

Octubre
2008

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES –



IWBF

COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

de las Reglas Oficiales de Baloncesto en
Silla de Ruedas



IWBF
International Wheelchair
Basketball Federation

OCTUBRE 2008

**FEDERACION INTERNACIONAL DE
BALONCEN TO EN SILLA DE RUEDAS**

I W B F

COMITÉ TECNICO DE IWBF.

Presidente: Norbert Kucera Alemania :
Secretario Don "Butch" Steponchev Canada
Miembros Ricardo Moreno España
Walter Pfaller Austria
Nico Viviers: República Sudafricana
Kaneyoshi Sugiyama, Japón

Miembros Ex-officio: Maureen Orchard Canada

IWBF Office
Maureen Orchard, President of IWBF
181 Watson Street #108
Winnipeg, MB, Canada
R2P 2P8

Phone: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-925-5929
E-mail: IWBFPresident@aol.com
<http://www.IWBF.org>
© IWBF 2004

Publicado por:

IWBF

(International Wheelchair Basketball Federation)

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Basado en las Reglas Oficiales de FIBA

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

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

Todos los derechos reservados. Ninguna parte de esta publicación puede ser reproducida o transmitida en ningún formato, bien sea electrónico o mecánico, incluida las fotocopias, sin permiso expreso del editor.



INTRODUCCION Y CLAVES

Los números antes de cada caso se refieren al artículo equivalente de "Las Reglas Oficiales 2008 de Baloncesto en Silla de Ruedas."

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

Desde que el contexto de espacio libre en el campo es significativamente acentuado en el Baloncesto en Silla de Ruedas, deberá ser prestada especial atención a la parte del juego sin balón. Una considerable cantidad de contactos ilegales suceden sin balón y requieren la atención de los árbitros.

Introducción

Las reglas del juego a veces, establecen o implican que el balón este muerto, o que una falta o una violación esta involucrada. Si no lo hacen, debería asumirse que el balón esta vivo o que ninguna falta ni violación ha sucedido y no afecta a la situación dada. Una infracción simple no se implica por una segunda infracción, o por la 4ª falta (1) de equipo a menos que esté así establecido o implicado

Nota.

- | | |
|----------|---|
| A4 – A8 | Son jugadores del equipo atacante o del equipo que tiene control del balón. |
| D4 – D8 | Son jugadores del equipo defensor o del equipo que no tiene control del balón. |
| A9 – A15 | Son substitutes del equipo atacante o del equipo con control del balón. |
| D9 – D15 | Son substitutes del equipo defensor o del equipo que no tiene el control del balón. |

(1) Todos los casos de este documento están basados en el formato de partido 4x10'



REGLA DOS

-

DIMENSIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 3 Equipamiento

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

Art. 3 Sillas

Comentarios generales a la revisión de la silla:

Revisión de la silla: La revisión de la silla no tendrá lugar antes de los partidos en los torneos mas importantes/principales de la IWBF. Normalmente las sillas serán revisadas por el comisario del partido antes del inicio del torneo. Esta revisión se realiza para identificar los problemas que pudieran existir y que el jugador deberá subsanar antes de que la silla sea utilizada en un partido. El Art. 37.1.3 establece que es responsabilidad del jugador el asegurarse de que su silla es legal.

La silla nos será revisada de nuevo a menos que el comisario del partido, el árbitro principal o el entrenador del equipo contrario lo soliciten (Art.37.1.3). Si hay una petición de revisión de una silla, el árbitro principal junto con el comisario del partido, si lo hubiera, la realizarán para asegurarse que cumple con todos los requisitos establecidos en el Art.31.1 prestando principal atención a la altura de la silla desde el suelo hasta la parte superior del cojín. El árbitro y/o el comisario pedirán al jugador que salga de la silla y que no toque su cojín, si lo hubiera. Esto es particularmente importante si lo que se quiere comprobar es si el cojín ha sido modificado o colocado de manera que dé al jugador una ventaja en altura no contemplada en las reglas. Problemas menores como protecciones que sobresalen de las ruedas, etc. deben ser señaladas y corregidas pero no serían suficientemente importantes como para merecer una descalificación.

Debe señalarse que la silla sólo podrá ser revisada con el propósito que expresa el Art.37.1.3, cuando la tenga un jugador dentro del terreno de juego, tal y como define el Art.4.1.3. No es ninguna infracción estar sentado en el área de banquillo en una silla que no cumple los requisitos establecidos en el Art.3.1.

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

Asimismo válido para los Art.37.1.3 y Art.46.1

3.1 Situación: Se detiene el juego tras la rotura de un eje de la silla del jugador A4 y el mecánico del equipo A esta teniendo dificultades para hacer una reparación inmediata.



Reglamento: Si la reparación no está terminada en menos de 50 segundos desde el momento en que se paró el partido, el árbitro deberá ordenar al equipo A (1) retirar la silla averiada, y (2) sustituir al jugador A4. Esta regla será aplicable para todas las averías de la silla de ruedas.

3.1 Comentario: En referencia a las sujeciones del jugador en la silla, no existe ninguna limitación al respecto, siempre y cuando las ataduras que se usen estén especificadas en su ficha de clasificación. No se permitirá ninguna otra ayuda adicional no especificada en la ficha del jugador ya que puede suponer una modificación en su puntuación.

3.1.1 Situación 1: Después de un tiempo muerto, el jugador A4 entra en el campo con una silla de ruedas que no reúne los requisitos establecidos en el Art.3.1.

Reglamento: El jugador A4 será descalificado.

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

Reglamento: El jugador será descalificado y se retirará la silla del partido.

3.1.1 Situación 3: A petición de un jugador o durante la revisión específica de una silla, el árbitro descubre que el jugador A4 quiere jugar con un “cojín terapéutico”, del cual ha cortado porciones para ajustarlo a sus piernas y nalgas.

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

3.1.2 Situación: Durante el juego, el jugador D4 **apoya** su pie en una correa entre la estructura de su silla de ruedas.

Reglamento: Legal, no es violación

3.1.2 Comentario 1: La barra reposapiés y cualquier otra extensión lateral que no forme parte de la estructura deberán estar a un máximo de 11 cm. sobre el suelo.

3.1.2 Comentario 2: Para ser congruente con el Art. 3.1.2, la barra horizontal protectora en la parte delantera/lateral no deberá sobrepasar la altura máxima de 11 cm. sobre el suelo. Todo lo establecido en los Artículos 3.1.2 y 3.1.3 es de aplicación en la barra horizontal protectora de la parte delantera/lateral.

3.1.4 situación: A petición de un jugador o durante la revisión específica de una silla, el árbitro advierte que la rueda “antivuelco” tiene una distancia de 3 cm. entre su punto más bajo y el suelo, y además sobresale del plano vertical trasero definido por las ruedas traseras.

Reglamento: La silla no es legal. La rueda “antivuelco” no puede estar a más de 2 cm desde el suelo a su punto más bajo y no puede sobresalir del diámetro de las ruedas traseras.

El jugador será descalificado (Art.37.1.3)

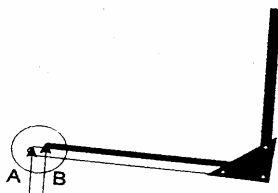
3.1.5 Situación 1: A petición de un jugador o durante la revisión específica de una silla, los árbitros descubren que el asiento del jugador A4 no está fijado a la silla. La altura máxima del asiento es legal. ¿Puede el jugador A4 jugar con esta silla?

Reglamento: No. La silla del jugador A4 no es legal. El asiento es parte de la silla de ruedas y debe estar fijado a ella. El jugador deberá abandonar la pista y corregir el problema. El árbitro principal o el comisario comprobarán la reparación antes de que el jugador vuelva a la pista con la silla. Esta infracción no es suficiente para comportar una descalificación. Si el mismo problema es descubierto en partidos posteriores, se considerará que el jugador está modificando su silla para obtener una ventaja ilegal y será descalificado (Art.37.1.3)

3.1.5 Situación 1: La misma situación anterior. El jugador A4 fija el asiento momentáneamente con algún material de tal forma que el asiento es parte de la silla pero **puede** ser despegado fácilmente después del partido.

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

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



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

3.1.9 Comentario: No serán permitidos los neumáticos/ruedecillas (castor) que dejen marcas en el suelo de forma **permanente**. Aquellas marcas que puedan quitarse fácilmente no se considerarán permanentes.

3.1.10 Situación: El jugador A4 utiliza un cojín en el respaldo por razones “terapéuticas”.

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



REGLA TRES

-

EQUIPOS

Art. 4: Equipos

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

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

4.3.4 Situación 1: El jugador A4 está jugando con calcetines pero sin calzado..

Reglamento: Legal. Sólo está prohibido jugar descalzo.

4.3.4 Situación 2: El jugador A5 desea jugar con zapatos de calle.

Reglamento: Ilegal. Sólo se permite calzado deportivo.

4.4.2 Comentario: Si un jugador lleva objetos o joyería que no puede quitarse, no le será permitido jugar. Se podrá hacer una excepción con el anillo de casado, que si no puede ser quitado será permitido, pero deberá taparse.

Los árbitros no usaran ningún tipo de joyería. Se podrá hacer una excepción con el anillo de casado si no puede ser quitado.

Art. 5. : Jugadores: Lesiones

5.2 Situación 1: El jugador A4 se cae de su silla de ruedas cerca de la canasta tras haber realizado un tiro. Los otros jugadores tratan de coger el rebote.

Reglamento: El juego es detenido inmediatamente debido al potencial peligro para el jugador A4.

- a) Si él arbitro para el juego cuando ningún equipo tiene el control del balón, se concederá la posesión al equipo que debe hacer el saque de acuerdo con el proceso de alternancia.
- b) Si uno de los dos equipos tiene el control del balón cuando él arbitro para el juego, se le concederá la posesión del balón a este equipo.

5.2 Situación 2: El equipo A tiene el control del balón. El jugador A4 se cae de su silla de ruedas durante una lucha para conseguir una posición favorable. No hay ningún contacto ilegal por parte del contrario. A4 no esta en peligro pero el equipo A retiene la bola porque no quiere acabar el ataque sin el jugador A4.

Reglamento: El árbitro está autorizado para detener el partido y permitir a A4 volver a su silla de ruedas y el juego deberá continuar sin realizar una nueva cuenta ("reset") de 24 segundos.

5.2 Situación 3: El equipo A tiene el control del balón y esta acabando un rápido contraataque cuando D4 se cae de su silla debajo de la canasta.

Reglamento: Los árbitros pararan inmediatamente el juego debido al peligro potencial para D4. Se concederá la posesión del balón al equipo A para que realice un saque desde el fondo, excepto directamente detrás del tablero y se le concederá una nueva cuenta de 24".



5.2 Situación 4: El jugador A4 realiza un pase largo hacia A6, entonces pierde el equilibrio y se cae de su silla de ruedas. Sus compañeros de equipo (A6 y A7) continúan el ataque hacia la canasta contraria.

¿En este momento el juego debe ser parado? o ¿puede él árbitro que está cerca de A4 ayudar al jugador a sentarse en su silla mientras el juego continúa?

Reglamento:

1. El árbitro no debe ayudar al jugador a volver a su silla de ruedas.
2. Si el jugador A4 no está en peligro, el juego no debe ser interrumpido inmediatamente.
3. Si en opinión del árbitro existe alguna duda de la habilidad del jugador para volver a su silla de ruedas sin ayuda, el juego debe ser parado cuando la jugada haya sido completada, esto significa:
 - a) Cuando el balón está muerto.
 - b) Cuando un oponente obtenga el control del balón.

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

5.2 Comentario 2: Sin embargo los árbitros deberán poner especial atención a la posibilidad de que los jugadores, en las circunstancias descritas anteriormente, se caigan de sus sillas o se tiren al suelo deliberadamente, con intención de parar el juego en una situación clara de ataque del contrario. Estas situaciones deben ser consideradas automáticamente como antideportivas ya que van dirigidas a obtener una ventaja ilegal y deberán ser penalizadas con una falta técnica contra el jugador que realiza la acción. Cualquier repetición deberá castigarse con la descalificación del jugador.

Información adicional sobre el Artículo 5

Aplicación 1

No hay límite de tiempo para que un jugador gravemente lesionado sea retirado del terreno de juego si en opinión de un médico el traslado es peligroso para el jugador.

Ejemplo:

A4 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante de 15 minutos porque el médico que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

Interpretación:

El tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego vendrá determinado por la opinión del médico..

Aplicación 2

Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede continuar jugando de inmediato (aproximadamente 15 segundos), debe ser sustituido, a menos que cualquier equipo solicite un tiempo muerto en el



mismo periodo de reloj parado y el jugador se recupere durante ese tiempo muerto antes de que suene la señal del anotador para solicitar sus sustitución.

Ejemplo:

A4 se lesiona y se detiene el partido. Como A4 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. El entrenador del equipo A (o el del equipo B) solicita un tiempo muerto.:

- (a) Antes de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.
- (b) Después de que el sustituto de A4 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A4 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego. Se concederá la solicitud de A4?

Interpretación:

- (a) Se concede el tiempo muerto y si A4 se recupera durante le mismo podrá continuar jugando.
- (b) Se concederá el tiempo muerto pero ya ha entrado en el partido el sustituto de A4. Por tanto, A4 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha

Art. 6: Capitán: Derechos y deberes

6.1 Comentario: Si el capitán necesita una excesiva cantidad de tiempo para hablar con él árbitro, le será cargado a su equipo un tiempo muerto.

Art.7: Entrenadores: Derechos y deberes

Información adicional sobre el Artículo 7

Aplicación 1

Al menos 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido, cada entrenador o su representante debe proporcionar al anotador una lista con los nombres y números correspondientes de los miembros del equipo aptos para jugar. El entrenador es el responsable directo de asegurarse de que los números que aparecen en la lista corresponden con los números de las camisetas de los jugadores y que la clasificación de cada jugador en la lista es la correcta. 10 minutos antes de la hora de inicio del partido el entrenador confirmará su aprobación con los nombres, números y clasificación correspondientes de los miembros de su equipo y con los nombres de los entrenadores mediante la firman del acta.

Ejemplo:

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

- (a) Antes del inicio del partido.
- (b) Después del inicio del partido. Cómo procederá el árbitro?



Interpretación:

- (a) Los números equivocados se corrigen y se añade el nombre del jugador al acta sin ninguna sanción.

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



REGLA CUARTA

-

REGULACIONES DEL JUEGO

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

9.1 Comentario: Cuando una falta técnica, una antideportiva o una descalificante tenga lugar después de que el balón ha sido tocado legalmente durante el palmeo entre dos inicial, se concederán tiros libres. Después de los tiros libres, el juego deber ser reanudado con un saque desde la línea central del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

Información adicional sobre el Artículo 9

Aplicación 1

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

Observación: Esta restricción sólo es válida al inicio del partido y no al inicio de cualquier otro periodo o periodo extra.

Ejemplo:

A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

(a) El representante del equipo A facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

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

Interpretación:

(a) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido comenzará. Si los jugadores que faltan no han llegado al terreno de juego preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido puede darse por incomparecencia al equipo B con un marcador de 20-0.

(b) Se retrasará el comienzo del partido un máximo de 15 minutos. Si los jugadores que faltan llegan al terreno de juego y están preparados para jugar antes de que hayan pasado los 15 minutos, se puede sancionar una falta al entrenador del equipo A (anotada como "B"), tras lo cual comenzará el partido. Si los jugadores que faltan no están en el terreno de juego antes de que hayan pasado los 15 minutos, el partido puede darse por incomparecencia al equipo B con un marcador de 20-0.



Aplicación 2:

El Art.9 clarifica qué canasta debe defender un equipo y qué canasta debe atacar. Si, por error, cualquier periodo comienza con ambos equipos atacando/defendiendo la canasta equivocada, se corregirá esta situación tan pronto como sea posible, sin poner a ningún equipo en desventaja. Los puntos logrados, el tiempo transcurrido, las faltas sancionadas, etc. antes de detener el juego serán válidos.

Ejemplo 1:

Después del inicio de un periodo, los árbitros se dan cuenta de que ambos equipos están jugando en la dirección equivocada.

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

Al inicio de un periodo, el equipo A está atacando/defendiendo la canasta correcta cuando B4, al perder la orientación, regatea hacia la canasta equivocada y logra un cesto.

Interpretación:

Se concederán dos puntos al capitán del equipo A.

Art. 10: Estado del balón

10.4 Situación 1: En una situación de acción de tiro a canasta, A4 recibe una falta de D4. A4 continua su acción cuando suena la señal de final de periodo antes de acción de tiro haya finalizado, es decir, haya salido de sus manos. Después de que la bocina haya sonado, la acción se completa y el balón entra en la canasta. ¿La canasta es válida?

Reglamento: No. Para que la canasta sea válida, el balón debe haber salido de la (s) mano (s) previamente a que la bocina haya sonado. Le será cargada una falta a D4 y se le concederán dos (o tres) tiros libres a A4. (Ver Art. 15.3 Situación 3)

10.4 Situación 2: El jugador A8 tira a canasta y el jugador D5 le hace falta después de que la acción de tiro haya sido completada. Que sucede sí:

- a) Mete canasta
- b) Falla la canasta
- c) Mete la canasta y es la 5ª falta del equipo D en el período.
- d) Falla la canasta y es la 5ª falta del equipo D en el período.

Reglamento: Se carga falta contra el jugador D5 y

- a) Se concede la canasta al jugador A8 y se concede el balón al equipo A para un saque desde el punto más cercano fuera del campo.
- b) Se concede el balón al equipo A para un saque desde el punto más cercano fuera del campo.
- c) Se concede la canasta al jugador A8 seguida de dos tiros libres.
- d) Se concede al jugador A8 dos tiros libres.

Art. 12: Palmeo entre dos y Posesión alterna.

12.2 Situación 1: Durante la ejecución de un palmeo entre dos A4 se agarra con una sola mano a la rueda o al aro.

Reglamento: Legal.

12.2 Situación 2: Durante el el palmeo entre dos inicial, el jugador A4 en se levanta de su asiento en un intento de tocar el balón.

Reglamento: Falta técnica al jugador A4. Dos tiros libres para un miembro del equipo D, seguido de un Palmeo entre Dos para empezar el partido. (Ver Art. 8.6 Reglas).

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

Reglamento: Ilegal. El árbitro deberá corregir la posición del jugador antes de administrar al Palmeo entre Dos.

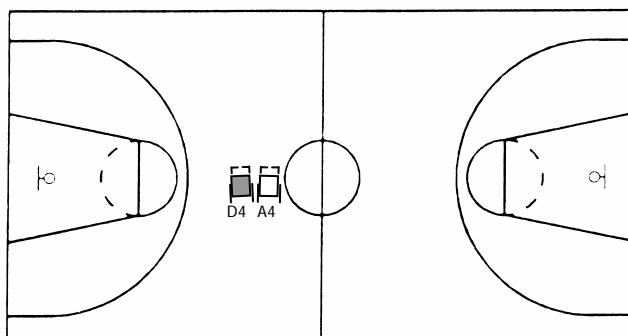
12.2.2 Situación: Durante el palmeo entre dos inicial, dos jugadores del equipo A ocupan posiciones adyacentes fuera del círculo. El jugador D4 quiere posicionarse entre ellos.

Reglamento: Si D4 lo solicita antes de que el balón este vivo, es válido y los árbitros deben ordenar a los jugadores del equipo A que hagan el suficiente espacio.

12.2.8 Situación 1: El jugador A4 durante el palmeo entre dos inicial posiciona su silla fuera del círculo, paralela a la línea central, mientras el jugador D4 esta justo en ángulo con él.

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

12.2.8 Situación 2: Durante un palmeo entre dos inicial el jugador A4 posiciona su silla cerca del círculo, paralelo a la línea central. Inmediatamente detrás de él D4 se pone en la misma posición.





Reglamento: Legal. Sin embargo si la posición de D4 impide a A4 hacer un movimiento normal de pivote, cualquier contacto será juzgado por él árbitro como responsabilidad de D4.

12.2.8 Situación 3: Antes de que el balón sea tocado por primera vez durante un palmeo entre dos inicial, A4 deja su posición fuera del círculo y se mueve hacia la canasta del contrario.

Reglamento: Legal con tal de que el jugador que se mueva no interfiera con los jugadores envueltos en el saque inicial.

12.4.3 Situación 1: A4 y D4 compiten por el palmeo entre dos inicial. El balón es lanzado directamente fuera de los límites y él árbitro señala otro palmeo entre dos.

Reglamento: Aunque el reloj del partido ha comenzado, en el momento del toque ningún equipo tiene el control de la pelota y por tanto, el proceso alternativo de posesión del balón para un saque no se aplica. Se repite el palmeo entre dos en el círculo central entre los mismos jugadores.

12.4.3 Situación 2: A4 y D4 compiten por el palmeo entre dos inicial. El balón es tocado legalmente y cogido inmediatamente por los jugadores oponentes A5 y D5. El árbitro pita balón retenido y señala un nuevo palmeo entre dos.

Reglamento: Correcto. Aunque el reloj del partido ha comenzado, en el momento del toque ningún equipo tiene el control de la pelota y por tanto, el proceso alternativo de posesión del balón para un saque no se puede aplicar. Se repite el saque en el círculo central entre los jugadores A5 y D5.

Información adicional sobre el Artículo 12

Aplicación:

El equipo que no obtenga el control del balón en el palmeo entre dos inicial dispondrá de un saque desde el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de palmeo entre dos.

Ejemplo 1:

El árbitro principal lanza el balón en el palmeo entre dos inicial entre A4 y B4. Justo después de que el balón sea legalmente tocado por A4 o B4:

- (a) Se produce un balón retenido entre A5 y B5.
- (b) Se sanciona una doble falta entre A5 y B5.

Interpretación:

Puesto que aún no se ha establecido la posesión, el árbitro no puede servirse de la flecha de la posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro principal administrará un nuevo palmeo entre dos en el círculo central entre A5 y B5. El tiempo que haya transcurrido desde el palmeo legal del balón hasta la situación de balón retenido doble falta se mantendrá.

Ejemplo 2:

El equipo B tiene derecho a un saque por la regla de posesión alterna. Un árbitro y/o el anotador comete un error y el balón se concede por error al equipo A para que efectúe un saque.



Interpretación:

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

Ejemplo 3:

Al mismo tiempo que suena la señal de fin del primer periodo, sanciona una falta antideportiva de B5 sobre A5. La flecha favorece al equipo B. ¿Cómo procederán los árbitros?

Interpretación:

A5 lanzará los dos tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. El equipo B no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

Art. 13: Como se juega el balón

13.2.1 Situación: El jugador A4 progresa con el balón empujándolo a lo largo del suelo con su reposapiés o botando el balón con la cabeza.

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

Art. 14. : Control del balón

14.3 Situación: Mientras va rodando hacia canasta, A4 carga sobre D4,

- a) Antes o
- b) Después de haber soltado el balón. Esta falta es la quinta del equipo A en ese periodo.

Reglamento: a) No se concederá ningún tiro libre a D4. Falta con control de balón del equipo A.
b) Dos tiros libres para D4. Una vez soltado el balón, finaliza el control de balón por parte del equipo.

14.4.1 Situación 1: El jugador A4, con posesión del balón, comienza a inclinarse. Para evitar que su silla toque el suelo, apoya el balón contra el suelo y retorna a su posición.

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



14.4.1 Situación 2: El jugador A4 se inclina lateralmente para obtener la posesión del balón. Durante esa acción, el jugador levanta ligeramente del suelo una rueda pequeña y una rueda grande.-

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

14.4.1 Situación 3: Un jugador con posesión del balón comienza a inclinarse con su silla de ruedas. Justo antes de que su cualquier parte de su silla toque el suelo, él apoya el balón contra el suelo. Después el reposapiés toca el suelo, el jugador se levanta y reanuda el dribling.

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

14.4.1 Situación 4: El jugador D4 trata de evitar que el balón salga del campo. Al hacerlo pierde el equilibrio y se cae de su silla de ruedas. Mientras esta todavía dentro del campo pero caído en el suelo, palmea el balón a su compañero de equipo D6.

Reglamento: Violación del equipo D; se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano de la banda o fondo.

Art. 15: Jugador en acción de tiro

15.2 Comentario 1: En baloncesto en silla de ruedas, no es fácil identificar el comienzo de un movimiento continuo de tiro a cesto. El inicio de una acción de tiro debe ser identificado con precisión por el árbitro, que deberá poner gran atención a los movimientos normales del brazo, manos (ver Art.15.1 Armar el brazo) y cuerpo anteriores a producirse la acción de soltar el balón para el tiro

Sin embargo, tal y como se juega el baloncesto en silla de ruedas, en el intento de anotara menudo se incluyen movimientos con la silla. Estos nunca deben ser excesivos, pero si a juicio del árbitro, existiera una falta tras el comienzo de una acción normal de tiro que incluye movimiento con la silla, la falta será considerada cometida contra el jugador en acción de tiro.

15.2 Comentario 2: Un jugador esta tratando de encestar cuando el balón está en su posesión y, a juicio del árbitro, está tirando o intentado tirar puesto que la mano que lanza está levantada/amartillada (ver Art. 15.1). No es esencial que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del jugador o que la(s) mano(s) haya(n) comenzado su movimiento. El jugador puede estar haciendo un intento de cesto pero su brazo está tan sujeto que no puede soltar el balón. Se priva al jugador de la ocasión tirar y del derecho de efectuar el lanzamiento.

15.2 Situación 1: El jugador A5 se encuentra en el área restringida directamente bajo la canasta cuando recibe un pase por encima de la mano extendida de defensor D5. A5 amartilla su mano en dirección a canasta ---- simultáneamente con la recepción del balón y D5 golpea su brazo antes de que el balón salga de su mano. La canasta no es convertida.

Reglamento: Se cargará una falta a D5. Se concederán 2 tiros libres a A5.

Razonamiento: Si, en la opinión del árbitro, la posición amartillada de la mano del jugador marca el principio de la acción del movimiento del tiro, se considera que A5 ha recibido la falta en acción de tiro.



15.2 Situación 2: A5 tira directamente desde debajo la canasta pero en este caso sin que le hagan falta, coge su propio rebote con la mano amartillada cuando D5 le golpea en su brazo antes de lanzar a canasta. La canasta no es convertida

Reglamento: Se carga una falta a D5. Se conceden 2 tiros libres a A5.

15.2 Situación 3: A4 se mueve hacia canasta cuando recibe un pase largo entre los brazos levantados del defensor D4. D4 baja inmediatamente sus brazos estableciendo contacto con A4, al tiempo que este levanta su mano iniciando un tiro a canasta, pero no necesariamente en la clásica posición de tiro.

Reglamento: Se carga una falta a D4. Se conceden 2 tiros libres a A4.

Razonamiento: Debería sancionarse con falta a la más mínima indicación de que los brazos se levantan hacia la canasta. Esta situación es análoga en Baloncesto a pie cuando un jugador recibe un pase y simultáneamente salta hacia la canasta en un intento de tiro. Este jugador no tiene su mano levantada en la clásica posición de tiro pero sin embargo la acción de correr/saltar enfatiza la intención de tiro del jugador. En el Baloncesto en silla de Ruedas la intención de tiro del jugador se ve disminuida por el hecho de no poder saltar. Por tanto, debe prestarse una atención especial al movimiento de levantar los brazos.

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

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

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

15.3 Situación 2: A5 rueda y/o bota en el área restringida para intentar posicionarse. Aún en movimiento A5, coge el balón para un lanzamiento a canasta o hace el último impulso hacia canasta. En este momento D4 hace una falta a A5.

- a) El movimiento de A5 no es interrumpido y A5 consigue canasta,
- b) A5 para su movimiento tras la falta pero comienza un segundo movimiento consiguiendo canasta.

Reglamento:

- a) La canasta es válida y A5 debe lanzar un tiro libre porque el movimiento no fue interrumpido. (Ver Art. 10.4).
- b) El balón se considera muerto cuando A5 para su movimiento. No se considera válida la canasta. A5 debe tirar 2 tiros libres.

15.3 Situación 3: Mientras A4 esta en acción de tiro, D4 le hace falta. A4 continua su movimiento de tiro pero la bocina de final del período suena antes de que el balón

haya salido de su mano. Después del sonido de la bocina, el lanzamiento es completado y el balón entra. ¿Deberá ser canasta válida?

Reglamento: No. Para que una canasta sea válida, el balón debe haber abandonado las manos de A4 antes de que la bocina suene. Se carga una falta a D4 y dos (ó tres), tiros libres se conceden a A4. (Ver Art. 10.4 Situación).

15.3 Situación 4: A5 comienza un intento de tiro canasta. Antes de que el balón salga de sus manos D4 le hace falta a A4. La falta es la quinta del equipo D en ese periodo. El intento de A5 es convertido.

Reglamento: La canasta de A5 es válida y A4 debe tirar 2 tiros libres.

15.3 Situación 5: A4 intenta una canasta de 3 puntos. Después de que A4 ha comenzado el lanzamiento, pero antes de que balón salga de sus manos, A5 hace falta a D4. La canasta es convertida.

Reglamento: Se carga una falta a A5, el balón queda muerto inmediatamente y la canasta no es válida. El partido se reinicia por un jugador del equipo D con un saque fuera del campo. (Ver Art. 14.3)

Art. 16: Canasta: Cuando y su Valor

16.2.1 Situación 1: En un intento de canasta de 3 puntos por el jugador A4 sus ruedas delanteras están situadas encima de la línea de 3 puntos.

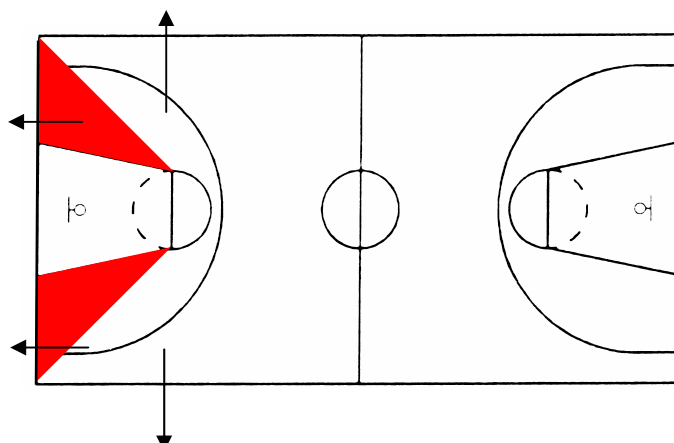
Reglamento: Legal. Las ruedas delanteras, pueden incluso estar situadas más allá de la línea de 3 puntos. El balón debe abandonar las manos del jugador antes de que las ruedas traseras toquen la línea de tres puntos, sino se contaría como canasta de 2 puntos.

16.2.1 Situación 2: D4 hace una falta sobre el reposa pies de A4 en el momento del lanzamiento de un tiro de 3 puntos que provoca que A4 acabe entrando en el área de lanzamientos de 2 puntos.

Reglamento: Se carga una falta a D4 y, en el caso de que la canasta sea convertida se conceden 3 puntos y A4 tendrá un tiro adicional. Si el intento no es convertido se le conceden 3 tiros libres a A4.

Art. 17. : Saques

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



17.2. Comentario: Existen situaciones en las que el árbitro debe dar el balón al jugador, o ponerlo a su disposición, para hacer un saque desde la línea fondo:



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

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

17.3.2 Situación: El jugador A4 ha pasado el balón a A6 desde fuera de la línea del campo. Después de esto, D4 impide a A4 volver a entrar al campo manteniéndose en su posición cerca de la línea. A4 se mueve por fuera del campo para entrar más adelante, pero D4 le sigue en paralelo impidiéndole entrar.

Reglamento: La acción de D4 es contraria al espíritu de juego y, tras un aviso previo, puede ser penalizado con una falta técnica si se repite la acción. (Ver Art. 47.3)

17.3.3 Situación 1: Cuando el árbitro va a entregar el balón al jugador A4 para un saque en su pista ofensiva, se da cuenta que el jugador A6 **no ha abandonado** el área restringida.

Reglamento: El árbitro pide a A6 que abandone el área restringida, antes de dar el balón a A4 para que saque de banda (arbitraje preventivo).

17.3.3 Situación 2: Justo antes de que el árbitro dé el balón a A4 para un saque, A6 **entra** en el área restringida.

Reglamento: Violación de A6. Se le concede el balón al equipo D, que deberá sacar desde el mismo lugar.

17.3.3 Situación 3: Inmediatamente después de que el árbitro da el balón al jugador A4 para un saque, A6 entra en el área restringida. A4 aún tiene el balón.

Reglamento: Legal. A6 puede entrar en el área restringida una vez que el balón está vivo.

Información adicional sobre el Artículo 17

Aplicación 1

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

Ejemplo:



A4 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, la(s) mano(s) de A4 cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B4 agarra el balón que está en las manos de A4 o palmea el balón para quitárselo a A4 sin provocar contacto físico con A4.

Interpretación:

B4 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. B4 será avisado, se le comunicará este hecho al entrenador B y este aviso será aplicable a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

Aplicación 2

Durante un saque, el jugador que lo efectúa debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego. Poner el balón en la mano de un jugador que esté sobre el terreno de juego violaría la intención de un saque.

Ejemplo:

Durante un saque de A4, este jugador pone el balón en las manos de A5, que está en el terreno de juego.

Interpretación:

A4 ha cometido una violación del saque. El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador para que el saque se considere legal. Se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque desde el lugar más cercano a donde se cometió la violación.

Aplicación 3

Durante los dos últimos minutos del cuarto período o los dos últimos minutos de cualquier período extra, el saque se efectuará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores, si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón en su pista trasera. El jugador que efectúa el saque tiene derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Ejemplo 1:

Durante el último minuto del partido, A6 está efectuando un regate en pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón haciendo que éste abandone el terreno de juego a la altura de la línea de tiros libres.

- (a) Se concede un tiempo muerto al equipo B.
- (b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- (c) Se concede primero un tiempo muerto al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

¿Desde dónde se administrará el saque del equipo A para reanudar el partido tras el tiempo muerto?



Interpretación:

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

(b) (c) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

Ejemplo 2:

A4 está lanzando dos tiros libres en el último minuto del partido. Durante el segundo, A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se sanciona violación. El equipo B solicita un tiempo muerto. ¿Desde dónde se administrará el saque del equipo B para reanudar el partido tras el tiempo muerto?

Interpretación:

El juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

Ejemplo 3:

Durante los dos últimos minutos del partido, A4 ha regateado en pista trasera durante 6 segundos cuando B4 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego. Se concede tiempo muerto al equipo A. Tras el tiempo muerto, el juego se reanuda mediante un saque de A4 desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores.

(a) ¿Cuántos segundos de la cuenta de 24 le quedan al equipo A?

(b) Si A4 pasa el balón a pista trasera, ¿de cuántos segundos dispone el equipo A para pasar el balón a pista delantera?

Interpretación:

(a) El equipo A sólo dispone de 18 segundos de la cuenta de 24 segundos.

(b) Tras recibir el balón en pista trasera, el equipo A dispone de una nueva cuenta de 8 segundos para pasar el balón a pista delantera.

Aplicación 4

Existen otras situaciones aparte de las reflejadas en el Art. 17.2.3 en las que el saque de banda posterior se administrará desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales:

(a) Un jugador que efectúa un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales comete violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque desde el mismo punto que el saque original.

(b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo.



Interpretación:

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

Art. 19: Sustituciones

19.2.2 Situación: El jugador A9 está esperando al lado de la mesa de oficiales para entrar como sustituto. El juego se detiene a causa de un balón retenido y, según el proceso de alternancia, el balón se concede al equipo D para un saque de banda. ¿Puede A9 incorporarse al juego.?

Reglamento: Si.

19.3.2 Situación: A9 solicita una sustitución en la mesa. Después de que la mesa hace sonar la señal, el entrenador A indica que quiere cancelar la sustitución.

Reglamento: No está permitido. La cancelación de una solicitud de sustitución solamente es posible antes del sonido de la señal por parte de la mesa

19.3.4 Situación: El árbitro ha hecho la señal al sustituto D9 para entrar en la pista en sustitución del jugador D4. Mientras se dirige hacia el banquillo, se carga una falta técnica a D4. ¿Cuál es la penalización.?

Reglamento: En el momento en que D9 es autorizado para entrar en el campo se convierte en jugador. La falta de D4 se carga, por tanto, al entrenador del equipo D y el juego se reinicia con 2 tiros libres del equipo A, seguido de posesión del balón para un saque desde medio del campo en lado opuesto a los de oficiales de mesa.

19.3.8 Situación: Los sustitutos A9 y A10 se aproximan al anotador y solicitan una sustitución. La siguiente ocasión en que el juego se para es debido a una falta cargada contra D4 con tiros libres que debe ser realizados por A4. El sustituto A9 indica que debe cambiar por a A4 pero que él y A10 deben entrar juntos en el campo para no sobrepasar la puntuación máxima en la cancha.

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

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

19.3.9 Situación: A4 realiza el primero de sus dos tiros libres, pero antes de realizar el segundo, se le señala una falta técnica a A6. A4 realiza el segundo tiro libre. ¿podrá concederse una sustitución al equipo D antes del los tiros libres de la falta técnica?

Reglamento: Si.



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

Cuando se solicita una sustitución el nuevo jugador se dirige a la mesa del anotador e identifica al jugador que quiere sustituir. El total de puntos del equipo involucrado en la sustitución se revisa por el clasificador o el asistente de anotador mientras el sustituto es autorizado por el árbitro para entrar en el campo. No se permiten retrasos en la sustitución. Si un equipo excede los 14 puntos máximos, el clasificador o el asistente de anotador deberán informar al anotador quien, a su vez, deberá informar al árbitro haciendo sonar su señal al final de la siguiente jugada, si los oponentes del equipo infractor tienen el control del balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control del balón. Se carga una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Información adicional sobre el Artículo 19

Aplicación 1

No se puede conceder un tiempo muerto antes de que haya comenzado el tiempo de juego de un período ni después de que el tiempo de juego de un período haya finalizado.

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

Ejemplo 1:

Durante el palmeo entre dos inicial antes de que el balón sea tocado legalmente, A5, que interviene en el palmeo, comete una violación y se concede el balón al equipo B para que efectúe un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación:

No se puede conceder el tiempo muerto ni la sustitución porque no ha comenzado el tiempo de juego.

Ejemplo 2:

Al mismo tiempo que suena la señal de final de un período o período extra (no en final de partido) se sanciona una falta y se le conceden dos tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita:

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

Interpretación:

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

Aplicación 2



Si la señal de 24 segundos suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no detiene el reloj de partido. No se permiten sustituciones y se trata de una oportunidad de tiempo muerto únicamente para el equipo que recibe el cesto.

Ejemplo:

Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal de 24 segundos. El balón entra en el cesto. En ese momento:

- (a) Uno o ambos equipos solicitan sustituciones.
- (b) Uno o ambos equipos solicitan tiempos muertos.

Interpretación:

- (a) Se ignora la señal de 24 segundos porque no detiene el reloj de partido. El reloj de partido se detendría y se permitiría una sustitución al equipo que ha recibido el cesto sólo durante los últimos dos minutos del cuarto período o de cada período extra. Si el equipo que ha recibido el cesto realiza una sustitución, el otro equipo también podrá efectuarla y se podría conceder tiempo muerto a ambos equipos.
- (b) Es una oportunidad de tiempo muerto sólo para el equipo que ha recibido el cesto. Si se concede el tiempo muerto también puede concedérsele un tiempo muerto a los oponentes y, si se solicita, ambos equipos pueden efectuar sustituciones.

Aplicación 3

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

- (a) El último o único tiro libre es válido o
- (b) El último o único tiro libre va seguido por un saque desde la prolongación de la línea central o si por cualquier razón válida el balón permanece muerto después del último o único tiro libre.

Ejemplo 1:

A4 dispone de dos tiros libres. El equipo A (o el equipo B) solicita un tiempo muerto o una sustitución:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A4, lanzador de los tiros libres.
- (b) Después del primer tiro libre.
- (c) Después del último tiro libre (que es válido) pero antes de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.
- (d) Después del último tiro libre (que es válido) pero después de que el balón esté a disposición del jugador que efectuará el saque.

Interpretación:



- (a) El tiempo muerto o la sustitución se concede directamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, si es válido.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concede directamente antes del saque.
- (d) El tiempo muerto o la sustitución no se concede.

Ejemplo 2:

A4 dispone de dos tiros libres. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo B solicitan un tiempo muerto o una sustitución. ¿En cuál de las siguientes situaciones se concederá el tiempo muerto o la sustitución y, si es así, cuándo?

Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) Se convierte el tiro libre.
- (c) El balón no toca aro.
- (d) A4 pisa la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
- (e) Se falla el tiro libre pero B4 entra en el pasillo antes de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador y se sanciona la violación.

Interpretación:

- (a) No se concede tiempo muerto ni sustitución.
- (b), (c) y (d) Se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.
- (e) A4 lanza un nuevo tiro libre y, si lo convierte, se concede de inmediato el tiempo muerto o la sustitución.

Aplicación 4

Si después de solicitarse un tiempo muerto, cualquier equipo comete una falta, el tiempo muerto no comenzará hasta que el árbitro haya finalizado su comunicación con la mesa de oficiales. Si se trata de la quinta falta de un jugador, esta comunicación incluiría el procedimiento de sustitución necesario. Una vez que se ha completado el proceso de sustitución el tiempo muerto comenzará cuando el árbitro haga sonar su silbato y haga la señal correspondiente.

Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto. El balón queda muerto debido a una falta de B4, que es su quinta falta.

Interpretación:

El tiempo muerto no comenzará hasta que toda la comunicación con la mesa de oficiales relativa a la falta haya concluido y haya entrado al terreno de juego un sustituto de B4.

Ejemplo 2:



El entrenador A solicita un tiempo muerto. El balón queda muerto debido a una falta de B4, que es su quinta falta. Mientras el árbitro está comunicándose con la mesa de oficiales, los jugadores se van a sus respectivos bancos en lugar de esperar a que el árbitro haga sonar su silbato para dar inicio al tiempo muerto.

Interpretación:

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

Aplicación 5

Si los árbitros descubren que están más de cinco jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios. Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, un jugador debe haber entrado en el terreno de juego ilegalmente. Los árbitros ordenarán que se retire uno de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica tipo 'B' al entrenador de ese equipo, puesto que es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y que el jugador abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

Ejemplo:

Durante el juego, se descubre que el equipo A tiene más de cinco jugadores en el terreno de juego.

(a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con cinco jugadores) tiene el control de balón.

(b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo (con más de cinco jugadores) tiene el control de balón.

Interpretación:

(a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja. El jugador que ha entrado (o permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica tipo 'B' al entrenador.

(b) El juego se detendrá inmediatamente. El jugador que ha entrado (o permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica tipo 'B' al entrenador.

Aplicación 6 :

Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de cinco jugadores, también se descubre que A5 ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Los puntos y las faltas cometidas por (o cometidas sobre) A5 serán válidas y contarán como faltas de equipo.

Ejemplo:



Los árbitros se percatan de que A5 está en el terreno de juego como un sexto jugador de su equipo.

- (a) Se detiene el juego tras una falta de A5.
- (b) Se detiene el juego tras un cesto de A5.
- (c) Se detiene el juego después de que B5 cometa falta sobre A5 en un lanzamiento fallido.

Interpretación:

- (a) La falta de A5 se considerará falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (b) El cesto de A5 será válido.
- (c) Los tiros libres de la falta de B5 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en la cancha cuando se cometió la falta.

Aplicación 7

Los Art. 18 y 19 clarifican cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones y estar preparados para efectuar tales solicitudes en el momento apropiado. Si la solicitud se realiza fuera de una oportunidad de sustitución o tiempo muerto, no se concederá la sustitución o el tiempo muerto en ese momento.

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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



REGLA CINCO

-

VIOLACIONES

Art. 23: Jugador fuera del campo y Balón fuera del campo.

23.2.1 Situación:

El jugador A4 trata de impedir que la pelota se vaya fuera del campo. Al realizar esta acción, lanza el balón hacia la pista donde choca contra las ruedas traseras de la silla de D4 y sale fuera del campo.

Reglamento: Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano al fuera de banda.

23.2.4 Situación: El jugador A4 logra hacerse con el control de un balón que va rodando hacia la línea de banda. Al hacerlo, A4 esta a punto de salirse fuera del campo y lanza el balón intencionadamente contra la silla de su oponente D4, provocando el fuera.

Reglamento: Se concede el saque al equipo D desde el punto más cercano al fuera.

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

Art. 24: Regate.

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

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

24.1.1 Situación 2: A4 lanza deliberadamente el balón contra el tablero y lo coge de nuevo antes de que el balón haya sido tocado por ningún otro jugador.

Reglamento:

Después de coger el balón, A4 debe botar, pasar o tirar.

Comentario:

Esta acción se considera legal. La única limitación para el driblador en silla de ruedas está en el Art. 25 Progresando con el Balón (3 impulsos)

Art. 25: Avance (Tres Impulsos)

25.1.1 Situación 1: El jugador A4 ha realizado dos impulsos y enseguida comienza un regate, inmediatamente después de que el balón abandona sus manos, pero antes de que toque el suelo, el jugador realiza un impulso adicional.



Reglamento: Legal. La violación es solamente aplicable si el jugador esta en contacto con el balón.

25.1.1 Situación 2: A4 coge un rebote y coloca el balón sobre su regazo. Para dejar el área restringida, el jugador empuja la rueda derecha con su mano derecha, entonces, tira de la rueda izquierda hacia atrás con la otra mano seguido por otro impulso con ambas manos.

Reglamento: Violación de avance ilegal

25.1.1 Situación 3: A4 se mueve con 2 impulsos hacia la zona defensiva del contrario. Trata de tirar pero se da cuenta de que no puede terminar la acción porque se aproxima un defensor. Pone el balón sobre su regazo y pasa al defensor usando un impulso inesperado.

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

25.1.1 Situación 4: Un jugador recibe el balón en movimiento. Pone el balón sobre su regazo, frena con una mano en una rueda, y tira de la otra hacia atrás para cambiar de dirección. Enseguida se mueve con la silla mediante dos impulsos.

Reglamento: Violación de avance ilegal

25.1.2 Situación: El jugador A4, con control del balón, ha realizado dos impulsos legales. Después cambia de dirección frenando su rueda izquierda sin mover las manos hacia atrás.

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

Art. 26: Tres segundos

26.1.2 Situación 1: El jugador A4 permanece en el área restringida contraria mas de 3 segundos porque los jugadores del equipo D impiden su salida.

Reglamento: No es violación siempre que A4 este haciendo intentos de abandonar el área restringida y no este involucrado activamente en el juego.

26.1.2 Situación 2: A4 ha permanecido en el área restringida contraria 2 segundos y entonces comienza a moverse hacia fuera. Transcurridos los 3 segundos, sus ruedas traseras están todavía tocando el área.

Reglamento: El árbitro no señala nada, siempre que el jugador A4 no reciba un pase o intente involucrarse de nuevo en el juego.

26.1.2 Situación 3: El jugador A4 permanece en el área restringida contraria mas de 3 segundos porque su silla se ha quedado bloqueada con la de su oponente D4.

Reglamento: No se considera violación siempre que el jugador A4 esté intentando salir del área y no esté involucrado activamente en el juego.



Art. 28. : Ocho segundos

Comentario 1:

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

Comentario 2:

Durante un avance con balón de pista defensiva a ofensiva, el balón pasa a pista ofensiva cuando todas las ruedas, incluyendo la(s) de antivuelco, y el balón están en contacto con la pista ofensiva. **Esto se aplica únicamente si el jugador está botando.**

28.1.3 Situación 1:

A4 está en la pista a caballo de la línea central. Recibe el balón de A5 que está en la pista defensiva. A4, antes de iniciar el regate, devuelve el balón a A5 que continúa en pista defensiva.

Reglamento: Es violación ya que A4 no está regateando. Art.28.1.3 punto 3 sólo se aplica al jugador que está regateando.

28.1.3 Situación 2:

A4 regatea desde su pista defensiva y se para sujetando el balón. A4 pasa a A5 que también está a caballo de la línea central.

Reglamento: El regate de A4 no finaliza cuando toca el balón con ambas manos simultáneamente o permite que descansa sobre una o ambas manos o la coloca en su regazo. Por lo tanto A4 sigue regateando. Cualquier pase de A4 a A5, que está a caballo de la línea central, o al cualquier compañero de equipo es legal,

28.1.3 Situación 3:

A4 regatea desde su pista defensiva y tiene una rueda en pista ofensiva. A4 pasa a A5 que está a caballo de la línea central. A5 regatea hacia su pista defensiva.

Reglamento: Violación de A5. El primer jugador en hacer el regate, A4, no ha puesto el balón en el campo ofensivo. Sin embargo el balón pasa a campo ofensivo del equipo A cuando toca a A5 que tiene parte de su silla/cuerpo en contacto con el campo ofensivo. A5 no debe devolver el balón a su pista defensiva.

28.1.3 Situación 4:

El jugador A4 avanza con el balón desde su campo defensivo cuando se para mientras continua botando.

- (a) Mientras se encuentra a caballo de la línea central
- (b) Mientras todas las ruedas, incluyendo lo(s) antivuelco, están en campo ofensivo pero el balón está botando en campo defensivo.
- (c) Mientras todas las ruedas, incluyendo lo(s) antivuelco, están en campo defensivo pero el balón está botando en campo ofensivo.



Reglamento: En (a), (b) y (c), A4 continua en la pista defensiva hasta que sus ruedas y antivuelcos así como el balón estén en pista ofensiva. **La cuenta de los ocho segundos debe continuar en cada situación.**

28.1.3 Situación 5:

El jugador A4 avanza con el balón desde su campo defensivo cuando regatea a caballo de la línea central con sus ruedas y antivuelcos en pista ofensiva mientras el balón sigue en pista defensiva.

Reglamento: A4 continua en la pista defensiva hasta que sus ruedas y antivuelcos así como el balón estén en pista ofensiva. La cuenta de los ocho segundos debe continuar.

28.1.3 Situación 6:

El balón está en el regazo de A5 cuando éste cruza la línea central. Todas sus ruedas y antivuelcos están en pista ofensiva.

Reglamento: Como el balón está en el regazo de A5 cuando éste cruza la línea central, el balón pasa a la pista ofensiva, ya que todas sus ruedas y antivuelcos están en pista ofensiva.

Información adicional sobre el Artículo 28

Aplicación 1

La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de los ocho segundos que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de 24 segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

Ejemplo:

A4 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de ocho segundos. El dispositivo de 24 segundos muestra que sólo han transcurrido siete segundos.

Interpretación:

La decisión del árbitro es correcta. Sólo el árbitro está facultado para decidir cuándo finaliza el período de ocho segundos.



Aplicación 2

Si la cuenta de ocho segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de salto y la correspondiente posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de ocho segundos.

Ejemplo:

El equipo A ha tenido control de balón durante cinco segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. Los árbitros determinan que el equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación:

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

Art. 29. : Veinticuatro segundos

Información adicional sobre el Artículo 29

Situación 1

Cuando se intenta un lanzamiento próximo al final de la cuenta de 24 segundos y suena la señal estando el balón en el aire, si el balón toca el tablero o no toca el aro, se produce una violación a menos que los adversarios hayan obtenido un control de balón inmediato y claro. Se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque desde el lugar más cercano a donde se produjo la violación, excepto directamente detrás del tablero.

Ejemplo 1:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de 24 segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por B4, después por A4 y finalmente controlado por B5.

Interpretación:

Es violación de 24 segundos porque el balón no tocó el aro y no hubo un posterior control de balón inmediato por parte de los adversarios.

Ejemplo 2:

Un tiro de A5 toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca B5, pero sin controlarlo, tras lo cual A5 obtiene el control de balón. En ese momento suena la señal de 24 segundos.

Interpretación:

Se produce violación de 24 segundos. El dispositivo de 24 segundos continúa en marcha cuando el balón no toca el aro y lo vuelve a controlar un jugador del equipo A.



Ejemplo 3:

Al final de la cuenta de 24 segundos A4 lanza a cesto. El tiro es taponado legalmente por B4 y luego suena la señal de 24 segundos. Tras la señal B4 comete falta sobre A4.

Interpretación:

Se produce una violación de 24 segundos. La falta de B4 se ignorará a menos que sea técnica, antideportiva o descalificante.

Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal de 24 segundos. El balón no toca el aro y después se produce un balón retenido entre A5 y B5.

Interpretación:

Es violación de 24 segundos. El equipo B no obtuvo un control de balón inmediato y claro en el rebote.

Situación 2

Si se concede un saque por posesión alterna a un equipo que tenía el control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo que quedase en la cuenta de 24 segundos cuando se produjo la situación de salto.

Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez segundos de la cuenta de 24 y tiene lugar un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de 10 segundos de la cuenta de 24.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez segundos de la cuenta de 24 y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o B4 el último en tocar el balón antes de que saliera o no pueden determinar quién fue el último jugador en tocarlo. Se concede un saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de 10 segundos de la cuenta de 24.
- (b) El equipo B dispondrá de una nueva cuenta de 24 segundos.

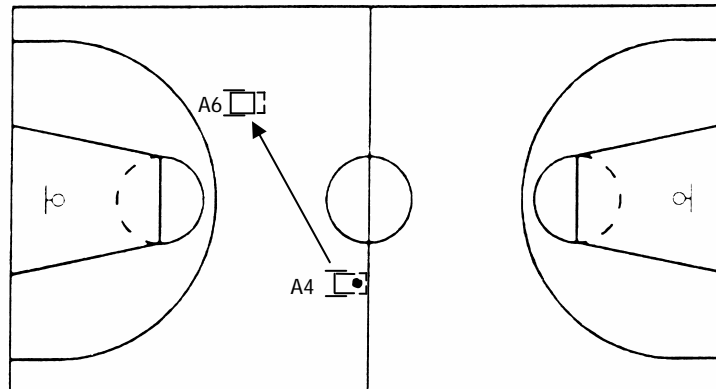
Art. 30. : Balón devuelto a pista trasera

30.1.2 Situación 1 El jugador A4, en su pista ofensiva, intercepta un pase de D4. Antes de que pueda parar su silla, sus ruedas delanteras tocan la línea central.

Reglamento: Violación, balón devuelto a pista defensiva. Se concede el balón al equipo D para un saque.

Esta restricción se aplica en situaciones en la pista ofensiva, incluyendo los saques. **Sin embargo, esto no se aplica al jugador que establece un nuevo control para su equipo como resultado de la intercepción de un pase de sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos están fuera de las ruedas, y no puede parar su impulso antes de pasar a la pista defensiva.**

30.1.2 Situación 2: El jugador A4 tiene sus ruedas delanteras en la línea central cuando pasa el balón hacia atrás al jugador A6 que esta en pista defensiva.



Reglamento: Legal. La línea central es parte de la pista defensiva. (Ver Art. 28.1.1)

30.1.2 Situación 3: A4 tiene sus ruedas delanteras en pista ofensiva y sus ruedas traseras en pista defensiva. Su compañero de equipo A6 se sitúa con 3 ruedas en el pista ofensiva y una rueda trasera tocando la línea central del campo. A4 pasa el balón a A6.

Reglamento: Violación. A4 no está regateando y por lo tanto esta en su pista ofensiva debido a la posición de sus ruedas delanteras y A6 esta en su pista defensiva debido a su rueda traseras.

30.1.2 Situación 4: El jugador A4 está situado en la línea central con dos ruedas en la pista ofensiva y dos ruedas en pista defensiva. El jugador recibe un pase desde un compañero de equipo que esta en pista defensiva. Gira su silla y una o ambas ruedas tocan la pista ofensiva volviendo a la pista defensiva.

Reglamento: Violación; A4 no está regateando, por lo tanto es balón devuelto a pista defensiva. El balón se concede al equipo D para un saque.

Art. 31.: Levantarse de la silla y Levantar las Ruedas Traseras del Suelo



31.2.1 Situación 1: El jugador A4 tiene el control del balón, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta un tiro a canasta.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 2: El jugador A4, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta coger un rebote.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 3: El jugador A4, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta pasar el balón.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 4: El jugador A4, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta coger un pase de un compañero.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 5: El jugador A4 en el palmeo entre dos inicial, levanta sus ruedas traseras del suelo con ambas manos fuera de las ruedas traseras.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 6: El jugador A4 salta con la silla lateralmente, (Ej.) para separarse de un bloqueo, con ambas manos fuera de las ruedas traseras.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Situación 7: El jugador A4, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta taponar un tiro o coger un pase de un oponente.

Reglamento: Se cargará una falta técnica a A4

31.2.1 Comentario: Estas acciones se considera que son realizadas para obtener una ventaja injusta y deben ser penalizadas con una “Falta Técnica”

Comentario: Levantar las ruedas traseras del suelo (con ambas manos fuera de las ruedas traseras) **no es siempre** una falta técnica. Ver Art.38.3.1 Situación 22B (d) .



REGLA SEIS

-

FALTAS

Art. 32. : Faltas

32 Comentario: El dinamismo del juego y las capacidades atléticas de los jugadores se han incrementado significativamente. Como los jugadores van mucho más deprisa en sus sillas de ruedas que en el pasado, se producen muchos contactos con otras sillas. En Baloncesto en Silla de Ruedas, el contacto puede ser, contactos entre los jugadores más arriba del nivel del asiento y contactos entre sillas de ruedas propiamente dichas. Los árbitros deben ser tolerantes con los contactos que no crean desventajas en el jugador que es objeto del mismo. Los árbitros deben mantener la fluidez en el juego y deben evitar señalar como falta contactos incidentales. (Ver Art. 47.3 Reglas).

Art. 33: Contacto: Principios Generales

33.2 Definición – Tilting: Tilting (inclinarse) es una acción iniciada por un jugador que, con una o dos manos fuera de las ruedas traseras, levanta una rueda trasera y una pequeña delantera mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando interviniendo en el juego entre dos inicial. **Inclinarse es legal.**

33.2 Situación 1: El jugador A4 inclina su silla legalmente en un intento de tiro. Cuando ha finalizado el tiro se inclina aún más y produce un contacto con D4.

Reglamento: Falta ofensiva de A4 que ha salido de su cilindro y ha invadido el cilindro de D4.

33.2 Situación 2: A4 abandona su posición inclinándose sobre una rueda. D4 se sitúa en la posición que A4 ha dejado vacía al inclinarse y coloca su reposapiés o barra horizontal debajo de la rueda levantada de A4 de manera que cuando A4 vuelve a su posición original, contacta con el ahora estático D4.

Reglamento: Falta defensiva por bloqueo de D4 que ha invadido el cilindro de A4. A4 tiene derecho a volver a la posición que su rueda levantada ha dejado vacía, siempre y cuando él permanezca en su cilindro.

33.3. Situación 1: El jugador A4 se mueve con el balón hacia la canasta. El defensor D4 trata de conseguir una posición de defensa pero le golpea con su silla, forzando a A4 a cambiar de dirección.

Reglamento: Se señala falta a D4. Como se considera que A4 no estaba en acción de tiro, se concede al equipo A un saque después el punto más cercano fuera del campo.

33.3.Situación 2: A4 realiza un tiro a canasta. Inmediatamente después de que la mano de A4 ha finalizado el tiro, D4 toca ligeramente el reposapiés o barra horizontal de A4.

Reglamento: Contacto incidental, no debe señalarse ninguna falta ya que A4 no fue puesto en desventaja. (Ver Art.47.3 Reglas)

33.3. Situación 3: El jugador A4 está en acción de tiro y el defensor D4 se mueve hacia él. D4 frena y se sitúa justo delante de A4 que, inmediatamente después de soltar el balón, carga contra D4 sin frenar. (Ver Arts. 33.4 y 33.5).

Reglamento: Se señala falta contra A4.

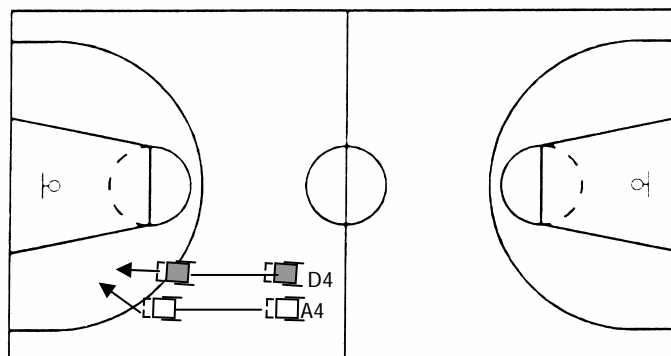
1. Si encesta, se concede la canasta a A4 y el balón es puesto en juego desde el fondo mediante un saque del equipo D.
2. Si no encesta, el balón se pone en juego mediante un saque del equipo D desde el punto más cercano fuera del campo.
3. Si el equipo A tiene penalización por faltas de equipo, se conceden 2 tiros libres al jugador D4.

33.3. Situación 4. La misma situación que en caso anterior, pero el lanzador A4 frena después del lanzamiento, aunque aun así golpea suavemente a D4.

Reglamento: El contacto de A4 se considera accidental, no se señala falta.

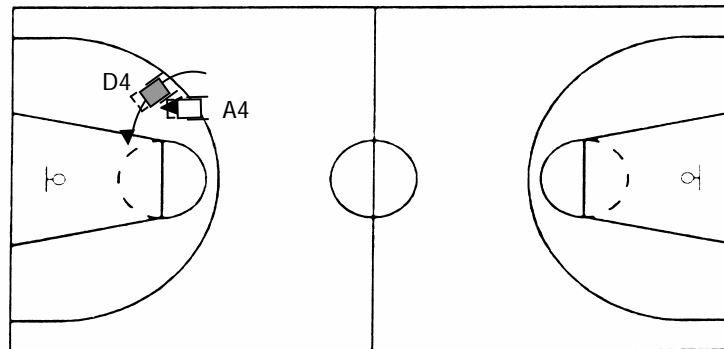
33.4.3 Comentario: Los contactos de “cargas” deben ser arbitrados cuidadosamente. Si un jugador está todavía en movimiento cuando lanza o hace un pase, corre lógicamente el riesgo de golpear a un contrario si no consigue frenar. Se señala falta el contacto del jugador en estas circunstancias si “**el jugador ignora su responsabilidad para evitar el contacto**”. (Ver Arts. 33.5.2.2 y 33.5.3.1). Sin embargo, deberán tolerarse los contactos que a juicio del árbitro puedan ser considerados incidentales.

33.6 Situación: El jugador A4 se mueve con el balón hacia la canasta. D4 se mueve en paralelo a él. Cerca de la línea del área restringida A4 se da cuenta de que no puede aproximarse a la canasta para un lanzamiento sin corregir su dirección. El reposapiés de A4 está por delante del de D4. A4 frena su rueda interior para mover su silla en la dirección de la canasta. D4 colisiona con el reposapiés de A4 y el contacto causa que A4 se caiga de su silla.



Reglamento: Se señala falta de A4 por haberse cruzado demasiado pronto a la trayectoria de D4. El balón se da al equipo D para un saque desde el punto más próximo fuera del campo.

33.6.4 Situación: El jugador D4 trata de conseguir una posición defensiva frente a A4. Cuando la rueda trasera de D4 está pasando por delante de la silla de A4, D4 de repente gira su silla en ángulo de 45° en la trayectoria de A4. Al hacer esto se producen contactos entre A4 y D4.

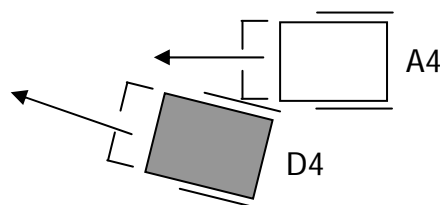


Reglamento: Se señala falta contra D4 que no ha respetado el principio de cruzar la trayectoria definido en el Art. 33.7 Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del campo.

33.6.4 Comentario: Debe prestarse especial atención al cruce delante de la trayectoria de un contrario. El jugador que va por delante, jugador D4 en el diagrama y ejemplo descrito arriba, está autorizado a girar cuidadosamente en la trayectoria de su contrario A4 solamente cuando el eje de la rueda trasera de D4 pueda verse situado por delante del reposapiés de A4.

Toda la acción depende de la velocidad a la que el jugador haga el cruce y de las posiciones relativas del eje de la rueda trasera de un jugador hacia el reposapiés del otro. En el ejemplo descrito en el diagrama de arriba, D4 cruza la trayectoria de A4 bruscamente, y sin respetar el principio de tiempo y distancia definido en el Art. 33.7 Reglas.

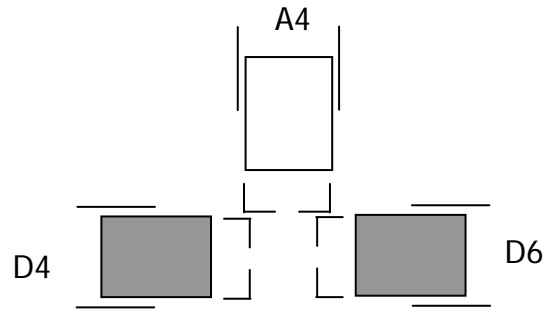
Visto desde el lateral, las ruedas traseras de ambas sillas deberían describir una figura "8" en horizontal. **Si un jugador es capaz de realizar una posición de avance legal respecto a A4, la responsabilidad de evitar que ocurra un contacto es entonces de A4.**



33.2.8 Situación: En pista de defensa, D4 trata de impedir que A4 avance hacia la pista delantera. Se mueve junto con él, hace contacto con la silla de A4 y empuja al jugador con fuertes empujones contra su rueda.

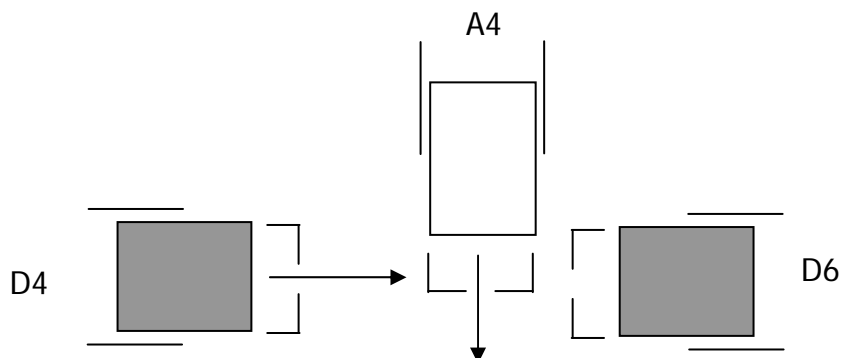
Reglamento: Se señala falta contra D4. Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del campo. Dependiendo de las circunstancias, los árbitros pueden considerar esta acción como falta antideportiva.

33.9 y 33.14 Situación 1: Al borde del área restringida, los jugadores D4 y D6 sitúan sus reposapiés uno enfrente del otro. El espacio entre ambas sillas es demasiado estrecho para que un contrario pase a través de él. El jugador A4 consigue o intenta conseguir entrar en la zona por este pequeño espacio produciendo un contacto con su silla y desplazando a D4 y D6.



Reglamento: Se señala falta de A4. El balón se concede al equipo D para un saque desde el punto más cercano fuera del campo.

33.9 y 33.14 Situación 2: Al contrario de la situación anteriormente descrita, el espacio entre D4 y D6 es suficientemente amplio para que el jugador A4 pase a través. Después de que A4 ha entrado en el espacio, el jugador D4 trata de pararle reduciendo el espacio y causando el contacto después de que A4 ha establecido su posición.



Reglamento: Falta de D4 y se concede el balón al equipo A para un saque desde el punto más cercano fuera del campo.

33.11 Situación 1: El jugador A4 sujeta el balón por encima de su cabeza para tirar. Un defensor se aproxima por el lateral y sin contactar con la silla, consigue taponar el balón pero, en ello, realiza un contacto significativo con la mano.

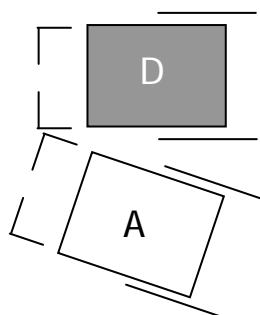
Reglamento: Acción ilegal. El defensor no debe tocar la mano que sujeta el balón. La falta se señala al defensor y se conceden 2 ó 3 tiros libres si el árbitro considera que la acción de tiro ha comenzado

33.11 Situación 2: El jugador A4 sujeta el balón con ambas manos en su regazo. El defensor D4 lucha por el balón y, en ello, hace contacto con ambas manos de A4.

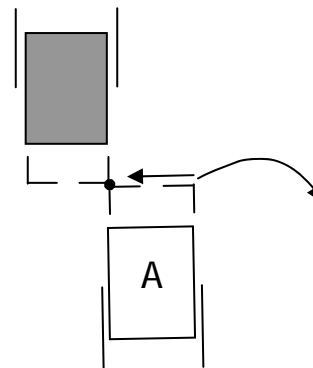
Reglamento: Ilegal. Se señala falta contra D4.

33.13 Comentario: Sujetar la silla de un contrario sucede muy a menudo en baloncesto en silla de ruedas. El jugador puede sujetar con sus manos, ruedas,

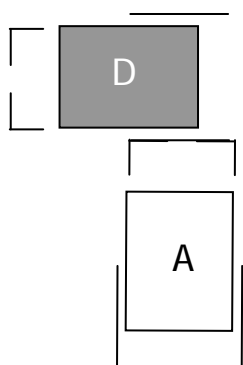
reposapiés o pies. Se debe señalar falta cuando un jugador que esta tratando de moverse no puede liberar su silla debido al contacto persistente de su contrario.



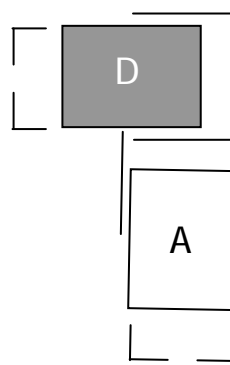
Cerrando
Lateralmente



Cerrando de frente



Sosteniendo ó
empujando adelante



Sosteniendo de
espalda

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

33.13 Situación: El jugador A4 pone una pantalla legal a D4 cerca de la línea central del campo. Para permitir escapar a su compañero de equipo, D6 sujeta a A4.

Reglamento: Se señala falta contra D6 y el balón se concede al equipo A para el saque desde el punto más cercano fuera del campo.

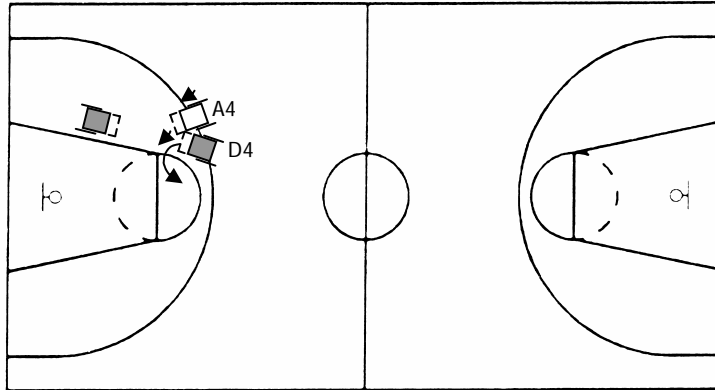
33.14 Situación 1: El jugador A4 con el balón en sus manos, esta en acción de tiro cuando D4 golpea suavemente la silla de A4.

Reglamento: Se señala falta contra D4. Normalmente, cualquier contacto de un defensor con un jugador que esta en acción de tiro crea una desventaja.

33.14 Situación 2: El defensor D4 sitúa su reposapiés junto el reposapiés del jugador A4 que tiene el balón en sus manos y esta en acción de tiro. Durante el lanzamiento, D4 empuja a A4 suavemente moviendo su silla de ruedas.

Reglamento: Se señala falta contra D4. La canasta (2 ó 3 puntos) si encesta es valida y se concede un tiro libre adicional a A4, o se le concede 2 ó 3 tiros libres si no encesta.

33.14 Situación 3: El jugador A4 esta situado cerca de la línea de tiros libres al lado del defensor D4. El reposapiés de A4 esta situado enfrente del de D4. A4 sujeta su rueda interior y empuja a D4 hacia el otro lado usando un fuerte impulso en su rueda exterior. El camino hacia la canasta esta ahora libre para A4.



Reglamento: Se señala falta a A4. La posesión del balón se concede al equipo D para un saque desde el punto más cercano fuera del campo.

33.14 y 47.3 Situación: El jugador A4 crea una pantalla legal a D4 que trata de escapar moviéndose hacia atrás, pero golpea al jugador A6 que esta situado un poco mas allá.

Reglamento: El contacto debe ser considerado accidental si D4 se aleja de A6 inmediatamente.

Art.35: Doble Falta

Información adicional sobre el Artículo 35

Aplicación 1

Siempre que los árbitros adopten decisiones opuestas o que se produzcan infracciones al mismo tiempo y una de ellas implique cancelar un cesto convertido, esa sanción prevalece y no se conceden los puntos.

Ejemplo:

Se produce un contacto entre A4, en acción de tiro, y B4. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A4 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa a B4 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación:

Se trata de una doble falta y la canasta no será válida. El juego se reanudará con un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres para el equipo A. El equipo sólo dispondrá del tiempo que restaba en la cuenta de veinticuatro segundos en el momento de producirse la doble falta.



Art. 36: Falta antideportiva.

36 Comentario 1:

- a) Una falta antideportiva es una falta personal que, en la opinión del árbitro, fue deliberadamente cometida por el jugador.
- b) El hecho de que una falta antideportiva sea cometida deliberadamente es mas serio que una falta personal normal, pero no necesariamente es lo suficientemente importante como para descalificar a un jugador.
- c) Un jugador que cometa 2 faltas antideportivas debe ser descalificado.**
- d) Una falta antideportiva conlleva normalmente una penalización de 2 tiros libres mas la posesión del balón para el saque desde medio campo. Las excepciones son:
 - 1) Cuando un jugador, en acción de tiro, recibe una falta antideportiva y encesta, entonces solamente se concede 1 tiro más la posesión,
 - 2) Cuando un jugador en acción de tiro desde la línea de 3 puntos, recibe una falta antideportiva y no encesta, entonces se conceden 3 tiros libres y la posesión.

36 Comentario 2: Una falta antideportiva puede clasificarse en 2 categorías a lo largo de un espectro de intensidad. Primero, la falta antideportiva que se encuentra justo después del tipo “error de cálculo”, se señala y se administra sin tener que advertir necesariamente al jugador. Segundo, la falta antideportiva que se encuentra justo al final del espectro, inmediatamente debajo de aquello considerado notablemente como descalificación, requiere que el jugador y el capitán sean advertidos de que cualquier repetición por parte del jugador traerá la como resultado descalificación. En el caso de faltas tácticas de naturaleza antideportiva, si se señala mas de una falta de este tipo contra un equipo, él árbitro deber advertir al entrenador o capitán de que el próximo jugador que cometa ese tipo de falta será descalificado.

36 Comentario 3: Una falta antideportiva puede ser aquella falta cometida por los jugadores con la intención clara al realizarla de conseguir una ventaja injusta.

36 Comentario 4: En todos los casos en que los tiros libres sean seguidos de posesión del balón, el saque se realiza desde la mitad del campo y en la banda contraria a la mesa del anotador.

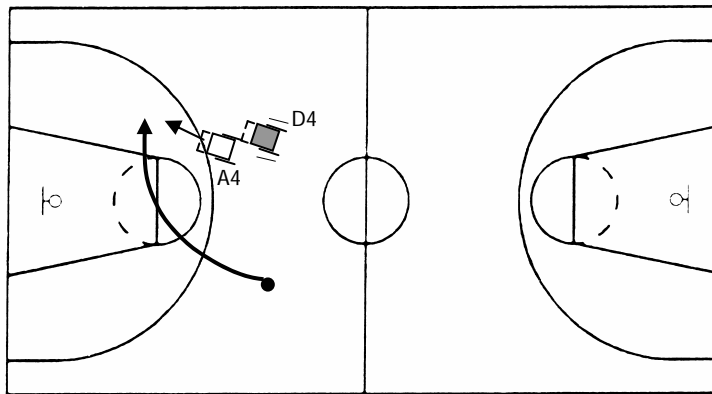
36 Situación 1: El jugador D4 está detrás de A4 en un contraataque. Cuando A4 intenta tirar, D4 sin intentar jugar el balón, trata de impedirlo (a) impactando en la parte trasera de la silla de A4, o (b) bloqueando la rueda trasera de A4 con su reposapiés.

Reglamento: En ambos casos, el árbitro debe asumir las acciones de D4 como cometidas deliberadamente y señalarle una falta antideportiva. Si el tiro de A4 encesta, el juego se reinicia con un tiro libre (sin jugadores en la zona restringida), seguido de saque del equipo A desde la mitad del campo. Si el tiro no encesta, se conceden 2 tiros libres seguidos de saque de banda desde la mitad del campo.

36 Situación 2: Faltando 30 segundos para finalizar el partido, D4 comete una falta personal a A4 y el arbitro considera que ha sido cometida para parar el tiempo.

Reglamento: Una falta táctica de esta naturaleza deber ser rigurosamente controlada por los árbitros y debe señalarse una falta antideportiva a los jugadores que la cometan. Si se repite las acciones, los jugadores y el entrenador deben ser advertidos y cualquier otra acción provocará la descalificación del jugador. En este caso se señala una falta antideportiva a D4 y se conceden 2 tiros libres a A4 seguido de saque del equipo A desde la mitad de la banda...

36.1.4 Situación 1: D4 realiza una defensa hombre a hombre y A4 gana una posición ventajosa como se indica en el diagrama siguiente. Justo en el momento que trata de escaparse de su contrario para coger un pase, su rueda trasera es cogida por D4. A4 se libera pero demasiado tarde para coger el pase y el balón sale fuera del campo.



Reglamento: Se señala una falta antideportiva a D4 y se conceden 2 tiros libres a A4 seguido de posesión del balón para el equipo A con saque desde el centro del campo en el lado opuesto de la mesa de oficiales.

36.1.4 Situación 2: El jugador A4 ejecuta una pantalla legal a D4 para jugar un “pasar y cortar”. D4 intenta evitar que esto ocurra sujetando a A4.

Reglamento: Se señala falta antideportiva a D4 y se conceden 2 tiros libres a A4 seguido de posesión del balón para el equipo A con saque desde el centro del campo en el lado opuesto de la mesa de oficiales.

36.1.4 Situación 3: Para crear una situación de ventaja en ataque (5 contra 4, 3 contra 2, etc.), A4 hace una pantalla a D4 en su pista trasera. Cuando A4 trata de salir, es sujetado por D4.

Reglamento: Teniendo en cuenta el conjunto del juego, los árbitros pueden decidir señalar falta antideportiva a D4 si su acción es intencionada.

36 Comentario 5: Cuando el balón se encuentre fuera de los límites del terreno de juego en un saque y esté aún en manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuarlo, si un jugador defensor en pista provoca un contacto con un jugador



del equipo que realiza el saque debe sancionarse una falta: Esta acción debe juzgarse como antideportiva.

36.1.4 Situación 4. A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B5 provoca un contacto con A5 y se sanciona la falta.

Reglamento: Si B5 no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y crea una ventaja antideportiva al no permitir que se ponga en marcha el reloj, debe sancionarse falta antideportiva sin efectuar una advertencia.

Art. 37: Falta Descalificante

37. Comentario: Cuando una persona descalificada rehúsa ir al vestuario o marcharse, el árbitro debe pedir al delegado de equipo o de campo, mientras que el reloj esta parado, que se lleve a la persona descalificada. Si no lo consigue, el partido puede ser suspendido. El árbitro debe presentar un informe a la autoridad competente.

37.1.3. Ver comentarios Art.3.1

Art. 38. : Falta técnica

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

Se aplica el siguiente procedimiento: Si el jugador A4 del equipo atacante viola la regla por primera vez, el árbitro señala una infracción (perdida de la posesión del balón) y advierte a A4 conjuntamente con el **entrenador** del equipo A presente. Esta advertencia se aplica al conjunto del equipo. En la siguiente violación por parte de cualquier jugador del equipo A, se sancionará con falta técnica

Si el equipo defensor D viola la regla, la advertencia tendrá lugar en la siguiente fase de juego. Las siguientes violaciones se considerarán como falta técnica.

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



38.3.1 Situación 1:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

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

Reglamento:

Se comunicará la advertencia al jugador y entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido.

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

38.3.1 Situación 2: Después de una canasta en un contraataque, el jugador A4 se sale del campo por la línea de fondo. ¿ Por dónde se le permite al jugador volver a entrar al campo?

Reglamento: A4 puede volver a entrar por cualquier punto del fondo del campo, pero no debe molestar al jugador que está poniendo el balón en juego.

38.3.1 Situación 3: Después de fallar una canasta en un contraataque, A4 se sale del campo por la línea de fondo. El balón permanece vivo. ¿Por donde se le permite al jugador volver a entrar al campo?

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

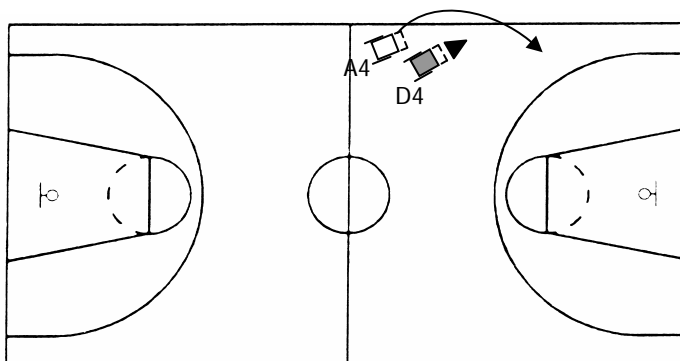
38.3.1 Situación 4: El jugador A4 consigue impedir que el balón se salga del campo, pero al hacerlo y cuando no está en contacto con el balón, él se sale del campo. Vuelve a entrar inmediatamente y toma el control del balón.

Reglamento: Legal.

38.3.1 Situación 5: El jugador A4 se ve “forzado”, por una buena defensa D4 a irse hacia la banda e incluso a salir del campo.

Reglamento: La buena destreza defensiva de D4 debería ser reconocida y el jugador A4 debería ser penalizado por abandonar el campo para conseguir una ventaja. Sin embargo, si a juicio del árbitro no tuvieran trascendencia no se indicara ninguna violación

38.3.1 Situación 6: El jugador A4 está atrapado en la banda por la buena defensa de D4. A4 se sale del campo para bordear a D4. Es la primera infracción del equipo A.



Reglamento: Primera infracción del equipo A: Violación de la regla con advertencia. Si se repite, se le cargará una falta técnica a A4.

38.3.1 Situación 7: El jugador A4 pasa a D4 traspasando la línea de banda con dos ruedas y vuelve a entrar en el campo por la banda. Es la primera infracción del equipo A.

Reglamento: Primera infracción del equipo A: Violación de las reglas con advertencia. Si se repite, se cargará una falta técnica a A4.

38.3.1 Situación 8 El defensor D4 evita una pantalla legal realizada por A4 cerca del fondo, saliendo y entrando de nuevo en el campo. Es la primera infracción del equipo D

Reglamento: En el momento oportuno se advertirá al equipo D. Si se repite la acción se le cargará una falta técnica.

38.3.1 Situación 9: El atacante A4 y el defensor D4 están paralelos uno a otro (rueda con rueda) y se mueven en diagonal. En ello A4 se sale del campo. A4 trata entonces de volver a entrar rodando hacia atrás. D4 trata de impedirlo moviéndose en paralelo a A4.

Reglamento: A4 está autorizado a volver a entrar al campo y D4 debe permitirlo, por lo que debe ser advertido. Cualquier acción similar de un jugador del equipo D será penalizada con falta técnica. La advertencia se emite en concordancia con el siguiente comentario:

38.3.1 Comentario 4: La repetición de una falta técnica a un jugador podría suponer su descalificación del partido, especialmente si las faltas son por infracciones similares. Esta falta es entonces penalizada como una descalificante con 2 tiros más posesión del balón, el saque se realizara en la mitad del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Comentario 5: Levantarse

Las ataduras se han convertido poco a poco en un componente aceptado del equipo de los jugadores y los levantamientos, en consecuencia, se han vuelto más difíciles de detectar para los árbitros. No obstante, si en el baloncesto en silla de ruedas un jugador levanta completamente las dos nalgas o glúteos del asiento se produce una infracción grave de las reglas. Como mínimo, una parte de la nalga o glúteo debe estar en contacto con el asiento.



El árbitro debe prestar especial atención al asiento del jugador en el momento del contacto con el balón. El levantamiento se suele identificar mejor atendiendo a la recuperación o a la caída del jugador en el asiento.

Los levantamientos no solo los llevan a cabo los jugadores con alguna funcionalidad en las piernas (por ejemplo, los jugadores con tres o cuatro puntos). También es posible levantar las nalgas o glúteos apoyándose en un lado de la silla y en la rueda con un brazo, (por ejemplo los jugadores de uno y dos puntos.)

38.3.1 Situación 10: El jugador A4 se levanta de su asiento en un intento de obtener un rebote. Toca el balón con sus dedos pero no es capaz de cogerlo.

Reglamento: Se señala falta técnica contra A4; se concede dos tiros libres a un jugador del equipo D, seguido de posesión de balón en la mitad del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa. (Ver Art. 38.4.2).

38.3.1 Situación 11: El jugador A4 en un palmeo entre dos al inicio del encuentro se levanta de su asiento pero no consigue tocar el balón.

Reglamento: Se indica falta técnica a A4; se concede dos tiros libres a un miembro del equipo D, seguido de un nuevo palmeo entre dos en el centro del campo. (Ver Art. 8.6 Reglas)

38.3.1 Situación 12: En un intento de bloquear un tiro que ha abandonado las manos de A4, D4 se levanta de su asiento. Consigue tocar y cambiar de dirección el balón que no entra en canasta.

Reglamento: Se señala falta técnica al jugador D4; se conceden dos tiros libres a un miembro del equipo A, seguido de saque desde el centro del campo, en el lado opuesto a los de oficiales de mesa. (Ver Art. 38.4.2).

38.3.1 Situación 13: La misma situación anterior, pero el tiro de A4 entra.

Reglamento: Se carga una falta técnica a D4. Se concede 2 ó 3 puntos a A4, seguido de dos tiros adicionales por un miembro del equipo A, seguido de saque desde el centro del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Situación 14: El jugador D4 se levanta de su silla mientras esta tratando de interceptar un pase entre A4 y A6 pero no consigue atrapar el balón.

Reglamento: Falta técnica; se conceden dos tiros libres a un miembro del equipo A seguido de un saque de banda desde el centro del campo para el equipo A en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Situación 15: El jugador A4 se levanta de su asiento para coger un pase de un compañero de equipo y consigue coger el balón.

Reglamento: Falta Técnica a A4; se conceden dos tiros libres para un miembro del equipo D, seguido de saque desde el centro del campo al equipo D en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Situación 16: El jugador A4 se levanta de su asiento para coger un pase de su compañero de equipo A6. Toca el balón que es cogido por A7.



Reglamento: Falta Técnica a A4; se conceden dos tiros libres para un miembro del equipo D, seguido de saque desde el centro del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa

38.3.1 Situación 17: El jugador A4 se levanta de su asiento para coger un pase de su compañero de equipo A6. Solo consigue tocar el balón. El balón cambia de dirección pero es cogido por el contrario D4 que se sitúa justo detrás de él.

Reglamento: Falta Técnica a A4; se conceden dos tiros libres para un miembro del equipo D, seguido de saque desde el centro del campo en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Situación 18: El jugador A4 levanta su silla y se mueve lateralmente mientras una o ambas manos ejercen fuerza sobre las ruedas.

Reglamento: Legal

38.3.1 Situación 19: El jugador D4, agarrando una rueda con una mano, levanta las dos ruedas traseras y bascula sobre las dos ruedas delanteras mientras defiende con un brazo extendido.

Reglamento: Legal.

38.3.1 Situación 20: El jugador A4, agarrando una rueda con una mano, báscula sobre una de las ruedas traseras (a) mientras realiza un lanzamiento, (b) mientras rebotea, (c) intenta recibir un pase, (d) defiende con un brazo extendido.

Reglamento: La jugada es legal en los cuatro casos.

38.3.1 Situación 21: El jugador A4 bascula sobre una de las ruedas traseras y una de las delanteras mientras (a) lanza el balón con las dos manos, (b) bota con las dos manos, (c) intenta recibir un pase con las dos manos, (d) defiende con un brazo extendido.

Reglamento: La jugada es legal en los cuatro casos

38.3.1 Situación 22 A: El jugador A4 con las dos manos fuera de las ruedas, levanta las dos ruedas traseras mientras, (a) lanza, (b) rebotea, (c) intenta recibir un pase, (d) defiende a D4.

Reglamento: Se sanciona con una falta técnica a A4 (ver Artículo 38.4 Penalización)

38.3.1 Situación 22 B: Hay situaciones en las que ambas ruedas traseras se levantan pero no debe señalarse falta técnica:

(a) El jugador con balón, en una situación de carga/bloqueo, donde el árbitro determina que el contacto es incidental.

(b) Intentando coger un pase de un compañero, un jugador produce un contacto incidental con un contrario. Esto puede ocurrir con posesión o no del balón.

(c) Caer hacia delante intentando salvar un balón perdido en el suelo.

(d) Un jugador con control de balón contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan, pero no está efectuando un lanzamiento, reboteando,



pasando el balón o intentando taponar un tiro o interceptar un pase de un contrario o coger el pase de un compañero.

Reglamento:

- .(a) No debe señalarse
- (b) No debe señalarse.
- (c) Violación
- (d) No debe señalarse

En la situación 22B, la defensa legal ha sido establecida y el contacto es incidental.

38.3.1 Situación 23: El jugador A4 levanta una pierna del reposapiés y la pone en un lado de la silla para mantener el equilibrio mientras recibe un pase.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A4; se conceden dos tiros libres para un integrante del equipo D, seguido de posesión de balón en medio campo para el equipo D en el lado opuesto a los oficiales de mesa. El levantamiento accidental del pie o de la pierna no se sancionará con falta técnica y el árbitro debe evaluar si la acción ha proporcionado una ventaja injusta.

38.3.1 Situación 24: El jugador A4 habiendo realizado un tiro a cesto, impide que su silla choque contra un contrario frenando con sus pies.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A4. Si la canasta es convertida se conceden 2 ó 3 puntos y el encuentro continua con dos tiros libres de un jugador del equipo D, seguido de posesión de balón en medio campo para el equipo D en el lado opuesto a los de oficiales de mesa.

38.3.1 Situación 25: El jugador A4 frena su silla con su muslo y/o alternativamente con su pie en la rueda.

Reglamento: Se sanciona falta técnica de A4, se conceden dos tiros libres a un jugador del equipo D, seguido de un saque de banda desde el centro del campo para el equipo D, en el lado opuesto a los de oficiales de mesa

38.3.1 Situación 26: El equipo A tiene el control del balón y está atacando cerca de la canasta contraria cuando D4 se cae de su silla de ruedas justo debajo de la canasta.

Reglamento: El arbitro para inmediatamente el partido debido al peligro potencial para D4. La posesión es para el equipo A con un saque de banda y una nueva cuenta de 24 segundos.

Debe prestar especial atención por parte de los árbitros a la posibilidad por parte de los jugadores, de que en circunstancias como la descrita anteriormente, se caigan deliberadamente de sus sillas para evitar un ataque con posible canasta. Este tipo de acciones son infracciones antideportivas flagrantes para conseguir una ventaja injusta y deberían ser penalizadas con una falta técnica al jugador implicado. Cualquier repetición debería ser penalizada con la descalificación del jugador.

38.3.1 Comentario 6

Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas estrechas. Si tal acción crea contacto, debe sancionarse falta personal. En caso contrario, puede sancionarse una falta técnica.

38.3.1 Situación 27: A4 obtiene el control del balón en un rebote y de inmediato es defendido estrechamente por B4. A4 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B4 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear.



Reglamento:

La acción de A4 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A4.

38.3.2 Comentario: Cuando un entrenador es descalificado (ver Art.37). el árbitro no hará la señal de descalificación. Simplemente se pedirá al entrenador que abandone la pista. El árbitro informará al anotador si la falta descalificante al entrenador fue:

- 1) Por comportamiento antideportivo personal (Art.37.1.2) o
- 2) Por comportamiento antideportivo de alguien de banquillo (Art.38.3.3)

Información adicional sobre el Artículo 38

Aplicación 1

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

Ejemplo:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

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

Interpretación:

Se comunicará la advertencia al entrenador del equipo A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo durante el resto del partido.

Aplicación 2:

Si se sanciona una falta técnica de intervalo a un jugador-entrenador facultado para jugar, la falta técnica contará como falta de jugador y como falta de equipo en el siguiente período.

Ejemplo:

A4 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:

Comportamiento antideportivo durante un intervalo.



Interpretación:

Se sanciona una falta técnica a A4 como jugador. La falta contará como falta de equipo en el siguiente período así como una de las cinco faltas como jugador.

Aplicación 3:

Mientras un jugador esté en acción de tiro, los adversarios no podrán desconcertarlo mediante acciones tales como agitar las manos para impedir su visión, gritar en voz alta o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden acarrear una falta técnica si se pone al lanzador en desventaja o un aviso en caso contrario.

Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento cuando B4 intenta distraerlo gritando. El lanzamiento:

- (a) entra.
- (b) no entra.

Interpretación:

- (a) Se avisará a B4 y se comunicará este hecho a su entrenador. Dicha advertencia se aplicará a todos los miembros del equipo B durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se sancionará una falta técnica a B4.

Aplicación 4

Si un jugador vuelve a participar en el partido tras habersele comunicado su quinta falta y que ya no está facultado para jugar, dicha acción ilegal será penalizada en el momento de descubrirse, sin poner a los adversarios en desventaja.

Ejemplo:

Tras cometer su quinta falta, se comunica a B4 que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B4 vuelve al terreno de juego como sustituto. Se descubre este hecho:

- (a) Antes de que el balón esté vivo durante la reanudación del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo A controla el balón.
- (c) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo B controla el balón.
- (d) Después de que el balón esté muerto después de que B4 entrase al terreno de juego.



Interpretación:

- (a) Se retirará a B4 del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.
- (b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se ponga al equipo A en desventaja. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.
- (c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo B.

Aplicación 5

Si, tras habersele comunicado a un jugador que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, vuelve a participar y consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta antes de que se descubra la acción ilegal, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

Ejemplo:

Tras habersele comunicado a B4 que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, vuelve al terreno de juego como sustituto. Esta acción ilegal se descubre después de que:

- (a) B4 convierta un cesto.
- (b) B4 cometa una falta.
- (c) A4 cometa falta sobre B4 (5ª de equipo).

Interpretación:

- (a) El cesto de B4 será válido.
- (b) La falta de B4 se considerará falta de jugador.
- (c) Los dos tiros libres que le corresponden a B4 los lanzará su sustituto.

Después de finalizar toda la actividad de (a), (b) o (c), se administrará la penalización de la falta técnica al entrenador del equipo B (anotada como 'B').

Aplicación 6:

Si, después de haber cometido su quinta falta no se comunica este hecho a un jugador, y permanece o vuelve a entrar en el partido, el jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error (sin poner a los adversarios en desventaja). No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si consigue un cesto, comete una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y las faltas se considerarán como faltas de jugador.



Ejemplo 1:

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 su quinta falta. Posteriormente, A4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A4 es descubierta:

- (a) Después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha y mientras A4 está participando como jugador.
- (b) Después de que A4 haya logrado un cesto.
- (c) Después de que A4 cometa falta sobre B4.
- (d) Después de que B4 cometa falta sobre A4.

Interpretación:

- (a) Se detendrá el juego y A4 se retirará inmediatamente, será reemplazado por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A4.
- (b) El cesto de A4 es válido.
- (c) La falta cometida por A4 se considerará falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (d) La falta de B4 se considerará una falta contra un jugador; se concederán dos o tres tiros libres al sustituto de A4.

Ejemplo 2:

Diez minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A4. Antes de empezar el partido B4 lanza dos tiros libres. El partido comienza con un salto entre dos pero B4 no se encuentra en el cinco inicial del equipo B. ¿Es legal?

Interpretación:

No. Los tiros libres debe lanzarlos uno de los cinco jugadores designados para comenzar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

Aplicación 7

Cuando un jugador se deja caer para simular una falta y crear una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva de los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.



Art. 39. : Enfrentamientos

Información adicional sobre el Artículo 39

Aplicación

Si se concede un saque a un equipo porque controlaba el balón en el momento de producirse un enfrentamiento o en el momento en que puede producirse, dicho equipo dispondrá únicamente del tiempo restante de la cuenta de 24 segundos cuando se reanude el juego.

Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante veinte segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco. El juego se reanuda con un saque del equipo A.

Interpretación:

El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá sólo de cuatro segundos de la cuenta de veinticuatro.



REGLA SIETE

-

DISPOSICIONES GENERALES

Art. 42: Situaciones Especiales

42 Situación: El jugador A4 efectúa el primero de 2 tiros libres pero, antes de efectuar el segundo, se señala una falta técnica contra A6. A4 completa el segundo tiro libre. ¿Le esta permitido al equipo D hacer una sustitución antes de los tiros libres de la falta técnica.?

Reglamento: Si. (Ver Art. 19.39).

42.2 Situación 1:

- 1.) D4 le hace falta antideportiva a A4 en una acción de tiro. A4 encesta.
Penalización: 1 tiro libres para A4 y posesión de balón para el equipo A.
- 2.) Falta técnica contra el entrenador del equipo D.
Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo A.
- 3.) Falta técnica contra A5.
Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo D.

Reglamento: Las penalizaciones de 2) y 3) son equivalentes y por lo tanto se cancelan. El juego se reanudara con Un tiro libre para A4 y posesión del balón para el equipo A.

42.2 Situación 2:

- 1) A4 comete una falta antideportiva contra D4. Penalización: 2 tiros libres para D4 y posesión del balón para el equipo D.
- 2) D5 comete una falta técnica. Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo A.
- 3) Ocurre una doble falta entre A6 y D6 dando como resultado un saque para el equipo que tenía el control del balón cuando se produjo la falta doble.
- 4) El entrenador del equipo D incurre en una falta técnica. Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo A.

Reglamento: La primera y la segunda al ser equivalentes se cancelan entre si. El derecho de posesión para el equipo A (por la doble falta) se cancela debido a las penalizaciones posteriores.

El juego continua con 2 tiros libres seguidos de posesión de balón para el equipo A.

42.2.2 Situación 1: El jugador A5 en un intento de canasta, es objeto de una falta por D6 y esta es la quinta falta del equipo D en el periodo. En su frustración A5 lanza el balón a D6 y se le indica una falta técnica por su conducta antideportiva.



Reglamento: Se señalan las correspondientes faltas a A5 y a D6. Se le conceden 2 tiros libres a A5, seguido de dos tiros libres y posesión de balón para el equipo D desde en centro del campo.

42.2.2 Situación 2: La misma situación que la anterior, pero la falta técnica de A5 es su quinta falta y es descalificado. Sin embargo, continua discutiendo con el árbitro y este le indica otra falta técnica que se carga al entrenador del equipo A. ¿Cómo se reinicia el encuentro.?

Reglamento: Se señala a D6 una falta personal, una falta técnica a A5 (su quinta falta) y una falta técnica al entrenador del equipo A. Las penalizaciones no son equivalentes. Se concede 2 tiros libres al sustituto de A5, seguido de 2 tiros libres por la falta técnica de A5, seguido de 2 tiros libres y posesión del balón en el centro del campo para el equipo D por la falta técnica cargada al entrenador de A.

42.2.3 Situación:

- 1) D4 le hace falta a A4 en una acción de tiro. A4 no encesta. Penalización: 2 tiros libres para A4.
- 2) El entrenador del equipo D incurre en una falta técnica. Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo A.
- 3) Falta técnica para A5. Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo D.

Reglamento: Las penalizaciones 2 y 3 son equivalentes y se cancelan. 2 tiros libres para A4 por la falta en acción de tiro.

42.2.5 Situación 1:

A4 tiene que intentar 2 tiros libres.

- 1) Antes de que el balón se ponga vivo para el primer tiro libre, se señala una falta personal contra A5, es la 5ª falta de equipo A en el periodo.
- 2) Después de que el balón se ponga vivo para el primer tiro libre, se señala una falta personal a A5, es la 5ª falta del equipo A en el periodo.

Reglamento: Sabiendo que la penalización de una falta tiene la posibilidad de ser cancelada por otra, la cancelación debe ser realizada siempre antes de que el balón sea puesto vivo para el primer ó único tiro libre (Ver Art. 42.2.5).

En el ejemplo 1), las 2 faltas con penalizaciones equivalentes entre sí y el partido se reinicia conforme a la posesión de alternancia.

Pero en el ejemplo 2) no es posible cancelar las faltas puesto que el balón ya estaba vivo para el primer tiro libre.

Reglamento: A4 intenta 2 tiros libres, y luego el equipo D tiene dos tiros libres y se reanuda el partido.

42.2.5 Situación 2:

- 1) D6 le hace falta a A6. Es la 5th falta del equipo D en el periodo. Penalización: 2 tiros libres para el A6.
- 2) El entrenador del equipo D incurre en una falta técnica. Penalización; 2 tiros libres y posesión del balón para A.



- 3) El arbitro acaba de dar el balón a A6 cuando se indica una falta técnica al entrenador del equipo A. Penalización: 2 tiros libres y posesión del balón para D.

Reglamento: Las dos faltas técnicas son equivalentes y por tanto se cancelan entre sí. Finalmente, A6 tiene dos tiros libres y el partido continua.

Este ejemplo en una ilustración de cómo la cancelación de penalización de faltas “en situaciones especiales” es un “proceso abierto” mientras que el reloj del periodo esta parado.

42.2.7 Situación: El jugador D6 comete una falta antideportiva a A5, que tiene el control del balón. El entrenador del equipo A está muy enfadado por esta acción y se le indica por su conducta una falta técnica.

Reglamento: Se señalan ambas faltas. Las penalizaciones son equivalentes para ambos equipos y por tanto quedan canceladas. El balón se pondrá a disposición del equipo A para un saque de banda en el lugar más cercano al que se produjo la primera infracción y continúa la cuenta de 24 segundos. (Ver Art. 50.4 Reglas)

Información adicional sobre el Artículo 42

Aplicación 1

En las situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo período de reloj parado, los árbitros deben prestar especial atención al orden en que se cometieron la violación o las faltas para determinar qué penalizaciones deben administrarse y cuáles deben cancelarse.

Ejemplo:

A4 intenta un lanzamiento. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de 24 segundos. Tras la señal pero estando A4 aún en acción de tiro, B4 comete una falta antideportiva sobre A4 y:

- (a) El balón no toca el aro.
- (b) El balón toca el aro pero no entra en el cesto.
- (c) El balón entra en el cesto

Interpretación:

En los tres casos, la falta antideportiva de B4 no puede ignorarse.

(a) A4 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación de 24 segundos se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A4 lanzará dos o tres tiros seguidos de un saque para el equipo A en el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

(b) No hay violación de 24 segundos. Se conceden dos o tres tiros a A4, seguidos de un saque del equipo A desde el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

(c) No hay violación de 24 segundos. Se conceden dos o tres puntos a A4 seguidos de un tiro libre adicional y saque del equipo A desde el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.



Aplicación 2

Si se comete una doble falta o faltas con iguales penalizaciones durante unos tiros libres, las faltas se anotarán pero no se administrarán las penalizaciones.

Ejemplo 1:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Tras el primero, se sanciona doble falta a A5 y B5.

Interpretación:

Se anotarán las faltas a A5 y B5, tras lo cual A4 lanzará su segundo tiro libre y el juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 2:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Tras el primero, se sanciona falta técnica a A5 y luego a B5.

Interpretación:

Se anotarán las faltas técnicas a A5 y B5, tras lo cual A4 lanzará su segundo tiro libre. El juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 3:

A4 debe lanzar dos tiros libres. Convierte los dos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

- (a) Se sanciona doble falta a A5 y B5.
- (b) Se sanciona falta técnica A5 y B5.

Interpretación:

(a) y (b) Se anotan las faltas a los jugadores implicados, tras lo cual el juego se reanudará con un saque desde la línea de fondo como después de cualquier último o único tiro libre convertido.

En el caso de una situación especial cuando tras cancelar penalizaciones iguales contra ambos equipos no haya más penalizaciones por administrar, el juego se reanuda con un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

En caso de que ningún equipo tuviera control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción, se produce una situación de salto. El juego se reanuda con un saque de posesión alterna.



Ejemplo:

Durante el intervalo entre el primer y segundo período:

(a) Se sanciona una falta doble de A5 y B5, que son descalificados por agredirse.

(b) Se sanciona falta técnica al entrenador del equipo A y después al entrenador del equipo B. La flecha de posesión alterna favorece al:

(a) Equipo A.

(b) Equipo B.

¿Cómo se reiniciará el juego en el segundo período?

Interpretación:

(a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde el centro de la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque a un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.

(b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo B.

Art. 43: Tiros libres

43.2.1 y 44.1 Situación: Después de una falta antideportiva, se conceden 2 tiros libres al jugador A4 y posesión del balón para A. Pero A6 reemplaza a A4 y convierte el primer tiro libre. El capitán del otro equipo protesta e identifica a A4 como el lanzador de los tiros libres. El árbitro acepta la protesta.

Reglamento: El primer tiro libre se anula, tanto si había encestado o no. Los 2 tiros libres tendrá que lanzarlos en jugador A4, seguido de posesión del balón para el equipo A.

43.2.3 Situación: Un lanzador de tiro libre, posiciona su silla mas allá de la línea de tiros libres pero dentro del semicírculo. Se mueve durante el tiro libre, cruza la línea de tiros libres con sus ruedas delanteras y el balón toca el aro antes de que cualquiera de sus ruedas traseras toquen la línea de tiros libres.

Reglamento: Legal. Está permitido que el lanzador de tiros libres tenga sus ruedas delanteras sobrepasando la línea de los tiros libres.

43.2.4 y 43.2.5 Comentario: Sólo se permite que ocupen el pasillo de tiros libres 5 jugadores. Todos los demás jugadores deben permanecer por detrás de la línea de tiros libres y por detrás del área de 3 puntos. Si un equipo elige no ocupar su posición en un espacio designado, éste deberá quedar libre.

Los 5 cinco jugadores que pueden ocupar el pasillo de tiros libres deben ser como máximo 3 defensores y 2 atacantes.

43.2.4 Comentarios 1:

- a) El defensor mas cercano a la línea de fondo no puede pisar la zona neutra.
- b) Solo se puede sobrepasar el pasillo cuando la anchura de la silla sea superior al del pasillo (85 cms.)



- c) El espacio del pasillo debe ocuparse totalmente cuando se solapen los pasillos.

43.2.4 Comentario 2: Los reposapiés de los jugadores que no están tirando puede sobresalir del espacio de tiros libres, pero las ruedas delanteras no deben tocar la línea de tiros libres.

Art. 44: Error rectificable

44 Comentario: El error de que un jugador equivocado tire unos tiros libres, puede corregirse hasta el momento en que el balón esté de nuevo vivo después del balón muerto siguiente al error, habiendo estado el reloj en marcha.

44.2.5 Situación: A4 lanza 2 tiros libres que correspondían a A5. El error es descubierto después de que el balón está de nuevo vivo y en control el equipo B.

Reglamento: Los tiros libres lanzados por error se cancelarán y se concederá un saque al equipo B desde el lugar en el que se detuvo el juego.

Información adicional sobre el Artículo 44

Aplicación 1

Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

Se produce el error	Todos los errores se producen durante un balón muerto
Balón vivo	El error es rectificable
El reloj se pone o continua en marcha	El error es rectificable
Balón muerto	El error es rectificable
Balón vivo	El error ya no es rectificable

Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el momento en que se detuvo para su corrección. El balón se concederá al equipo que tenía derecho a él cuando se detuvo el partido para efectuar la corrección.

Ejemplo:

Antes de que se llegue a la penalización por faltas de equipo, B4 comete falta sobre A4. El árbitro comete un error concediendo dos tiros libres a A4. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.
- (b) Después de que el balón esté a disposición del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.



Interpretación:

La canasta de B5 es válida.

- (a) Los tiros libres convertidos se anulan. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.
- (b) El error ya no es rectificable y el juego continúa.

Aplicación 2

Si el error consiste en tiros libres lanzados por un jugador equivocado, los tiros libres lanzados por error se cancelarán y se concederá un saque a la altura de la línea de tiros libres al equipo contrario o, si el juego ya se ha reanudado, desde el lugar en el que se detuvo.

Si los árbitros se percatan de que un jugador equivocado va a lanzar los tiros libres antes de que el balón esté a su disposición para el primer o único tiro libre, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

Ejemplo:

B4 comete falta sobre A4, sexta falta del equipo B. Se conceden dos tiros libres a A4. En su lugar, es A5 quien lanza los dos tiros libres. El error se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté a disposición de A5 para el primer tiro libre.
- (b) Después de que el balón salga de las manos de A5 durante el primer tiro libre.
- (c) Después del segundo tiro libre convertido.

Interpretación:

- (a) El error se corrige inmediatamente y se comunica a A4 que debe lanzar los tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.
- (b)(c) Se cancelan los dos tiros libres y el juego se reanuda con un saque para el equipo B a la altura de la línea de tiros libres.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B4 fuese antideportiva.

Aplicación 3

Cuando se corrige un error, el juego se reanuda desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

- (a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo desde que se cometió el error, el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.
- (b) Si ha habido cambio de posesión de equipo desde que se cometió el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanuda como después de cualquier cesto de campo normal.

Ejemplo 1:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. A5 establece control de balón en el terreno de juego cuando B5 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, durante el



cual los árbitros se percatan del error rectificable o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos tiros libres.

Interpretación:

Se conceden dos tiros libres a A4 y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 2:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. Tras el saque A5 efectúa un regate y lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de B4 y se le conceden dos tiros libres. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error rectificable.

Interpretación:

A4 dispondrá de dos tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A5 lanzará dos tiros libres y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 3:

B4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los dos tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo, los árbitros se percatan del error rectificable. ¿Cómo continuarán?

Interpretación:

Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier cesto de campo normal.



REGLA OCHO - ARBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO, CLASIFICADOR: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art. 45: Árbitros, oficiales de mesa, comisario y clasificadores

45.4 Comentario: Es el deber de cada árbitro evitar cualquier conducta que puede comprometer su objetividad.

Art. 46: Arbitro: Obligaciones y Derechos

46.1 Ver Comentario en Art.3.1

46.9 Comentario: Todos los árbitros deberán llegar a la cancha al menos 20 minutos antes del comienzo del partido para llevar a cabo sus obligaciones anteriores al partido. Si uno de los árbitros abandona la cancha por cualquier motivo su compañero(s) debe/n permanecer en la cancha hasta que vuelva.

46.10 Comentario: Si hay alguna conducta antideportiva relacionada con el partido después de firmar el acta, el árbitro (y comisario, si estuviera presente) deberá presentar un informe detallado a la autoridad responsable quien deberá gestionar el problema con la severidad apropiada.

Información adicional sobre el Artículo 46

Aplicación 1

Es posible que durante un partido de sillas ocurra algún incidente o situación que no esté reflejado explícitamente en las Reglas Oficiales IWBF o en las Interpretaciones Oficiales IWBF. En tal caso, el árbitro principal está facultado para tomar una decisión, basada en su opinión personal, dentro del espíritu e intención del juego limpio y la filosofía de las reglas. El árbitro principal está facultado para adoptar decisiones sobre cualquier aspecto no reflejado explícitamente en las reglas, al que normalmente nos referimos como el 'poder elástico' del árbitro principal.

Ejemplo:

Después de un cesto del equipo A, el balón se aleja rodando del terreno de juego

Interpretación:

El árbitro hará sonar su silbato para detener el reloj de partido. Entonces se permitirían sustituciones y tiempos muertos a ambos equipos mientras el reloj esté parado y el balón muerto. Sin embargo, esto no se aplica después de un cesto convertido durante los últimos dos minutos del cuarto período o período extra. Si un árbitro hiciese sonar su silbato, pondría en desventaja al equipo con derecho al saque porque permitiría al equipo que encestó efectuar una sustitución o solicitar un tiempo muerto. Por tanto, el árbitro no hará sonar su silbato porque provocaría una interrupción del partido.



Aplicación 2

El árbitro principal está autorizado a usar el equipamiento técnico, por decisión propia o a petición de un entrenador, para comprobar si un lanzamiento al final de un período se efectuó dentro del tiempo de juego. Es la única persona que debe decidir si se utilizará dicho equipamiento o no.

En caso de revisar la jugada, dicha revisión será llevada a cabo por parte de los árbitros, comisario si lo hubiera, y cronometrador. El árbitro principal adoptará la decisión final.

La solicitud para utilizar dicho equipamiento debe efectuarse antes del inicio del siguiente período o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta.

Ejemplo 1:

A4 lanza a cesto cuando suena la señal de fin de período o partido. El cesto se convierte y los árbitros conceden dos puntos al equipo A. El entrenador del equipo B opina que durante ese último lanzamiento, el balón abandonó las manos de A4 después de haber finalizado el tiempo de juego y solicita el uso del equipamiento técnico.

¿Cómo deben proceder los árbitros?

- (a) Los árbitros están totalmente seguros de su decisión.
- (b) Los árbitros tienen alguna duda o no están de acuerdo si el lanzamiento fue efectuado antes de que sonara la señal de fin de período o partido.

Interpretación:

- (a) El árbitro niega la solicitud del entrenador del equipo B.
- (b) El árbitro accede a la solicitud del entrenador del equipo B. La revisión de la jugada se realiza en presencia de los árbitros, comisario, si lo hubiera, y cronometrador. Si la repetición aporta una prueba visual evidente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se cancela la canasta. Si la repetición confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del período o partido, se confirmará el resultado.

Ejemplo 2:

El equipo A va venciendo por dos puntos. Se sanciona una falta de A4 sobre B4 cuando suena la señal de fin de período o de partido y se conceden dos tiros libres a B4, quien convierte ambos, empatando el partido. Antes del inicio del siguiente período o período extra, el entrenador del equipo perjudicado (equipo A) solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no la falta sancionada) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador del equipo A será denegada.



Ejemplo 3:

El equipo A va venciendo por dos puntos. Cuando B4 está lanzando a cesto suena la señal de fin de período o de partido, pero los árbitros conceden dos puntos en lugar de tres. Antes del inicio del siguiente período o período extra o antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, el entrenador del equipo perjudicado (equipo B) solicita el uso del equipamiento técnico.

Interpretación:

El equipamiento técnico sólo puede utilizarse para asegurarse de que el lanzamiento final (no si un lanzamiento fue de dos o de tres puntos) se realizó antes o después del final del tiempo de juego de un período. La solicitud del entrenador del equipo A será denegada.

Aplicación 3

Antes del partido, el árbitro principal aprueba el equipamiento técnico e informa de su presencia a ambos entrenadores. Sólo puede emplearse el equipamiento técnico aprobado por el árbitro principal a la hora de ver la repetición.

Ejemplo:

A4 efectúa un lanzamiento de campo mientras suena la señal de final de período o partido. El cesto entra. El entrenador B solicita la revisión de la jugada pues en su opinión el lanzamiento fue efectuado después de haber finalizado el tiempo de juego. No existe ningún equipamiento técnico aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por su equipo desde la grada y entrega a los árbitros la cinta de vídeo para su revisión.

Interpretación:

La solicitud del entrenador B será denegada.

Art. 48.: Anotador, Asistente del anotador y Clasificador: Obligaciones.

48.5 Comentario 1: Cuando se solicita una sustitución, el clasificador o el asistente del anotador deben comprobar la clasificación. La sustitución no debe retrasarse. Si la puntuación total excede de 14 puntos (puntuación máxima), el clasificador o el asistente del anotador informaran al anotador para que avise a los árbitros, quienes inmediatamente cargarán una falta técnica contra el entrenador tan pronto como el jugador entre en cancha, o en el próximo balón muerto. (Ver Art. 19.3.10)

48.5 Comentario 2: Cuando un asistente de anotador sea designado en la mesa de oficiales, sus obligaciones incluirán controlar y revisar las licencias de los jugadores y no será necesario un clasificador.



REGLA NUEVE – SISTEMA DE CLASIFICACION DE LOS JUGADORES

Art. 51: Sistema de Puntuación y clasificación de los jugadores

51 Situación 1: Durante un tiempo muerto el equipo A hace una sustitución. Después de que el balón este vivo, el clasificador o el asistente del anotador se da cuenta que el equipo A esta jugando con más de 14 puntos.

Reglamento: El clasificador o el asistente del anotador deben informar al anotador, quien a su vez, informará al árbitro haciendo sonar la señal al final de la siguiente fase de juego si el equipo contrario al infractor tiene el control de balón, o inmediatamente si el equipo infractor tiene el control del balón. Se pide al equipo A que haga tantas sustituciones como sean necesarias para corregir su puntuación según la regla de los 14 puntos. Se señala falta técnica al entrenador del equipo A y se conceden 2 tiros y posesión del balón al equipo D.

51 Situación 2: El equipo A juega con 14 puntos (4+4+3+2+1). Un jugador de 1 punto comete su quinta falta. Para sustituirle el equipo A solo tiene jugadores de 3 y 2 puntos.

Reglamento: El equipo A esta obligado a jugar con 5 jugadores siempre que sea posible. Por consiguiente, el equipo A tiene que sustituir al jugador 1 punto para conseguir un máximo de 14 puntos (4 + 3 + 3 + 2 +2).

No esta permitido jugar con solo 4 jugadores, incluyendo el segundo jugador de 4 puntos.

51.2 Situación: El equipo A llega con solo 5 jugadores. Poco después del comienzo del partido, el anotador descubre que el equipo A esta jugando con 14,5 puntos

Reglamento: El anotador llama la atención del árbitro sobre el problema en la primera oportunidad y aunque el partido ha comenzado, el árbitro anula todo lo disputado. Todos los puntos conseguidos no se tendrán en cuenta. Un partido solamente puede comenzar con 5 jugadores si cumplen la regla de 14 puntos. El equipo no puede pedir continuar el partido con 4 jugadores.

FIN DE LOS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES