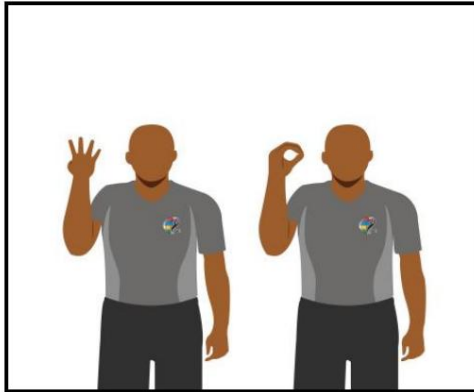
N° 24



La primera manecilla invertida muestra el 2 para el dígito de la
década; luego, la manecilla abierta muestra el 4 para el dígito de las
unidades.

32

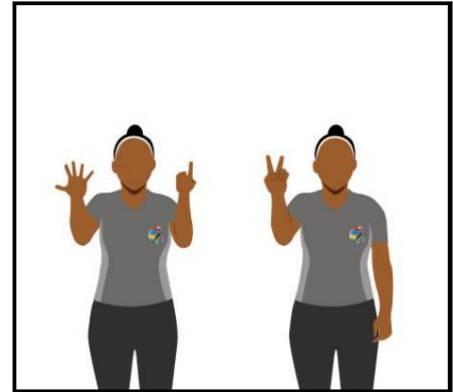
N° 40



La primera manecilla invertida muestra 4 para el dígito de la década; luego, la manecilla abierta muestra 0 para el dígito de las unidades.

33

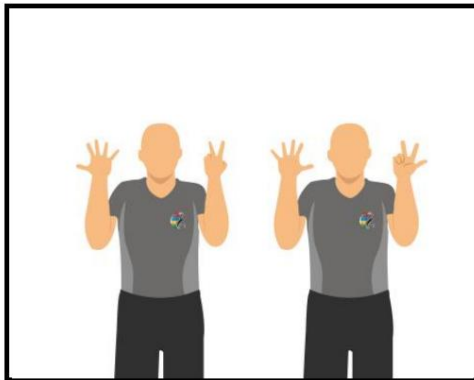
N° 62



Las primeras manecillas invertidas muestran el 6 para el dígito de la década; luego, la manecilla abierta muestra el 2 para el dígito de las unidades.

34

N° 78



Las primeras manecillas invertidas muestran el 7 para el dígito de la década; luego, las manecillas abiertas muestran el 8 para unidades dígito

35

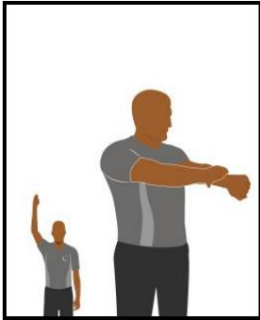
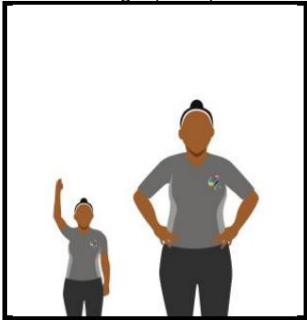
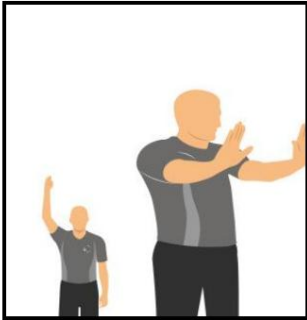
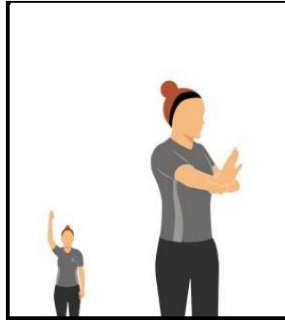
N° 99




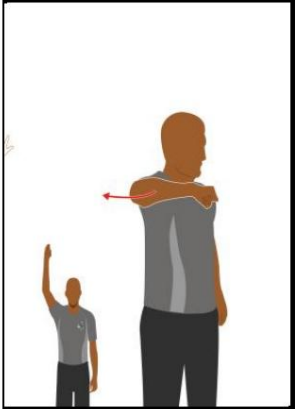
Las primeras manecillas invertidas muestran el 9 para el dígito de la década; luego, las manecillas abiertas muestran el 9 para el dígito de las unidades.

36

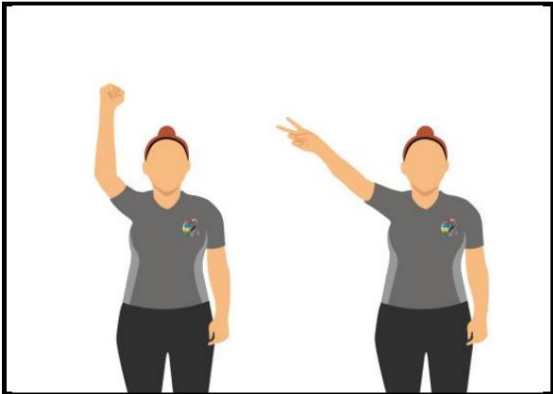
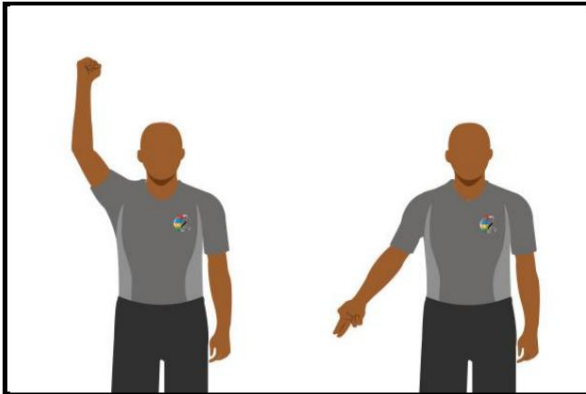
Tipo de falta

<p>TENENCIA</p>  <p>Agarre la muñeca hacia abajo 37</p>	<p>Bloqueo (defensa), Pantalla ilegal (delito)</p>  <p>Ambas manos en las caderas 38</p>	<p>EMPUJANDO O CARGANDO Sin el balón</p>  <p>Imitar empuje 39</p>	<p>CONTROL MANUAL</p>  <p>Agarra la palma y avanza movimiento 40°</p>
--	---	---	--

<p>USO ILEGAL DE MANOS</p>  <p>Golpe de muñeca 41</p>	<p>CARGANDO Con el balón</p>  <p>Puño cerrado golpe palma abierta 42</p>	<p>CONTACTO ILEGAL A LA MANO</p>  <p>Golpea la palma hacia el otro antebrazo 43</p>	<p>ENGANCHE</p>  <p>Mueva el brazo inferior hacia atrás 44</p>
---	--	--	--

<p>CILINDRO ILEGAL</p>  <p>Mueve ambos brazos con palma abierta verticalmente Abajo y arriba 45</p>	<p>Balanceo excesivo DEL CODO</p>  <p>Codo oscilante hacia atrás 46</p>
--	--

GOLPE EN LA CABEZA	FALTA DEL EQUIPO EN CONTROL DEL BALÓN	CRUZANDO DEMASIADO TEMPRANO EL CAMINO DEL Oponente	LEVANTAMIENTO
			
Imitar el contacto A la cabeza 47	Apunta con el puño cerrado Hacia la canasta de equipo infractor 48	Imitar el movimiento de silla de ruedas con puños 48A	Imitar el levantamiento con manos 48B

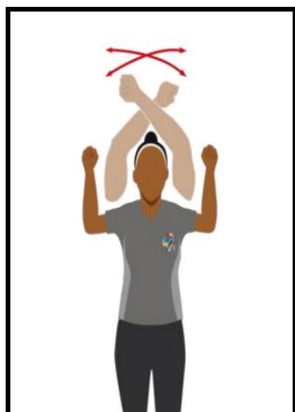
FALTA EN EL ACTO DE TIRAR	FALTA NO EN EL ACTO DE DISPARAR
	
Un brazo con el puño cerrado, seguido de la indicación del número de tiros libres 49	Un brazo con el puño cerrado, seguido de apuntando hacia la corte 50

FALTA NO EN EL ACTO DE DISPARAR
Señal de "PASS-OFF"

	
Mueve ambos brazos lateralmente simulando un pase de balón. 51	

Faltas especiales

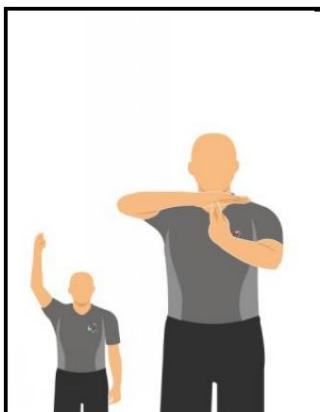
DOBLE FALTA



Agite los puños cerrados
ambas manos

52

FALTA TÉCNICA



Forma T, mostrando las palmas

53

ANTIDEPORTIVO

FALTA



Agarre la muñeca hacia arriba

54

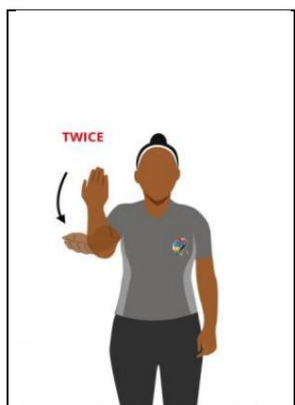
FALTA DESCALIFICANTE



Puños apretados
En ambas manos

55

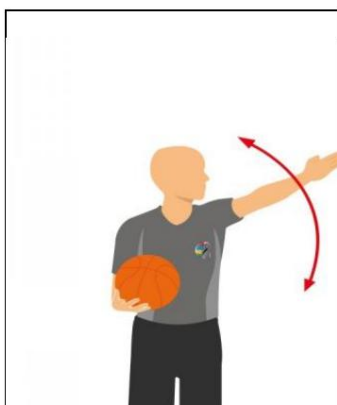
Simular una falta



Levantar los brazos inferiores
dos veces

56

LÍNEA FRONTERIZA ILEGAL
CRUCE

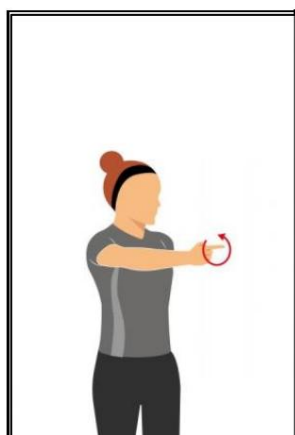


Agitar el brazo paralelo a la
línea de límite (en los últimos 2
minutos del cuarto cuarto y el
tiempo extra)

57

Sistema de repetición instantánea

REVISIÓN DEL IRS



Girar la mano con
horizontal extendido
dedo índice

58

ENTRENADOR PRINCIPAL
DESAFÍO

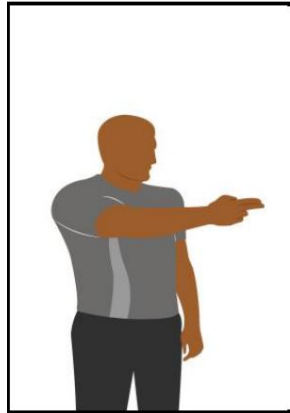


Dibuja un rectángulo
en el aire

59

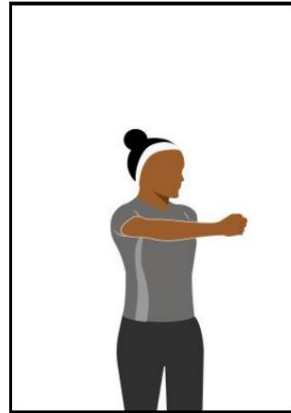
Administración de sanciones por faltas: informe a la mesa

DESPUÉS DE FALTA SIN
TIROS LIBRES



Apunta en dirección a 60
Jugar, brazo paralelo a las
líneas laterales

DESPUÉS DE LA FALTA DE
EQUIPO AL CONTROL
DE LA PELOTA



Puño cerrado en 61
Dirección del juego, brazo
paralelo a las líneas laterales

1 TIRO LIBRE



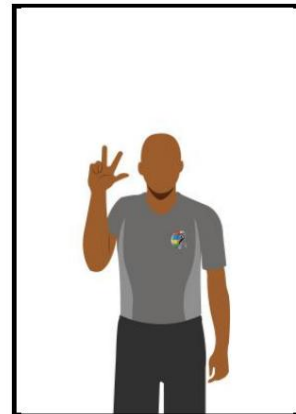
Levanta un dedo 62

2 TIROS LIBRES



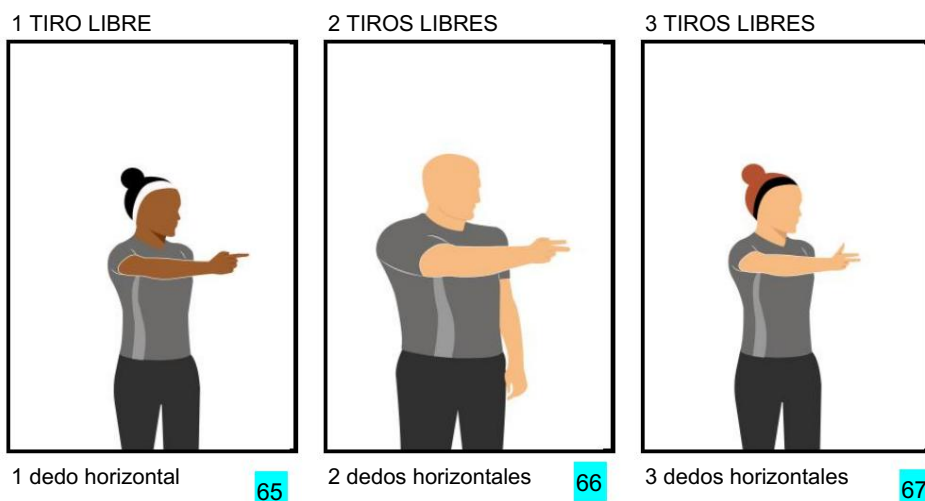
Levanta 2 dedos 63

3 TIROS LIBRES



Levanta 3 dedos 64

Administración de tiros libres – Árbitro activo (líder)



Administración de tiros libres: árbitro pasivo (trasero en 2PO y centro en 3PO)

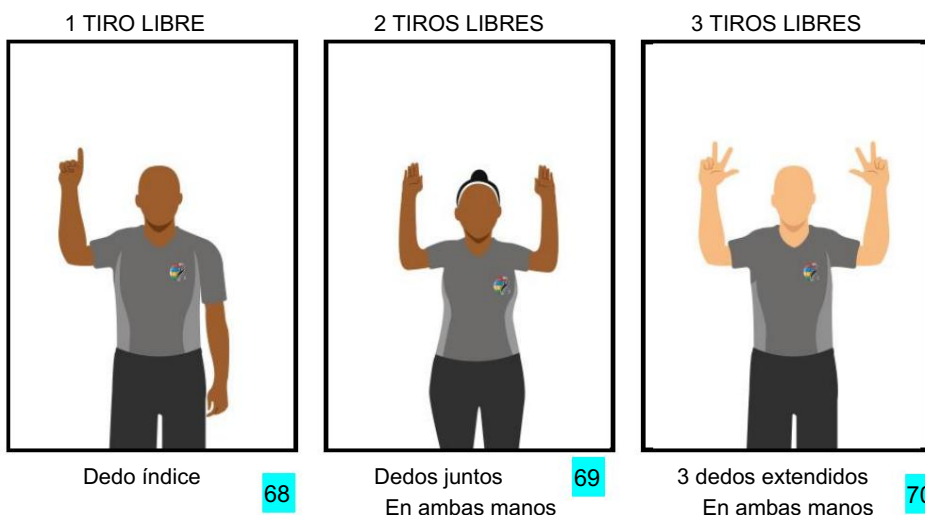


Diagrama 9 – Señales de los árbitros

organismo organizador del concurso, la segunda copia, en papel rosa, es para el equipo ganador, y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota:

1. El anotador utilizará dos marcadores de colores diferentes: ROJO para el primer y tercer cuarto y AZUL o NEGRO para el segundo y cuarto cuarto. En todos los tiempos extra, todas las anotaciones se harán en AZUL o NEGRO (el mismo color que para el segundo y cuarto cuarto).

2. El acta podrá ser preparada y completada electrónicamente.

B.3. Al menos 40 minutos antes de la hora prevista de inicio del partido, el anotador preparará el acta del partido de la siguiente manera:

B.3.1. El anotador deberá anotar los nombres de los dos equipos en el espacio que se encuentra en la parte superior del acta. El equipo "A" siempre será el equipo local (local) o, en el caso de torneos o partidos en una cancha neutral, el primer equipo nombrado en el calendario. El otro equipo será el equipo "B".

B.3.2. A continuación, el anotador introducirá:

- El nombre de la competición.
- El número del juego.
- La fecha, la hora y el lugar del juego.
- Los nombres del jefe de equipo y del árbitro(s) y su nacionalidad (código COI).



INTERNATIONAL WHEELCHAIR BASKETBALL FEDERATION

SCORESHEET

Team A HOOPERS

Team B POINTERS

Competition	<u>WCM</u>	Date	<u>22.11.2017</u>	Time	<u>20:00</u>	Crew chief	<u>WALTON, M. (USA)</u>
Game No.	<u>5</u>	Place	<u>GENEVA</u>	Umpire 1	<u>CHANG, Y. (CHN)</u>	Umpire 2	<u>BARTOK, K. (HUN)</u>

Diagrama 11 Parte superior de la planilla

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

B.3.3.1. En la primera columna, el anotador deberá anotar las unidades de clasificación (2 dígitos) de cada jugador. En el caso de los torneos, se indicarán los puntos de clasificación por cada partido jugado por su equipo.

B.3.3.2. En la segunda columna, el anotador deberá escribir el nombre y las iniciales de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, todo en letras MAYÚSCULAS, utilizando la lista de miembros del equipo proporcionada por el entrenador principal o su representante. El capitán del equipo se indicará escribiendo (CAP) inmediatamente después de su nombre.

B.3.3.3. Si un equipo presenta menos de 12 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios correspondientes al número de licencia del jugador (número de clasificación), nombre, número, jugador en, en la línea debajo del último jugador inscrito. Si hay menos de 11 jugadores, la línea horizontal se trazará en sentido horizontal hasta llegar a la sección de faltas de los jugadores y continuará en diagonal hasta el fondo.

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

Diagrama 12 – Equipos en el marcador (antes del partido)

- B.3.4. En la parte inferior de la sección de cada equipo, el anotador deberá ingresar (en letras MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador principal y del primer entrenador asistente del equipo.
- B.4. Al menos 10 minutos antes de la hora programada para el inicio del juego, cada entrenador deberá:
- B.4.1. Confirmar su conformidad con los nombres, la clasificación y los números correspondientes de los integrantes de su equipo.
- B.4.2. Confirmar los nombres del entrenador principal y del primer entrenador asistente. Si no hay entrenador principal y no primer entrenador asistente el capitán actuará como jugador-entrenador principal y deberá ser inscrito con una (CAP) detrás de su nombre.

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

- B.4.3. Introduzca una 'x' pequeña al lado del número del jugador en la columna 'Jugador entrante' para que los 5 jugadores comiencen el juego.
- B.4.4. Firmar el acta.
El entrenador jefe del equipo "A" será el primero en proporcionar la información anterior.
- B.5. Al iniciar el juego, el anotador deberá marcar con un círculo la pequeña 'x' de los 5 jugadores de cada equipo para iniciar el juego.
- B.6. Durante el juego, el anotador deberá dibujar una pequeña 'x' (no encerrada en un círculo) en la columna 'Jugador entrante' cuando el suplente entre al juego por primera vez como jugador.
- B.7. Tiempos muertos
- B.7.1. Los tiempos muertos concedidos se anotarán en el acta ingresando el minuto del tiempo de juego del cuarto o del tiempo extra en las casillas correspondientes debajo del tiempo muerto del equipo.
nombre.
- B.7.2. Al final de cada tiempo y de cada prórroga, las casillas no utilizadas se marcarán con dos líneas paralelas horizontales. Si no se concede al equipo su primer tiempo muerto antes de que el reloj de partido marque 2:00 minutos en el cuarto cuarto, el anotador marcará dos líneas horizontales en la primera casilla para la segunda mitad del equipo.


Time-outs		Team fouls						
7	Quarter ①	XXXXXX	XXXXXX					
9 10	Quarter ③	XXXXX-4	XXXXXX					
	Overtimes							
Licence no.	Players	No.	Player in	Fouls				
001	MAYER, F.	5	⊗ P ₂					
002	JONES, M.	8	⊗ P	P ₂				
003	SMITH, E.	9	⊗ P ₂	U ₂	P	P ₁		
004	FRANK, Y.	12	⊗ T ₁	U ₂	GD			
010	NANCE, L.	18	⊗ P	U ₁				
012	KING, H. (CAP)	22	⊗ P ₁					
014	WONG, P.	24						
015	RUSH, S.	25	⊗ P ₃	P ₂				
021	MARTINEZ, M.	33	⊗ T ₁	P ₂	T ₁	GD		
022	SANCHES, N.	42	⊗ P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
024	MANOS, K.	55	⊗ P ₂	D ₂				
Head coach	788	LOOR, A.		C ₁	B ₁			
First assistant coach	555	MONTA, B.						

Diagrama 13 – Equipos en el marcador (después del partido)

- B.8. Faltas
- B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificatorias y se registrarán en contra del jugador.
- B.8.2. Las faltas cometidas por el **entrenador principal, el primer asistente**, los sustitutos, los jugadores excluidos y los miembros de la delegación acompañante podrán ser técnicas o descalificantes y se anotarán en contra del **entrenador principal**. Las faltas descalificantes **cometidas por personas inscritas en el acta de una pelea se anotarán en contra de estas personas.**
- B.8.3. Todas las faltas se contabilizarán de la siguiente manera:
- B.8.3.1. Las faltas personales se indicarán mediante la introducción de una "P".
- B.8.3.2. Una falta técnica a un jugador se registrará como una "T". Una segunda falta técnica también se registrará como una "T", seguida de una "GD" para la descalificación del juego en el siguiente partido. espacio.
- B.8.3.3. Una falta técnica al **entrenador principal por su comportamiento antideportivo personal** se registrará como una "C". Una **segunda falta** técnica similar también se registrará como una "C", seguida de una "GD" en el espacio siguiente.
- B.8.3.4. Una falta técnica al **entrenador principal por cualquier otra razón** se registrará como una 'B'. Una **tercera** falta técnica (una de ellas podría ser una 'C') se registrará como una 'B' o 'C', seguida de una "GD" en el espacio siguiente.
- B.8.3.5. Una falta antideportiva contra un jugador se anotará como una "U". Una **segunda falta antideportiva** también se anotará como una "U", seguida de una "GD" **en el espacio** siguiente.

B.8.3.6 Una falta técnica a un jugador con una falta antideportiva anterior o una

Una falta antideportiva contra un jugador con una falta técnica anterior también se registrará como una 'U' o 'T' seguida de una 'GD' en el siguiente espacio.

B.8.3.7. Un jugador-entrenador principal será descalificado cuando cometa:

- Una falta técnica como entrenador, anotada como 'C' y una falta antideportiva o falta técnica como jugador, o
- Una falta técnica como entrenador, registrada como una 'B', una falta técnica como entrenador, registrada como una 'C' y una falta antideportiva o falta técnica como jugador, o
- Dos faltas técnicas como entrenador, anotadas como 'B' y una falta antideportiva o Falta técnica como jugador.

Después de cometerse la última falta técnica o una falta antideportiva, deberá aparecer una "GD" en el espacio siguiente.

B.8.3.8. Una falta descalificatoria se registrará como "D".

B.8.3.9. Toda falta que implique tiros libres se anotará añadiendo la penalización correspondiente. número de tiros libres (1, 2 o 3) al lado de 'P', 'T', 'C', 'B', 'U' o 'D'.

B.8.3.10. Todas las faltas contra ambos equipos que impliquen penalizaciones iguales se cancelarán de acuerdo con el Art. 42 y se anotarán agregando una "c" minúscula al lado de "P", "T", "C", "B", "U" o "D".

B.8.3.11. Una falta descalificatoria contra un entrenador asistente, un sustituto, un jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante, incluso por abandonar el área de banca del equipo en una pelea, se registrará como una falta técnica contra el entrenador principal con una 'B2'.

B.8.3.12. Se deberá escribir una 'F', después de la 'D2' o la 'D', en todos los espacios restantes del entrenador principal, primer entrenador asistente, sustituto o jugador excluido descalificado en una pelea.

B.8.3.13. Ejemplos de faltas descalificantes contra un entrenador principal, un primer entrenador asistente, un suplente, Jugador excluido o miembro de la delegación acompañante:

Una falta descalificatoria a un entrenador principal se registrará de la siguiente manera:

Entrenador principal	788	A.	D2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un primer entrenador asistente se registrará de la siguiente manera:

Entrenador jefe LOOR, A.	788		B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.	D		

Una falta descalificatoria en una sala de suplentes se registrará de la siguiente manera:

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

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un jugador excluido después de su quinta falta se registrará de la siguiente manera:

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

Y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un miembro de la delegación acompañante se registrará de la siguiente manera:

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

B.8.3.14.

Ejemplos de faltas descalificantes por abandonar la zona de banquillo del equipo en el marco de una pelea con un entrenador, primer entrenador asistente, suplente, jugador excluido o miembro de la delegación

acompañante: Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar la zona de banquillo del equipo, se sancionará con una sola falta técnica 'B2' o 'D2' al entrenador.

Una falta descalificatoria a un entrenador principal y a un primer entrenador asistente se registrará de la siguiente manera:

Si sólo el entrenador principal es descalificado:

Entrenador principal	788	A.	D2	FF	
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Si sólo es descalificado el primer entrenador asistente:

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.	D	FF	

Si tanto el entrenador principal como el primer entrenador asistente son descalificados:

Entrenador jefe 788 LOOR, A.			D2	FF	
Primer entrenador asistente 555		MONTA, B.	D	FF	

Una falta descalificatoria a un sustituto se registrará de la siguiente manera:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará una 'D', seguida de una

'F' en todos los espacios libres restantes:

003	CALDERÓN, J.	9 X	P2	P2	D	FF		
-----	--------------	-----	----	----	---	----	--	--

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Si es la quinta falta del sustituto, se anotará una 'D', seguida de una 'F' en todos los espacios de falta restantes:

002 JONES, M.		8 x	T1	P3	P1	P2	P2	D	FF
---------------	--	-----	----	----	----	----	----	---	----

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un jugador excluido se registrará de la siguiente manera:

Como un jugador excluido no tiene más espacios para faltas, se anotará una 'D', seguida de una 'F', ambas en la columna detrás de la última falta: 015

	RUSH, Y.	25 X	T1	P3	P1	P2	P2	D	FF
--	----------	------	----	----	----	----	----	---	----

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un miembro de la delegación acompañante se cargará al entrenador principal y se registrará de la siguiente manera:

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Cada descalificación de un miembro de la delegación acompañante se cargará al entrenador principal, anotado como B, pero no contará para las tres faltas técnicas correspondientes. descalificación.

B.8.3.15. Ejemplos de faltas descalificantes por participación activa en la pelea de un entrenador principal, primer entrenador asistente, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante:

Independientemente del número de personas descalificadas por abandonar el área de banco del equipo, se sancionará con una sola falta técnica 'B2' o 'D2' al entrenador principal. Si el entrenador principal participa activamente en la pelea, se le sancionará con una sola falta "D2" .

Una falta descalificatoria a un entrenador principal y a un primer entrenador asistente se registrará de la siguiente manera:

Si sólo el entrenador principal es descalificado:

Entrenador principal	788	A.	D2	FF	
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Si sólo es descalificado el primer entrenador asistente:

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.	D2	FF	

Si tanto el entrenador principal como el primer entrenador asistente son descalificados:

Entrenador principal	788	A.	D2	FF	
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.	D2	FF	

Una falta descalificatoria a un sustituto se registrará de la siguiente manera:

Si el sustituto tiene menos de 4 faltas, se anotará un 'D2' , seguido de un

'F' en todos los espacios libres restantes:

001	GARCIA, J.	5 X	P2	P2	D2	FF		
-----	------------	-----	----	----	----	----	--	--

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Si es la quinta falta del sustituto, se anotará una 'D2' , seguida de una 'F' en la columna detrás del espacio de la última falta.

002	OBREGÓN, M.	8 X	T	P3	P1	P2	D2	F
-----	-------------	-----	---	----	----	----	----	---

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un jugador excluido se registrará de la siguiente manera:

Como un jugador excluido no tiene más espacios para faltas, se registrará un 'D2', seguido de una 'F', ambos en la columna detrás de la última falta: RUSH, S.

015		25	X	T	P3	P1	P2	P2	D2	F
-----	--	----	---	---	----	----	----	----	----	---

y

Entrenador principal	788	A.	B2		
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a un miembro de la delegación acompañante se cargará al entrenador principal y se registrará de la siguiente manera:

Entrenador principal	788	A.	B2	B2	
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Una falta descalificatoria a dos miembros de la delegación acompañante se cargará al entrenador principal y se registrará de la siguiente manera:

Entrenador principal	788	A.	B2	B2	
Primer entrenador asistente	555	MONTA, B.			

Cada descalificación de un miembro de la delegación acompañante se cargará al entrenador principal, anotándose como B2, pero no contará para las tres faltas técnicas correspondientes. su descalificación del juego.

Nota: Las faltas técnicas o descalificantes según el Art. 39 no contarán como faltas de equipo. faltas.

B.8.4. Al final del segundo cuarto, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y no utilizados en las columnas de faltas de los jugadores y del entrenador. Al final del partido, el anotador borrará los espacios restantes con una línea gruesa horizontal.

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Para cada cuarto (Q1, Q2, Q3 y Q4), se proporcionan 4 espacios en la planilla (inmediatamente debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para ingresar las faltas del equipo.

B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador deberá registrar la falta en el equipo de ese jugador marcando una "X" grande en los espacios designados por turno.

B.9.3. Al final de cada cuarto, el anotador deberá borrar los espacios restantes con 2 líneas paralelas horizontales.

B.10. El marcador actual

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

B.10.2. Hay 4 columnas principales en la planilla de puntuación para el juego en curso. puntaje.

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

El anotador deberá:

Primero, dibuje una línea diagonal (/ para diestros o \ para zurdos) para cualquier gol válido anotado y un círculo relleno () para cualquier tiro libre válido anotado, sobre el nuevo número total de puntos acumulados por el equipo que acaba de anotar.

Luego, en el espacio en blanco del mismo lado del nuevo número total de puntos (al lado del nuevo / o \ o), ingrese el número del jugador que marcó el gol o el tiro libre.

B.11. El marcador actual: instrucciones adicionales

B.11.1. Un gol de 3 puntos marcado por un jugador se registrará dibujando un círculo alrededor del número del jugador.

B.11.2. Un gol marcado accidentalmente por un jugador en su propia canasta se registrará como si hubiera sido marcado por el capitán del equipo oponente en la cancha.

B.11.3. No aplica para baloncesto en silla de ruedas.

B.11.4. Al final de cada cuarto o tiempo extra, el anotador dibujará un círculo grueso () alrededor del último número de puntos anotados por cada equipo, seguido de una línea horizontal gruesa debajo de esos puntos y debajo del número de cada jugador que anotó esos últimos puntos.

B.11.5. Al comienzo de cada cuarto o de cada prórroga, el anotador deberá seguir llevando un resumen cronológico de los puntos anotados desde el momento de la interrupción.

B.11.6. Siempre que sea posible, el anotador debe verificar su puntaje actual con el marcador visual. Si hay una discrepancia y su puntaje actual es diferente,

Si la puntuación es correcta, deberán tomar medidas inmediatamente para que se actualice Marcador corregido. En caso de duda o si uno de los equipos plantea una objeción a la corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y el reloj de partido se detenga.

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

Diagrama 14 -
la puntuación actual.

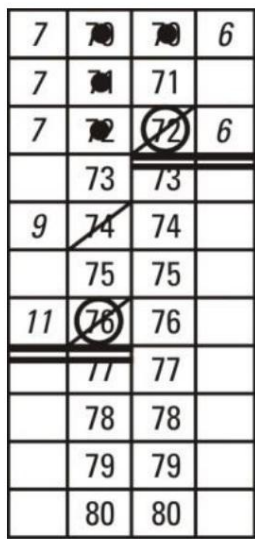
B.11.7. Los árbitros podrán corregir cualquier error en el registro de puntos que involucre el resultado, el número de faltas o el número de tiempos muertos, de acuerdo con las disposiciones del reglamento. El árbitro principal firmará las correcciones. Las correcciones importantes se documentarán en el reverso del acta.

B.12. El resultado final: resumen

Diagrama 15 -

B.12.1. Al final de cada cuarto o del último tiempo extra, el anotador deberá ingresar el puntaje de ese cuarto y de todos los tiempos extra en la sección correspondiente en la parte inferior del acta.

Resumiendo

B.12.1. Inmediatamente al final del juego, el anotador deberá ingresar el tiempo en la columna 'Juego finalizado a las (hh:mm)'.


B.12.3. Al final del partido, el anotador trazará dos líneas horizontales gruesas debajo del número final de puntos anotados por cada equipo y los números de los jugadores que anotaron esos últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para borrar los números restantes (puntuación acumulada) de cada equipo.

B.12.4. Al final del partido, el anotador deberá introducir el resultado final y el nombre del equipo ganador.

B.12.5. El anotador deberá escribir su apellido, en letras mayúsculas, en el acta, después de que lo hayan hecho el anotador asistente, el cronometrador y el operador del reloj de lanzamiento. A continuación, todos los oficiales de mesa deberán firmar junto a sus nombres.

B.12.6. Una vez firmado por el árbitro(s), el jefe de equipo será el último en aprobar y firmar. El acta. Este acto pone fin a la administración de los árbitros y a su relación con ellos. El juego.

Nota: ¿Debe el capitán (CAP) firmar el acta bajo protesta (utilizando el 'Firma del capitán en caso de protesta', los oficiales de mesa y el o los árbitros permanecerán a disposición del jefe de tripulación hasta que les den permiso para retirarse.

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

Diagrama 16 – Parte inferior de la planilla

B.13 El desafío del entrenador jefe

B.13.1 En los partidos en los que se utilice el sistema de repetición instantánea, cada equipo podrá obtener un desafío del entrenador principal (HCC). Si se otorga, el HCC se anotará en el acta de anotación debajo del nombre del equipo en las casillas junto al HCC. En la primera casilla, el anotador deberá:



introduzca el cuarto o tiempo extra (Q1, Q2, Q3, Q4 o OT) y en la segunda casilla el minuto de juego del cuarto o tiempo extra.

B.13.2 Al final del juego, el anotador deberá borrar las casillas no utilizadas del HCC con 2 líneas paralelas horizontales.

APÉNDICE C - PROCEDIMIENTO DE PROTESTA

C.1. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses se han visto afectados negativamente por

- a) Un error en el control del marcador, del cronometraje o en las operaciones del reloj de lanzamiento, que los árbitros estaban autorizados a corregir según lo dispuesto en estas reglas y tenían acceso a evidencia verificable disponible en el momento de la decisión de corregir el error según el Artículo 44 (Errores corregibles) pero no lo hicieron.
- b) Una decisión de perder, cancelar, posponer, no reanudar o no jugar el juego.
- c) Una violación de las reglas de elegibilidad aplicables.

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

- a) El capitán (CAP) de ese equipo deberá, a más tardar 15 minutos después de finalizado el juego, informar al jefe de equipo que su equipo está protestando contra el resultado del juego y firmar el **acta en** la columna 'Firma del capitán en caso de protesta'.
- b) El equipo deberá presentar el motivo de la protesta al jefe de equipo por escrito a más tardar 1 hora después de finalizado el juego.
- c) Se aplicará una tarifa de USD 250,00 a cada protesta y deberá pagarse en caso de que la protesta es rechazado.

C.3. El jefe de equipo (o el comisionado, si está presente) deberá, tras recibir los motivos de la protesta, informar por escrito el incidente que dio lugar a la protesta al representante de la IWBF o al organismo competente. Al recibir el documento de motivos de la protesta, el jefe de equipo (o el comisionado, si está presente) deberá registrar en el documento la hora en que se recibió la protesta.

C.4. El órgano competente emitirá las peticiones de procedimiento que considere oportunas y resolverá sobre la protesta lo antes posible y, en cualquier caso, en un plazo máximo de 24 horas desde la finalización **del partido**. El órgano competente utilizará cualquier prueba fehaciente y podrá adoptar cualquier decisión que resulte adecuada, incluida, sin limitación, la repetición parcial o total del partido. El órgano competente no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado con certeza.

C.5. La decisión del organismo competente también se considera una decisión relativa al campo de juego y no está sujeta a revisión ni apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo previsto en la reglamentación aplicable.

C.6. Reglas especiales para competiciones de la IWBF o competiciones que no establezcan lo contrario en sus Reglamento:

- a) En caso de que la competición sea en formato de torneo, el órgano competente para todas las protestas será el Comité Técnico del Torneo (ver Reglamento Interno de la IWBF).
- b) En caso de partidos de ida y vuelta, el organismo competente para las protestas relacionadas con cuestiones de elegibilidad será el CLME de la IWBF. Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será la IWBF actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas (ver Reglamento **Interno de la IWBF**).

D.2.2. Ejemplo 2

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

Equipo	Juegos Jugó 3	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		3	0	6	310 : 215 + 95
B	3	1	2	4	230 : 265 - 35
C	3	1	2	4	235 : 245 - 10
D	3	1	2	4	210 : 260 - 50

Por lo tanto 1^{er} A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Juegos Jugó 2	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
B		1	1	3	175 : 165 + 10
C	2	1	1	3	150 : 155 - 5
D	2	1	1	3	135 : 140 - 5

Por lo tanto 2^{er} B, 3^{er} C - ganador contra D, 4^{er} D

D.2.3. Ejemplo 3

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

Equipo	Juegos Jugó 3	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		0	3	3	215 : 310 - 95
B	3	2	1	5	265 : 265 0
C	3	2	1	5	260 : 210 + 50
D	3	2	1	5	260 : 215 + 45

Por lo tanto 4^{er} A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Juegos Jugó 2	Ganancias y pérdidas	Clasificación n puntos	Puntos de juego	Diferencia de puntos del juego
B		1	1	3	175 : 180 - 5
C	2	1	1	3	160 : 155 + 5
D	2	1	1	3	140:1400

Por lo tanto 1^{er} C, 2^{er} D, 3^{er} B

D.2.4 Ejemplo 4

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

Equipo	Juegos Jugó 3	Ganancias y pérdidas	Clasificado en puntos	Diferencia de puntos del juego	Puntos de juego
A		0	3	3	215 : 310 - 95
B	3	2	1	5	265 : 260 + 5
do	3	2	1	5	255 : 210 + 45
D	3	2	1	5	260 : 215 + 45

Por lo tanto 4^o El A

Clasificación de los partidos entre B, C, D:

Equipo	Juegos Jugó 2	Ganancias y pérdidas	Clasificado en puntos	Diferencia de puntos del juego	Puntos de juego
B		1	1	3	175:175 0
do	2	1	1	3	155 : 155 0
D	2	1	1	3	140:1400

Por lo tanto 1^o B, 2^o do, 3^oD

D.2.5 Ejemplo 5

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

Equipo	Juegos Jugó 5	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Puntos de juego	Diferencia de puntos del juego
A		3	2	8	470 : 400 + 70
B	5	3	2	8	420 : 440 - 20
do	5	3	2	8	435 : 395 + 40
D	5	3	2	8	345 : 360 - 15
Y	5	2	3	7	375 : 395 - 20
F	5	1	4	6	385 : 440 - 55

Por lo tanto 5^o El Y, 6^o El F

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

Equipo	Juegos Jugó 3	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		2	1	5	305 : 220 + 85

B	3	2	1	5	235 : 270 - 35	
do	3	1	2	4	240 : 245 - 5	
D	3	1	2	4	210 : 255 - 45	

Por lo tanto: 1^{er} A – ganador contra B, 3^{er} D - ganador contra C
 2nd B, 4^{el} do

D.2.6

Ejemplo 6

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

Equipo	Juegos jugó	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Juego diferencia de puntos
A	5	3	2	8	398 : 392 + 6
B	5	3	2	8	403 : 399 + 4
do	5	3	2	8	455 : 423 + 32
D	5	3	2	8	383 : 379 + 4
Y	5	3	2	8	384 : 380 + 4
F	5	0	5	5	380 : 430 - 50

Por lo tanto 6^{El} F

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

Equipo	Juegos Jugó 4	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		2	2	6	313 : 312 + 1
B	4	2	2	6	308 : 309 - 1
do	4	2	2	6	350 : 348 + 2
D	4	2	2	6	318 : 319 - 1
Y	4	2	2	6	304 : 305 - 1

Por lo tanto: 1^{er} siglo, 2nd A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Equipo	Juegos Jugó 2	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Puntos de juego	Diferencia de puntos del juego
B		1	1	3	155 : 151 + 4
D	2	1	1	3	143 : 147 - 4
Y	2	1	1	3	143 : 143 0

Por lo tanto: 3^{er} B 4^{El} Y 5^{El} D

D.2.7 Ejemplo 7

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

Equipo	Juegos Jugó 5	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		3	2	8	410 : 408 + 2
B	5	3	2	8	413 : 409 + 4
do	5	3	2	8	455 : 419 + 36
D	5	3	2	8	398 : 394 + 4
Y	5	3	2	8	398 : 394 + 4
F	5	0	5	5	395 : 445 - 50

Por lo tanto 6^{El} F

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

Equipo	Juegos Jugó 4	Ganancias y pérdidas	Clasificación Agujas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
A		2	2	6	325 : 328 - 3
B	4	2	2	6	318 : 319 - 1
do	4	2	2	6	350 : 344 + 6
D	4	2	2	6	318 : 319 - 1
Y	4	2	2	6	318 : 319 - 1

Por lo tanto: 1^{cala} do 5^{el} A

Clasificación de los partidos entre B, D, E:

Juegos de equipo jugó	Clasificación de victorias y derrotas	Juego agujas	Diferencia de puntos del juego
B	2 1 1	3	159: 159 0
D	2 1 1	3	147:147 0
Y	2 1 1	3	147:147 0

Por lo tanto 2⁻⁻⁻⁻ B, 3^{ra} ronda D - ganador contra E, 4^{El} Y

Grupo A	Victorias	Derrotas	Clasificación
		puntos	
Equipo 1A	8	0	16
Equipo 2A	6	2	14
Equipo 3A	4	4	12
Equipo 4A	2	6	10
Equipo 5A	0	8	8

Grupo B	Victorias	Derrotas	Clasificación
		puntos	
Equipo 1B	8	0	16
Equipo 2B	6	2	14
Equipo 3B	4	4	12
Equipo 4B	2	6	10
Equipo 5B	0	8	8

Grupo C	Puntos de victorias y derrotas	Clasificación
Equipo 1C	8	16
Equipo 2C	6	14
Equipo 3C	3	11
Equipo 4C	3	11
Equipo 5C	0	8

Grupo D	Victorias	Derrotas	Clasificación
		puntos	
Equipo 1D	7	1	15
Equipo 2D	7	1	15
Equipo 3D	4	4	12
Equipo 4D	2	6	10
Equipo 5D	0	8	8

clasificación

Para determinar el mejor equipo en segundo lugar:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos de juego	Clasificación	Puntos de juego
				agujas	diferencia
Equipo 2D	7	1	628 – 521	15	
Equipo 2B	6	2	551 – 488	14	+ 63
Equipo 2A	6	2	531 – 506	14	+ 25
Equipo 2C	6	2	525 – 500	14	+ 25

D.4.2 Si después de agrupar a los equipos en la misma posición en cada grupo, estos equipos han jugado un

Si el equipo que haya disputado más partidos en sus respectivos grupos tiene un número diferente de partidos, se anularán los partidos del último equipo que haya disputado más partidos. Este proceso se repetirá en todos los grupos hasta que el número de partidos sea el mismo en todos los grupos.

Se aplicarán entonces los criterios siguientes:

- Mejor récord de victorias y derrotas de todos los partidos jugados en su clasificación final de grupo revisada.
- Mayor diferencia de puntos de juego en todos los partidos en su clasificación final de grupo revisada.
- Mayor número de puntos de juego anotados en todos los partidos de su grupo final revisado
Clasificación.
- Si estos criterios aún no pueden decidir, la clasificación IWBF correspondiente decidirá sobre la final.
clasificación.

Nota:

Para evitar dudas, la anulación de los partidos a que se refiere el apartado anterior, a los efectos de la clasificación entre grupos, no alterará la posición inicial de los equipos en un grupo determinado.

Ejemplo

Grupo A	Victorias	Derrotas	Clasificación
			puntos
Equipo 1A	5	0	10
Equipo 2A	4	1	9
Equipo 3A	3	2	8
Equipo 4A	2	3	7
Equipo 5A	1	4	6
Equipo 6A	0	5	5

Grupo B	Victorias	Derrotas	Clasificación
			puntos
Equipo 1B	4	1	9
Equipo 2B	4	1	9
Equipo 3B	4	1	9
Equipo 4B	2	3	7
Equipo 5B	1	4	6
Equipo 6B	0	5	5

Grupo C	Puntos de victorias y derrotas	Clasificación	
Equipo 1C	4	0	8
Equipo 2C	3	1	7
Equipo 3C	2	2	6
Equipo 4C	1	3	5
Equipo 5C	0	4	4

Grupo D	Victorias	Derrotas	Clasificación
			puntos
Equipo 1D	3	1	7
Equipo 2D	3	1	7
Equipo 3D	2	2	6
Equipo 4D	2	2	6
Equipo 5D	0	4	4

Para determinar el mejor equipo en tercer lugar, todos los equipos que ocupen el tercer lugar se colocarán en un grupo:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Clasificación
			puntos
Equipo 3B	4	1	9
Equipo 3A	3	2	8
Equipo 3D	2	2	6
Equipo 3C	2	2	6

Sin embargo, los equipos 3B y 3A han jugado cinco partidos mientras que los equipos 3D y 3C han jugado cuatro.

Los juegos del último equipo ubicado en los grupos A y B deben ser anulados para nivelar a todos los equipos ubicados en tercer lugar. cuatro juegos y una nueva mesa establecida.

Los partidos del grupo A y B fueron los siguientes:

Group A

Away Hogar	2A	3A	4A	5A	6A
1A	71 – 65	86 – 85	77 – 75	86 – 80	85 – 80
2A		80 – 75	90 – 84	98 – 79	87 – 85
3A			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4A				78 – 54	87 – 81
5A					84 – 65

Group B

Away Hogar	2B	3B	4B	5B	6B
1B	81 – 76	85 – 86	77 – 75	90 – 80	85 – 69
2B		90 – 85	96 – 79	81 – 73	87 – 85
3B			87 – 67	101 – 76	86 – 74
4B				78 – 54	87 – 81
5B					84 – 65

Tras la anulación de los partidos de los equipos 6A y 6B, se revisará la clasificación del grupo para determinar el mejor

El tercer equipo es el siguiente:

Grupo X	Victorias	Derrotas	Puntos de juego	Clasificación agujas	Puntos de juego diferencia
Equipo 3B	3	1	359 – 323	7	
Equipo 3A	2	2	348 – 309	6	+ 39
Equipo 3D	2	2	363 – 359	6	+ 4
Equipo 3C	2	2	302 – 298	6	+ 4

D.5 Clasificaciones de equipos en un Torneo de Fases

D.5.1 En un torneo en el que los resultados de los partidos de un grupo se transfieren de una fase a otra, pero un equipo se retira del torneo o pierde por segunda vez un partido por cualquier motivo, los resultados de todos los partidos jugados por el equipo retirado o que pierde serán anulados en todas las fases pertinentes. Se aplicarán entonces los siguientes criterios:

- Mejor récord de victorias y derrotas de todos los partidos jugados en su clasificación final de grupo revisada.
- Mayor diferencia de puntos de juego en todos los partidos en su clasificación final de grupo revisada.
- Mayor número de puntos de juego anotados en todos los partidos de su grupo final revisado
Clasificación.
- Si estos criterios aún no pueden decidir, la clasificación IWBF correspondiente decidirá sobre la final.
clasificación.

Ejemplo

Ronda 1

Dos grupos de cuatro equipos cada uno, jugando de ida y vuelta, con la siguiente clasificación:

Grupo A	Victorias	Derrotas	Clasificación	Grupo B	Victorias	Derrotas	Clasificación
			puntos				puntos
Equipo 1A	6	0	12	Equipo 1B	5	1	11
Equipo 2A	4	2	10	Equipo 2B	4	2	10
Equipo 3A	2	4	8	Equipo 3B	2	4	8
Equipo 4A	0	6	6	Equipo 4B	1	5	7

Grupo A

Lejos Hogar	1A	2A	3A	4A
1A		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2A	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3A	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4A	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Grupo B

Lejos Hogar	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	80 – 86		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 85	79 – 98		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 87	74 – 86	

Ronda 2

Los tres primeros equipos de los Grupos A y B pasan al Grupo C, y acumulan los resultados y los puntos de clasificación. La clasificación inicial será la siguiente:

Grupo C	Puntos de victorias y derrotas	Clasificación	Puntos de juego	Puntos de juego diferencia	
Equipo 1A	6	0	12	506 – 461	+ 45
Equipo 1B	5	1	11	503 – 462	+ 41
Equipo 2A	4	2	10	500 – 480	+ 20
Equipo 2B	4	2	10	495 – 489	+ 6
Equipo 3A	2	4	8	492 – 490	+ 2
Equipo 3B	2	4	8	490 – 490	0

Si los equipos juegan de ida y vuelta contra equipos que no estaban anteriormente en su grupo con las siguientes características resultados:

Lejos Hogar	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		PERDER		PERDER	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Dado que el equipo 2B ha perdido dos veces, los resultados de todos los juegos que involucran al equipo 2B (en ambas rondas)

Se anulará, en los siguientes términos:

Resultados revisados de la primera ronda:

Lejos Hogar	1B	2B	3B	4B
1B		71 – 65	86 – 85	101 – 76
2B	81 – 76		80 – 75	90 – 84
3B	80 – 92	98 – 79		87 – 67
4B	75 – 77	85 – 100	86 – 65	

Resultados revisados de la ronda 2:

Lejos Hogar	1A	1B	2A	2B	3A	3B
1A		77 – 98		100 – 89		95 – 74
1B	87 – 83		87 – 75		99 – 92	
2A		71 – 96		87 – 86		88 – 84
2B	65 – 76		PERDER		PERDER	
3A		87 – 97		69 – 73		83 – 81
3B	68 – 96		82 – 81		74 – 67	

Clasificación final:

Grupo C	Victorias	Derrotas	Clasificación puntos 20 18	Puntos de juego	Puntos de juego diferencia
Equipo 1B	10	0	15	916 – 801	+ 115
Equipo 1A	8	2	14	857 – 788	+ 69
Equipo 2A	5	5	13	815 – 785	+ 30
Equipo 3A	4	6		825 – 837	- 12
Equipo 3B	3	7		780 – 841	- 61

- D.6 Partidos de ida y vuelta (puntuación global)
- D.6.1. Para un sistema de competición de series de puntos totales (puntaje agregado) de 2 partidos de ida y vuelta, los 2 partidos se considerarán como 1 partido de 80 minutos de duración.
- D.6.2. Si el marcador está empatado al final del 1^o juego, no se jugarán tiempos extras.
- D.6.3. Si el marcador global de ambos partidos está empatado, el 2^o partido continuará con tantos tiempos extras de 5 minutos como sean necesarios para romper el empate.
- D.6.4. El ganador de la serie será el equipo que
- es el ganador de ambos juegos.
 - ha anotado el mayor número de puntos agregados al final del 2^o juego, si ambos equipos han ganado 1 juego.



D.7 Ejemplos

D.7.1 Ejemplo 1

A contra B 80 – 75

B contra A 72 – 73

El equipo A es el ganador de la serie (ganador de ambos juegos)

D.7.2 Ejemplo 2

A contra B 80 – 75

B contra A 73 – 72

El equipo A es el ganador de la serie (puntaje global A 152 – B 148)

D.7.3 Ejemplo 3

A contra B 80 – 80

B contra A 92 – 85

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación global A 165 – B 172). No hay tiempo extra para el 1.^{er} juego.

D.7.4 Ejemplo 4

A contra B 80 – 85

B contra A 75 – 75

El equipo B es el ganador de la serie (puntuación global A 155 – B 160). No habrá tiempo extra para el segundo equipo .
juego.

D.7.5 Ejemplo 5

A contra B 83 – 81

B contra A 79 – 77

Puntuación global A 160 – B 160. Después de la(s) prórroga(s) del 2.º partido:

B contra A 95 – 88

El equipo B es el ganador de la serie (puntaje global A 171 – B 176).

D.7.6 Ejemplo 6

A contra B 76–76

B contra A 84-84

Puntuación global A 160 – B 160. Después de los tiempos extra del segundo juego: B vs A 94–91 El equipo

B es el ganador de la serie (puntuación global A 167 – B 170).



APÉNDICE E - TIEMPOS DE ESPERA PARA LOS MEDIOS

E.1. Definición

El organismo organizador de la competición podrá decidir por sí mismo si se utilizarán tiempos muertos para los medios de comunicación y, en caso afirmativo, de qué duración (60, 75, 90 o 100 segundos).

E.2 Regla

E.2.1 En cada cuarto se permitirá un tiempo muerto para los medios, además de los tiempos muertos regulares.

No se permiten tiempos muertos para los medios de comunicación durante los tiempos extra.

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

E.2.3 La duración de todos los demás tiempos muertos en un cuarto será de 60 segundos.

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

Estos tiempos muertos podrán solicitarse en cualquier momento del juego y su duración podrá ser:

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

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal es que el tiempo muerto para los medios se tome antes de que el reloj de partido indique que quedan 5 minutos o menos para el final del cuarto. Sin embargo, no hay garantía de que esto sea así. caso.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de que el reloj de partido indique que quedan 5 minutos o menos para que finalice el cuarto, se concederá un tiempo muerto para los medios de comunicación en la primera oportunidad que se presente cuando el balón quede muerto y el reloj de partido se detenga. Este tiempo muerto no se imputará a ninguno de los equipos.

E.3.3 Si a cualquiera de los equipos se le ha concedido un tiempo muerto antes de que el reloj de partido muestre 5 minutos o menos restantes en el cuarto, ese tiempo muerto se utilizará como un tiempo muerto para los medios de comunicación. Este tiempo muerto se considerará tanto un tiempo muerto para los medios como un tiempo muerto para el equipo solicitándolo.

E.3.4 Según este procedimiento, habría un mínimo de 1 tiempo muerto en cada cuarto. y un máximo de 6 tiempos muertos en la primera mitad y un máximo de 8 tiempos muertos en la segunda mitad.



APÉNDICE F - SISTEMA DE REPRODUCCIÓN INSTANTÁNEA

F.1. Definición

El Sistema de Revisión Instant Replay (IRS) es el método de trabajo utilizado por los árbitros para verificar sus decisiones observando las situaciones del juego en la pantalla de la tecnología de video aprobada.

F.2 Procedimiento

F.2.1 Los árbitros están autorizados a utilizar el IRS hasta que firmen el acta después del partido, dentro de los límites previstos en este Apéndice.

F.2.2 La revisión se realizará cuando los árbitros hayan detenido el juego por cualquier motivo. Después de que se haya producido la situación que motiva la revisión, a menos que se indique lo contrario en el Art. 44 (Errores corregibles)

F.2.3 Para la utilización del IRS se aplicará el siguiente procedimiento:

- El jefe de equipo deberá aprobar el equipo del IRS antes del juego, si está disponible.
- El jefe de tripulación toma la decisión sobre si se utilizará o no la revisión.
- Si una decisión de los árbitros está sujeta a revisión, la decisión inicial deberá ser mostrada por los árbitros en la cancha.
- Después de reunir toda la información de los demás árbitros, oficiales de mesa y El comisionado, si está presente, y el jefe de tripulación iniciarán la revisión lo más rápidamente posible.
- El jefe de equipo y al menos un árbitro (que tomó la decisión) deberán participar en La revisión. Si el árbitro principal tomó la decisión, deberá elegir a uno de los árbitros. para acompañarlos durante la revisión.
- Durante la revisión, el jefe de tripulación deberá asegurarse de que ninguna persona no autorizada haya acceso al monitor del IRS.
- La revisión se realizará antes de que se administren los tiempos muertos o las sustituciones. un intervalo de juego, comienza o antes de que se reanude el juego.
- Si se ha iniciado un tiempo muerto o se ha producido una sustitución cuando los árbitros identifican la necesidad Para una revisión, el tiempo muerto y cualquier sustitución se cancelarán hasta que se tome la decisión final. comunicado.
- Después de que se comunique la decisión final, cualquiera de los entrenadores principales puede solicitar un tiempo muerto o puede retirarlo, o cualquiera de los jugadores puede solicitar una sustitución.
- Después de la revisión, el árbitro que tomó la decisión informará la decisión final y el juego. se reanudará en consecuencia.
- La decisión inicial del árbitro(s) puede corregirse solo si la revisión proporciona la árbitros con evidencia visual clara y concluyente de la corrección.

F.3 Regla

Se podrán revisar las siguientes situaciones de juego:



- F.3.1 Al final del cuarto o del tiempo extra,
- o si se realizó un tiro a gol antes del final del reloj de partido señal que indica el final del cuarto o del tiempo extra.
 - o si se debe mostrar el tiempo en el reloj de juego y cuánto tiempo, si
 - se produjo una violación de límites del tirador,
 - se produjo una violación del reloj de lanzamiento,
 - se produjo una infracción de 8 segundos,
 - se cometió una falta
 antes del final del cuarto o del tiempo extra.
- El intervalo de juego no comenzará hasta que se comunique la decisión del IRS y cualquier se completa el tiempo de juego adicional en el cuarto o tiempo extra.
- F.3.2 Cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada tiempo extra,
- o si se realizó un tiro a gol antes de la señal del reloj de lanzamiento sonó.
 - Los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente para revisar si un El gol exitoso fue lanzado antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento.
 - Los árbitros deben identificar la necesidad de la revisión que debe tener lugar después de la gol cuando los árbitros han detenido el juego por primera vez por cualquier motivo.
 - o cuando se cometió una falta fuera del acto de tiro. ▪ si el reloj de juego o de lanzamiento ha expirado,
 - si el acto de tiro había comenzado, cuando la falta fue cometida por un oponente del tirador, o
 - si la pelota todavía estaba en la(s) mano(s) del tirador cuando se cometió la falta Fue cometido por un compañero de equipo del tirador.
- o para identificar al jugador que ha provocado que el balón salga fuera de los límites del terreno de juego.
- F.3.3 En cualquier momento del juego,
- o si el gol conseguida se lanzó desde el área de 2 o 3 puntos.
 - Los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente para revisar si se marcó un gol desde el área de 2 o 3 puntos.
 - La revisión deberá realizarse cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez por cualquier motivo después del gol.
 - o si se concederán 2 o 3 tiros libres después de que se haya cometido una falta a un tirador por un gol no convertido.
 - o si una falta personal, antideportiva o descalificante cumple los criterios para tal falta o debe ser mejorada o degradada o debe ser considerada como una falta técnica.
 - o si una falta técnica se considerará una falta antideportiva o falta descalificatoria
 - o si se ha producido uno de los errores corregibles de la categoría 1 y si aún es corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores corregibles). En caso afirmativo:
 - Los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente para revisar si se ha producido un error corregible de categoría 1.



- El error sólo podrá corregirse según lo definido en el Artículo 44 (Corrección errores).

o si se ha producido uno de los errores corregibles de la categoría 2 y si sigue siendo corregible dentro de los límites definidos en el artículo 44 (Errores corregibles). En caso afirmativo, el error solo podrá corregirse según lo definido en el artículo 44 (Errores corregibles).

o después de que se produzca un mal funcionamiento del reloj de juego o del reloj de lanzamiento, en cuánto tiempo se deberá corregir el o los relojes.

o para identificar al lanzador correcto de tiros libres.

o identificar la participación de los jugadores y las personas autorizadas a sentarse en el banquillo del equipo durante cualquier acto de violencia.

- Los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente para revisar cualquier acto de violencia o acto potencial de violencia.
- La revisión debe realizarse antes de que el balón esté vivo después de que los árbitros hayan detenido el juego por primera vez por cualquier motivo, después del acto de violencia o del acto de violencia potencial.

F.4 El desafío del entrenador jefe

F.4.1 En todos los juegos donde se utiliza el Sistema de Repetición Instantánea (IRS), el entrenador principal puede solicitar un desafío del entrenador principal (HCC), es decir, pedirle al árbitro más cercano que verifique la decisión de los árbitros. utilizando el IRS para revisar la situación del juego.

F.4.2 Para el HCC se aplicará el siguiente procedimiento:

- Al entrenador principal se le concederá solo un HCC por juego, independientemente de si el desafío tiene éxito o no.
- Sólo podrán ser impugnadas las situaciones de juego señaladas en el Apéndice F.3.
- Las restricciones de tiempo de los Apéndices F.3.2 y 3.3 no se aplican. El HCC puede solicitado en cualquier momento durante el juego.
- El entrenador principal que solicite un desafío deberá establecer contacto visual con el árbitro más cercano y solicitar claramente el HCC. El entrenador principal deberá decir en voz alta en inglés: “desafiar” y al mismo tiempo mostrar la señal HCC (dibujando un rectángulo con el manos). La solicitud será definitiva e irreversible.
- La solicitud del entrenador principal para el HCC puede cancelarse hasta que el árbitro conceda la solicitud con la señal del HCC.
- El entrenador principal debe solicitar la revisión al HCC y la revisión debe realizarse a más tardar cuando los árbitros hayan detenido el juego por primera vez después de la decisión, a menos que se indique lo contrario en estas reglas.
- Si el juego continúa sin interrupción, los árbitros están autorizados a detener el juego inmediatamente cuando identifiquen el HCC, a menos que ningún equipo esté en desventaja.
- El entrenador principal indicará al árbitro más cercano la situación del juego a tratar. Revisado.
- El árbitro notificará al anotador, mediante la señal nº 59, que se ha concedido el HCC.
- Durante la revisión los jugadores deberán permanecer en la cancha.
- Si la revisión arroja que la decisión impugnada es a favor del equipo solicitante, la decisión inicial



La decisión será revocada.

- Si la revisión determina que la decisión impugnada no es favorable al equipo solicitante, se mantendrá la decisión inicial.
- Los árbitros utilizarán el mismo procedimiento que en la regla de revisión.
- Después de que el árbitro haya informado la decisión final de la revisión, el juego se reanudará como después de cualquier revisión.

FIN DE LAS REGLAS

y

PROCEDIMIENTOS DEL JUEGO



ÍNDICE DE LAS REGLAS

24 segundos	42 3
segundos	41 área de portería de 3
puntos.....	10 4 faltas por
equipo.....	65 5
faltas.....	17, 65 5
segundos	32, 67 jugador marcado de
cerca.....	41 saque de
banda	32
8 segundos	41 Acto de disparar
Definición	29
Falta a un jugador.....	55 Todo en
uno.....	18 Posesión
alterna.....	25
Tobilleras.....	19 Mangas de
compresión.....	19
Entrenador asistente	
deberes y poderes	21 planilla de
puntuación	21
Goleador asistente	
Deberes.....	75 Zona de defensa
definición	9
Control del balón.....	29
muerto	20 entra a canasta desde
abajo	30 entra en su propia
canasta	30
patada	83
En vivo.....	24
estado	24 golpear con el
puño	28 dentro de
canasta	30 la pelota se aloja entre el aro y el
tablero	25 la pelota de baloncesto entra por
abajo	30 la pelota entra en el
propio	30
balón dentro	30 cambio para el segundo
tiempo.....	24
oponentes.....	8



propio	8
Baloncesto	
Equipamiento	14
Bloqueo	49 Líneas de
demarcación	9 Capitán que actúa como
entrenador	21
Entrenador	21 Deberes y
poderes	20 Círculo
central	9 Línea
central	9 Clasificación de los
equipos	94
Jugador muy vigilado.....	39 Entrenador
inhabilitación	54 deberes y
poderes	21 miembro del
equipo	17
de pie	21 lista del
equipo	21 falta
técnica	53
Color de las camisas.....	18
Notario	
Definición	65
informe.....	66 Medias de
compresión	19 Movimiento
continuo	28
Control del balón	27 Errores
corregibles.....	62 Cancha
dimensiones.....	9
líneas.....	9 Jefe de equipo
Definición	65
Jefe de equipo	
Deberes y poderes.....	65 Cruzar el
camino	47 Bola
muerta	23 Decisión de
juego.....	8 Decisiones de tiempo y lugar
para.....	67 Definición de
juego.....	8 Miembros de la
delegación.....	12 Falta
descalificante.....	55
Médico	17



Definición de regate	38	Elegible para jugar	17	Definición de final de juego	23	Poder de los árbitros	66	Final de un cuarto	23	Líneas de fondo	9	Con derecho a jugar	17
Equipamiento excluido	14	Jugador Definición	17	Definición de horas extras	22	Finalización	23	Intervalos.....	22	Fingir una falta.....	50	Lucha.....	57
Uñas.....	18	Falta 5 por jugador	17, 58	después del tiempo de juego	22	al final del cuarto	22	descalificación del entrenador	54	descalificación alterna	26	pelea	57
penalización	59	situación de penalización	58	personal	50	jugador en el acto de tiro	51	situaciones especiales	58	técnica por parte del entrenador	53	técnica por parte del jugador	53
antideportiva	54	violencia	52	Cuatro faltas por parte de un jugador	53	técnica por parte del entrenador	53	Equipo.....	58	Lugares de rebote de tiros libres.....	10, 60	Tiros libres.....	59
Líneas de tiros libres.....	60	designación	21, 59	restricciones.....	60	Zona delantera							



la pelota entra en	39
definición	9 pérdida de
balón	38
Juego	
decisión.....	8
final	23 perdido por
abandono	36 perdido por
abandono	35 tiempo de
juego	22 Balón de
juego	65 Operaciones del reloj de
juego	70 Descalificación del
juego	87 Gol
entra en la cesta desde abajo	29
propia canasta, accidentalmente	29 propia canasta,
deliberadamente	29
valor	29 cuando se
realiza	28 Intervalo de medio
tiempo	22
Manos	
contacto con oponentes.....	49 uso
de	49
Diademas.....	19
Casco.....	19 Pelota
sostenida.....	24
Agarre	50 Equipo
local	18 Defensa ilegal por
detrás	50 Lesión
árbitro	68
jugador	20 Sistema de repetición
instantánea	66
Intérprete	17 Intervalo de juego
definición	22 deberes del
cronometrador	70 Salto entre
dos	24 Situación de salto entre
dos	25 Patear el
balón	27
Rodilleras	19
Mangas de compresión para piernas.....	19 Balón
vivo.....	23 Ubicación de un
jugador.....	24



Ubicación del árbitro.....	24
Administrador.....	17
medios.....	101
Protector bucal	19
Números en las camisetas.....	18
Objetos	
que lleva el jugador.....	18, 65
Árbitro	
definición	65
ubicación	24
poderes	66
señales	74
administración de penalizaciones por faltas	81
señales del reloj de partido	74
informativo	76
número de jugadores	78
puntuación	74
faltas especiales	81
sustitución y tiempo muerto	76
Tipo de faltas.....	79
violaciones.....	76
tiempo y lugar para las decisiones.....	67
uniforme.....	65
Canasta de los oponentes.....	8
Otro	
equipamiento.....	18
Fuera de límites	
pelota	37
jugador	37
Penalización por falta	
descalificante	56
doble falta	51
pelea.....	57
violaciones de tiros libres.....	62
juego perdido por incomparecencia.....	36
juego perdido por abandono.....	35
falta personal.....	51
falta técnica del entrenador.....	54
falta técnica del jugador.....	54
falta técnica durante el intervalo de juego.....	54
falta antideportiva.....	55
violaciones.....	37
Situación de penalti.....	58
Cuarto	



definición	22
finalización	23
Inicio.....	23
Falta personal	50
Fisioterapeuta	17 Jugador 5 comete
faltas	17, 58 se convierte en
sustituto	17, 33 marcado de
cerca	39 control del
balón	27 con derecho a
jugar	17 en acto de
tiro	28
lesión	20
ubicación	24
Número de	17
números en las camisetas.....	18 cinco
inicial.....	21
sustitución.....	33 falta
técnica.....	53 llevar
objetos.....	18, 65 Sistema de puntos de
clasificación de jugadores.....	73 Entrenador de
jugadores.....	21 Control de jugadores
Definición	27
Cancha de juego	
Dimensiones.....	9
Pantalones de traje de juego.....	18
Líneas.....	9 Tiempo de
juego.....	22 Equipo de
protección.....	19
Protector.....	19
Protesta	
Informe del comisario.....	68 Informe del jefe de
equipo	68
Procedimiento	92
Empujar.....	50 Lugares de
rebote.....	10, 60 Definición del
árbitro.....	65 Deberes y
poderes.....	67 Área
restringida.....	10
Reglas de conducta	
Definición	52
Goleador	



deberes.....	68	Tabla del
anotador	13	Planilla de puntuación
examen.....	66	
forma	84	
procedimiento	84	
Semicírculos.....	9	Camisas
Color.....	18	
números.....	18	Pantalones
cortos.....	18	Líneas
laterales.....	9	
Situaciones especiales	58	
Espectáculos.....	19	Inicio de un
cuarto	23	Inicio del
juego	23	Cinco jugadores
titulares	21	
Estadístico.....	17	Golpear el balón con
el puño.....	27	Sustituto
se convierte en jugador.....	17, 33	Oportunidad de
sustitución	33	Espacios de
sustitución.....	13	Oficiales de mesa
definición	65	
uniforme	65	
Taping.....	28	
Taping.....	19	Situaciones de saque
inicial.....	25	Zonas de banquillo de equipo
Definición	12	
Control de equipo		
Definición	27	Faltas de
equipo	17	Faltas de
equipo	58	Faltas de
equipo	58	Faltas de
equipo	58	Faltas de equipo
Definición	17	
Equipos.....	17	Área de portería de tres
puntos	10	Saque de banda
5 segundos.....	30	
definición	29	
Línea de saque		



Definición	12	Resultado
empatado	22	
Inclinación	43	Tiempo muerto
Definición	31, 32	Deberes del
anotador	69	
Funciones del cronometrador	70	
oportunidad.....	31	Temporizador
deberes.....	69	
Reloj de veinticuatro (24) segundos		
Reinicio por error.....	41	
sonidos por error.....	42	
Funciones del operador durante veinticuatro		
(24) segundos.....	70	
Veinticuatro (24) segundos.....	40	Definición de
árbitro	65	Árbitros uniformes, jefe de equipo y árbitro
principal	65	
Jugador.....	18	Oficiales de
mesa.....	65	
Comportamiento antideportivo		
Informe del comisario.....	66	Informe del jefe de
equipo.....	66	Falta
antideportiva.....	54	Violación situaciones
especiales.....	59	Violaciones
definición	59	
Violencia	59	Equipo
visitante	18	Sillas de
ruedas	14	
dimensiones	16	
altura	15	
Pulseras	19	



International Wheelchair Basketball Federation
c/o FIBA
Route Suisse 5 - PO Box 29
1295 Mies
Switzerland

