2019 Comentarios e Interpretaciones sobre las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2018
Comentarios e Interpretaciones

de las
Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2018

aprobadas por

el Comité Ejecutivo de IWBF

Mies, Suiza, Abril de 2019

Válido desde el 30 de abril de 2019
Comentarios publicados por la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF) (Fundada en 1973)

© Copyright: IWBF
Editado por: IWBF
Versión: 2019 Vers#1

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

Dirección postal y ubicación:

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

Comité Técnico de IWBF

Presidente
D. Cristian Roja, Italia

Secretario
D. Matt Wells, Australia

Miembros
D. Adolfo Damian Berdun, Argentina
Dª. Tonia Gomez-Ruf, España
D. Edwin Wallaart, Holanda
D. Jon Burford, EEUU

Sub-Comité
D. Ricardo Moreno, España
D. Haj Bhania, Grant Bretaña
D. José Cardoso, Portugal

Miembros Ex-officio
D. Ulf Mehrens, Presidente IWBF
D. Norbert Kucera, Secretario General IWBF

Traducción al Castellano:
D. Jorge de la Piedad y D. Joaquín Celaya
(Árbitros CTA - FEDDF)

Revisión y Coordinación:
D. Ricardo Moreno IWBF TC

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

30 de abril de 2019
ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN Y CLAVES ........................................................................................................... 7

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO .................................................................................... 8
Art. 2 Pista ................................................................................................................................. 8
Art. 3 Equipamiento ................................................................................................................... 8

REGLA TRES - EQUIPOS ............................................................................................................ 15
Art. 4 Equipos ........................................................................................................................... 15
Art. 5 Jugadores: Lesiones ........................................................................................................ 16
Art. 7 Entrenadores: Deberes y Derechos ............................................................................... 20

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO ................................................................. 22
Art. 8 Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga ........................................................... 22
Art. 9 Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido ........................................ 22
Art. 10 Estado del balón ........................................................................................................... 25
Art. 12 Palmeo entre dos y Posesión alterna ........................................................................... 26
Art. 13 Cómo se juega el balón ................................................................................................ 32
Art. 14 Control del balón ........................................................................................................... 32
Art. 15 Jugador en acción de tiro ............................................................................................. 33
Art. 16 Canasta: Cuando se marca y su Valor ....................................................................... 35
Art. 17 Saque ............................................................................................................................ 38
Art. 18/19 Tiempo muerto/Sustituciones ................................................................................ 52

REGLA CINCO – VIOLACIONES ............................................................................................... 60
Art. 23 Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego ..................... 60
Art. 24 Regate ............................................................................................................................ 61
Art. 25 Avance ilegal (3 impulsos) ......................................................................................... 62
Art. 26 3 segundos .................................................................................................................. 62
Art. 28 8 segundos .................................................................................................................. 63
Art. 29 / 50 24 segundos ........................................................................................................... 67
Art. 30 Balón devuelto a pista trasera ..................................................................................... 80
Art. 31 Levantarse de la silla de ruedas ................................................................................... 84

REGLA SEIS - FALTAS ............................................................................................................... 87
Art. 32 Faltas ............................................................................................................................ 87
Art. 33 Contacto: Principios Generales .................................................................................. 87
Art. 35 Doble Falta ................................................................................................................... 94
Art. 36 Falta técnica .................................................................................................................. 95
Art. 37 Falta antideportiva ....................................................................................................... 111
Art. 38 Falta descalificante ...................................................................................................... 117
Art. 39 Enfrentamientos ......................................................................................................... 118

REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES ..................................................................... 121
Art. 42 Situaciones especiales ............................................................................................... 121
Art. 43 Tiros Libres ................................................................................................................ 128
Las interpretaciones que se presentan en este documento son las Interpretaciones Oficiales IWBF de las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas IWBF 2018 y entran en vigor el 30 de abril de 2019. Este documento reemplaza a todas las Interpretaciones Oficiales IWBF publicadas con anterioridad.

30 de abril de 2019
INTRODUCCION Y CLAVES

Los números antes de cada caso se refieren al artículo equivalente de “Las Reglas Oficiales 2018 de Baloncesto en Silla de Ruedas”.

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

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

INTRODUCCIÓN

Las reglas del juego a veces, establecen o implican que el balón este muerto, o que una falta o una violación esté involucrada. Si no lo hacen, debería asumirse que el balón está vivo y que ninguna falta ni violación ha sucedido que afecte a dicha situación. Una infracción simple no se complica por una segunda infracción, o sometida a la penalización por faltas de equipo1 a menos que esté así establecido o implícito.

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

Este documento está creado para un formato de juego de 4 cuartos de 10 minutos cada uno.
REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2 Pista

2.4.7 Semi-círculo de no carga

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

Art. 3 Equipamiento

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

Art. 3.1 Sillas de ruedas

Comentarios generales a la revisión de la silla de ruedas

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

La silla no será revisada de nuevo a menos que el comisario del partido, el árbitro principal o el entrenador del equipo contrario lo soliciten (Art.38.1.3). 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 señalados y corregidos, pero no serían suficientemente importantes como para merecer una descalificación.

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

Es posible que, en algunos partidos o torneos, 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 deberá hacerse con el máximo tiempo posible para que los cambios necesarios puedan ser realizados. Si esto no fuera posible, el jugador no podrá utilizar la silla hasta que cumpla con todos los requisitos establecidos en el Art.3.1.

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

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

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

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

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

Los dobles amputados son una excepción.

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

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

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

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

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

3.1.1 **Situación 1:** Después de un tiempo muerto, el jugador A1 entra en el campo con una silla de ruedas no autorizada según los criterios del Art. 3.1.
**Reglas**: El jugador A1 será descalificado. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

**Reglas**: El jugador será descalificado y se retirará la silla del partido. Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

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

**Situación 1**: Durante el juego, el jugador B1 **apoya** su pie en una correa entre la estructura de su silla de ruedas.

**Reglas**: Legal.

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

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

a) **Seguridad** - La regla está diseñada para crear un único punto de contacto (a 11 cm) entre las sillas de ruedas y por lo tanto proteger los pies / extremidades inferiores de los jugadores.

b) **Prevenir una ventaja injusta** - Usando una barra situada más baja para sujetar ilegalmente a un oponente

Al revisar la altura de la barra no se debe tener en cuenta el grosor de la misma (los fabricantes utilizan diferentes grosores). Lo que debemos asegurarnos es que el punto de contacto esté situado a 11cm.
Independientemente de la forma que tenga del tubo utilizado para la barra (redonda o rectangular), la medida de 11 cm debe ser tomada desde el centro de la barra como se muestra arriba. En los ejemplos anteriores:

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

Se aceptará una tolerancia de 5 mm.

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

La silla mostrada arriba se consideraría LEGAL, ya que no permitiría obtener una ventaja injusta.

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

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

3.1.2 Ejemplo:

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

Reglas: En (a) La silla de ruedas de A1 es ilegal. A1 no puede jugar con esta silla. En (b) La silla de ruedas de A1 es legal.

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

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

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

Reglas: La silla no es legal. La rueda “antivuelco” no puede estar a más de 2 cm desde el suelo a su punto más bajo y no puede sobresalir del diámetro de las ruedas traseras. El jugador será descalificado (Art.38.1.3). Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

30 de abril de 2019
3.1.5 **Reglas:** No. La silla de ruedas del jugador A1 no es legal. El asiento es parte de la silla de ruedas y debe estar fijado a ella. El jugador deberá abandonar la pista para corregir el problema. 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 equipamiento para obtener una ventaja y el jugador deberá ser descalificado (Art 38.1.3).

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

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

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

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

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

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

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

3.1.6 **Definición 2:** El buje (concentrador de radios) de las sillas debe estar hecho de forma redondeada sin aristas, ni bordes, ni salientes de ninguna clase.

3.1.6 **Comentario:** Las cintas o flejes para tapar los salientes, o los bordes del buje, no están permitidos. Sí están permitidas tapas especialmente diseñadas por el fabricante para cubrir dichos salientes.

3.1.6 **Situación:** Si A1 cambia su rueda averiada y vuelve a jugar con una rueda que no es legal o no es segura, ¿se tiene que descalificar al jugador?
Reglas: Sí (Art 38.1.3). Se concederán 2 tiros libres a cualquier jugador del equipo B, designado por su entrenador seguido de un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

3.1.9 Comentario: No serán permitidos los neumáticos/“castors” que dejen marcas en el suelo de forma permanente.

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

3.1.10 Reglas: Un cojín en el respaldo está únicamente permitido si está fijado el respaldo de la silla.
REGLA TRES - EQUIPOS

Art. 4 Equipos

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

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

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

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

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

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

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

4.4.2 Definición 1: Se permiten mangas de compresión de brazos y piernas, siempre y cuando éstas sean del mismo color sólido. Las medias de compresión están igualmente permitidas siempre y cuando éstas sean del mismo color sólido. En ambos casos, todos los jugadores del equipo deben llevar el mismo color.

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

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

4.4.4 Comentario: Si durante el calentamiento antes del inicio del encuentro o durante el partido, los árbitros y/o el comisario descubren que un jugador muestra cualquier tipo de nombre comercial, marca, logotipo, etc; dicho jugador tiene que quitarse esa publicidad o taparla. En caso de que no pueda quitarse o taparla, ese jugador no podrá jugar.
Art. 5  Jugadores: Lesiones

5.1.  Definición: En ocasiones, durante partido de baloncesto en silla de ruedas, puede ocurrir que un jugador se caiga de su silla de ruedas sin existir contacto con un oponente. Esta situación debe de ser valorada por los árbitros de acuerdo al artículo 5. A veces podría ser necesario que un jugador requiera ayuda para poder volver a sentarse en la silla de ruedas. El entrenador, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante puede entrar a la pista, con el permiso del árbitro, para ayudar al jugador a volver a su silla de ruedas sin sanción alguna. Los árbitros, sin embargo, deben comprobar que el jugador caído no recibe asistencia por lesión. Si el jugador recibe asistencia por lesión, se aplicarán los principios del artículo 5.3.

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


- a) Si él árbitro para el juego cuando ningún equipo tiene el control del balón, se señalará un balón retenido y se concederá la posesión al equipo que tiene derecho al saque de acuerdo con el proceso de alternancia.

- b) Si uno de los dos equipos tiene el control del balón cuando el árbitro hace sonar su silbato, se concederá un saque de fuera de banda al equipo con el control del balón.

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

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

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

Reglas: Los árbitros pararan inmediatamente el juego debido al peligro potencial para B1. Se concederá la posesión del balón al equipo A para que realice un saque desde la línea de fondo, excepto directamente detrás del tablero. El reloj de lanzamiento:

- no deberá reiniciarse si muestra 14 segundos o más
- deberá reiniciarse a 14 segundos si muestra 13 segundos o menos
5.2 **Situación 4:** A1 realiza un pase largo hacia A1, entonces pierde el equilibrio y se cae de su silla de ruedas. Sus compañeros de equipo (A1 y A2) continúan el ataque hacia la canasta contraria. ¿En qué momento el juego debe ser detenido? o ¿puede el árbitro que está cerca de A1 ayudar al jugador a volver a su silla de ruedas mientras el juego continúa?

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

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

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

**Información adicional sobre el Artículo 5**

5-1 **Definición:** Si un jugador se lesiono o parece estar lesionado, y debido a esto el entrenador, ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante, entran a la pista, se considerará que el jugador ha recibido tratamiento, se haya o no efectuado realmente dicho tratamiento.

5-2 **Ejemplo:** A1 parece estar lesionado y el partido es detenido:
   (a) El médico del equipo A entra en el terreno de juego para atender la lesión de A1.
   (b) El médico del equipo A entra en el terreno de juego, pero A1 ya se ha recuperado.
   (c) El entrenador del equipo A entra en el terreno de juego para atender la lesión de A1.
   (d) El ayudante de entrenador, un sustituto o un miembro de la delegación acompañante del equipo A entra en el terreno de juego, pero no atienden la lesión de A1..
**Interpretación:** En todos los casos, se considera que A1 ha recibido tratamiento y debe ser sustituido.

**Definición:** 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 1:** A1 se encuentra gravemente lesionado y el juego se detiene durante unos 15 minutos porque el médico estima que su traslado puede ser peligroso para el jugador.

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

**Definición:** Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede seguir jugando de inmediato (aproximadamente 15 segundos), debe ser substituido. Si se concede un tiempo muerto a cualquier equipo en el mismo cuarto de reloj de partido parado y el jugador se recupera durante el tiempo muerto, podrá continuar jugando sólo si la señal del anotador para el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado la entrada del sustituto.

**Ejemplo:** A1 se lesiona y se detiene el partido. Como A1 no puede continuar jugando de inmediato, el árbitro hace sonar su silbato a la vez que efectúa la señal de sustitución. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto:

a) Antes de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.

b) Después de que el sustituto de A1 haya entrado al juego.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A1 se ha recuperado y solicita permanecer en el terreno de juego.

**Interpretación:**

a) Se concede el tiempo muerto y si A1 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

b) Se concede el tiempo muerto, pero ya ha entrado en el partido un sustituto para A1. Por tanto, A1 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj de partido en marcha.

**Definición:** Los jugadores designados por su entrenador para iniciar el partido o que reciban asistencia entre tiros libres pueden ser sustituidos en caso de lesión. En tal caso, el equipo adversario tiene derecho a sustituir el mismo número de jugadores, si así lo desea.

**Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, a quien se le conceden 2 tiros libres. Tras el primero, los árbitros se percatan de que A1 está sangrando y es reemplazado por A6, quién lanzará el segundo tiro libre. En ese momento el equipo B solicita sustituir a 2 jugadores.

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

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

Nota: Debido al límite de 14 puntos (Articulo 51.2) una situación como las descritas en los ejemplos 5-8 y 5-9 pueden requerir que un equipo deba sustituir más de un jugador para cumplir con el límite de los 14 puntos. En estos casos el equipo oponente tendrá derecho a sustituir el mismo número de jugadores.
Art. 7  Entrenadores: Deberes y Derechos

Información adicional sobre el Artículo 7

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

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

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

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

**Interpretación:**

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

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

7-4  **Ejemplo:** Se descubre que 1 de los jugadores que está en la pista no es 1 de los confirmados en el quinteto inicial. Esto ocurre:

a) Antes del comienzzo del partido.
b) Después del comienzo del partido.

Interpretación:

a) Se reemplazará al jugador, sin ninguna sanción, por uno de los 5 jugadores que debían comenzar el encuentro.

b) Se ignora el error y el juego continúa sin ninguna sanción.

**Ejemplo:** El entrenador pide al anotador marcar en el acta la 'x' minúscula para sus 5 jugadores que van a empezar el partido.

**Interpretación:** El entrenador personalmente confirmará los 5 jugadores de su equipo que empezarán el partido marcando una 'x' minúscula al lado de cada número del jugador, en la columna de "Entrada" del acta.
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8  Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

**Informeación adicional sobre el Artículo 8**

8-1  **Definición:** Un intervalo de juego comienza:

- 20 minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un cuarto o prórroga.
- En caso de revisión de Instant Replay System (IRS) al final de un cuarto o una prórroga, después de que el crew chief (árbroto principal) haya comunicado la decisión final.

8-2  **Ejemplo:** A1 en su acción de tiro recibe una falta cuando suena simultáneamente la señal del reloj de partido que indica el final del cuarto. Se le conceden 2 tiros libres a A1.

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

8-3  **Ejemplo:** 1 en su acción de tiro recibe una falta cuando suena simultáneamente la señal del reloj de partido que indica el final del cuarto. Los árbitros no tienen claro si conceder 2 o 3 tiros libres. Los árbitros deciden usar el Instant Replay System (IRS).

**Interpretación:** El cronometrador iniciará su cronómetro para controlar el tiempo del intervalo de juego cuando la decisión de la revisión haya sido comunicada y se hayan completado los 2 o 3 tiros libres.

Art. 9  Comienzo y final de un cuarto, una prórroga o del partido

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

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

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

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

**Información adicional sobre el Artículo 9**

9-1 **Comentario:** 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 preparados para jugar. Si a la hora de inicio del encuentro hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, se anotará una falta técnica al entrenador, anotada como 'B1' y/o la pérdida del partido por incomparecencia tras la llegada de más jugadores facultados para jugar.

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

a) Facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

b) No facilita una explicación razonable y aceptable de la demora de los jugadores.

**Interpretación:** 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:

a) El partido comenzará sin ninguna sanción.

b) Se puede sancionar una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como 'B1'. Cualquier jugador del equipo A designado en el quinteto inicial intentará 1 tiro libre sin jugadores colocados para el rebote. El partido comenzará con un salto entre dos.

En ambos casos, 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 concederse a favor del equipo A por incomparecencia y se anotará un resultado de 20-0. El crew chief (árbitro principal) informará, al dorso del acta, al organizador de la competición.
9-3 **Ejemplo:** Al comienzo de la segunda parte, el equipo A no puede presentar en el terreno de juego a 5 jugadores facultados para jugar debido a lesiones, descalificaciones, etc.

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

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

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

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

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

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

9-7 **Definición:** El partido comenzará con un palmeo entre dos en el círculo central.

9-8 **Ejemplo:** Durante el intervalo de juego anterior al inicio del partido, A1 es sancionado con una falta técnica. Antes del inicio del partido, el entrenador del equipo B designa a B6 para intentar 1 tiro libre, sin embargo B6 no es uno de los jugadores del quinteto inicial del equipo B.

**Interpretación:** Cualquiera de los jugadores designados en el quinteto inicial del equipo B debe intentar el tiro libre sin jugadores alineados para el rebote. No se permitirán sustituciones antes de que el tiempo de juego haya comenzado. El partido comenzará con un palmeo entre dos.

9-9 **Ejemplo:** Durante el intervalo de juego anterior al inicio del partido, se sanciona a un miembro del equipo A con una falta antideportiva sobre un miembro del equipo B.

**Interpretación:** Ese miembro del equipo B intentará 2 tiros libres antes del inicio del partido.
Si ese miembro de equipo está confirmado como 1 de los 5 jugadores para iniciar el partido, permanecerá en el terreno de juego.

Si ese miembro de equipo no está confirmado como 1 de los 5 jugadores para iniciar el partido, no permanecerá en el terreno de juego y será reemplazado por 1 de los jugadores confirmados en el quinteto inicial del equipo B.

El partido comenzará con un palmeo entre dos.

Art. 10  Estado del balón

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

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

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

a) entra?
b) no entra?

**Reglas:** Se carga una falta contra B1 y se concede:

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

**Información adicional sobre el Artículo 10**

10-1  **Definición** El balón no queda muerto y la canasta es válida en caso de convertirse, cuando un jugador del equipo defensor comete una falta sobre cualquier adversario mientras el balón es controlado por dichos adversarios, que se encuentran en acción de tiro y finalizan su lanzamiento mediante un movimiento continuo que comenzó antes de que se produjera la falta. Esta situación es igualmente válida si se sanciona una falta técnica a cualquier jugador, entrenador, entrenador ayudante, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante del equipo defensor.
10-2 **Ejemplo:** A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 es sancionado una falta sobre A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

**Interpretación:** La canasta, si se convierte, será válida. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde la falta ocurrió.

10-3 **Ejemplo:** A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando B2 es sancionado con una falta sobre A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

**Interpretación:** La canasta, si se convierte, será válida. A2 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

10-4 **Ejemplo:** A1 ha comenzado su acción de tiro para una canasta de campo cuando A2 es sancionado con una falta sobre B2. A1 finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo.

**Interpretación:** El balón pasa a estar muerto cuando A2 es sancionado con una falta. La canasta, si se convierte, no será válida. Independientemente del número de faltas del equipo A en el cuarto, el partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde la falta ocurrió.

**Art. 12 Palmeo entre dos y Posesión alterna**

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

**Reglas:** Legal.

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

**Reglas:** Se sancionará a A1 con una falta técnica. Se concederá 1 tiro libre a cualquier jugador del equipo “B”; el juego se reanudará con un palmeo entre dos en el círculo central.

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

**Reglas:** No es legal. El árbitro deberá corregir la posición del jugador antes de administrar el palmeo entre dos.

12.2.2 **Situación:** Durante el palmeo entre dos, 2 jugadores del equipo A ocupan posiciones contiguas fuera del círculo. El jugador B1 quiere posicionarse entre ellos.
Reglas: Si B1 lo solicita antes de que el balón este vivo, es válido y los árbitros deben ordenar a los jugadores del equipo A que dejen el suficiente espacio.

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

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

12.2.8 Situación 2: Durante el palmeo entre dos el jugador A1 posciona su silla de ruedas cerca del círculo, en línea con la canasta. Inmediatamente detrás de él, B1 se pone en la misma posición.

Reglas: Legal. Sin embargo, si la posición de B1 impide a A1 hacer un movimiento normal de pivote, cualquier contacto será juzgado por él árbitro como responsabilidad de B4.

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

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

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

Reglas: Aunque el reloj del partido se ha puesto en marcha en el momento que el balón fue palmeado, ningún equipo ha obtenido el control del balón y el proceso de posesión alterna del balón para un saque no puede aplicarse. Se repetirá el palmeo entre dos en el círculo central entre los mismos jugadores.
12.4.3 **Situación 2:** A1 y B1 participan en el palmeo entre dos inicial. El balón es palmeado y cogido por los jugadores oponentes A2 y B2. El árbitro señala balón retenido e indica un nuevo palmeo entre dos.

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

**Información adicional sobre el Artículo 12**

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

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

a) Se sanciona balón retenido entre A2 y B2.

b) Se sanciona una doble falta entre A2 y B2.

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

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

a) Va directamente fuera del terreno de juego.

b) Es cogido por A1 antes de que sea tocado por uno de los jugadores que no han participado en el palmeo entre dos o toque el suelo.

**Interpretación:** En ambos casos el equipo B dispondrá de un saque como resultado de la violación de A1. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento si el saque se administra desde su pista trasera y 14 segundos en el reloj de lanzamiento si es desde su pista delantera. Tras el saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego, tendrá derecho a la primera posesión alterna desde el lugar más cercano a donde suceda la siguiente situación de palmeo entre dos.

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

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

12-5 **Ejemplo:** Al mismo tiempo que suena la señal del reloj de partido indicando el final del primer cuarto, se sanciona a B1 con una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene derecho al saque de posesión alterna para comenzar el segundo cuarto.

**Interpretación:** A1 lanzará 2 tiros libres, sin jugadores alineados en el pasillo de tiros libres y sin tiempo de juego restante. Después de los 2 minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la línea de saque de su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

12-6 **Ejemplo:** Poco después de que haya sonado la señal del reloj de partido al final del tercer cuarto, se sanciona a B1 con una falta antideportiva sobre A1. El equipo A tiene el derecho al saque por posesión alterna para comenzar el cuarto cuarto.

**Interpretación:** A1 lanzará 2 tiros libres antes del comienzo del cuarto cuarto, sin jugadores alineados en el pasillo de tiros libres. El cuarto cuarto comenzará con un saque para el equipo A en la línea de saque de su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. El equipo A no perderá su derecho en el próximo saque de posesión alterna cuando se produzca la siguiente situación de palmeo entre dos.

12-7 to 12-9 No aplicable a la reglamentación IWBF

12-10 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el palmeo entre dos inicial. Antes de que el balón haya alcanzado su máxima altura, A1 toca el balón.

**Interpretación:** A1 ha cometido una violación durante el palmeo entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera, cerca de la línea central desde el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-11 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el palmeo entre dos inicial. Antes de que el balón haya sido legalmente tocado, A2 (no participa en el palmeo entre dos) entra en el círculo central desde su pista trasera.

**Interpretación:** A2 ha cometido una violación durante el palmeo entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera, cerca de la línea central desde el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-12 **Ejemplo:** El árbitro principal lanza el balón para el palmeo entre dos inicial. Antes de que el balón haya sido legalmente tocado, A2 (no participa en el palmeo entre dos) entra en el círculo central desde su pista delantera.
**Interpretación:** A2 ha cometido una violación durante el palmeo entre dos. Se concederá un saque al equipo B desde su pista trasera, cerca de la línea central desde el lugar más cercano donde se cometió la violación, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Definición:** Se produce una situación de palmeo entre dos que implica un saque de posesión alterna siempre que un balón vivo se encaje entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres o después del último tiro libre seguido de una posesión del balón como parte de la penalización de la falta. Bajo el procedimiento de la posesión alterna, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos cuando el equipo atacante tenga derecho al saque, o 24 segundos cuando sea el equipo de los oponentes quien tiene derecho al saque.

**Ejemplo:** Durante un lanzamiento a canasta de A1, el balón se encaja entre el aro y el tablero:

1. El equipo A
2. El equipo A tiene derecho a un saque bajo el procedimiento de la posesión alterna

**Interpretación:** Después del saque desde la línea de fondo:

1. El equipo A tendrá 14 segundos,
2. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** El balón va por el aire durante un lanzamiento a canasta de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento, tras lo cual el balón se encaja entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al siguiente saque de posesión alterna.

**Interpretación:** Después del saque desde la línea de fondo, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

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

**Interpretación:** El tiro libre no se considerará válido y se concederá el balón al equipo A para un saque desde su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Después del saque de A1 desde la línea central para comenzar el segundo cuarto, el balón queda encajado entre el aro y el tablero en la pista...
delantera del equipo A. El árbitro sanciona una situación de palmeo entre dos.

**Interpretación:** La dirección de la flecha se cambiará inmediatamente a favor del equipo B. El partido se reanudará con un saque de posesión alterna para el equipo B desde la línea de fondo, excepto detrás del tablero, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

12-18 **Ejemplo:** La flecha favorece al equipo A. Durante un intervalo de juego después del primer cuarto, se sanciona a B1 con una falta antideportiva sobre A1. A1 lanza 2 tiros libres sin rebote, seguidos por un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera para empezar el segundo cuarto. La flecha que favorece al equipo A permanece sin cambiar. Después del saque, el balón se ha encajado entre el aro y el tablero en la pista delantera del equipo A. El árbitro sanciona una situación de palmeo entre dos.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque de posesión alterna para el equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, excepto directamente detrás del tablero, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha se cambiará inmediatamente después de que el saque el equipo A haya finalizado.

12-19 **Definición:** Se produce un balón retenido cuando 1 o más jugadores de equipos oponentes tienen 1 mano o ambas manos firmemente sobre el balón de modo que ningún jugador pueda obtener el control sin una fuerza excesiva.

12-20 **No aplicable a la reglamentación IWBF**

12-21 **Definición:** Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda el saque de posesión alterna.

12-22 **Ejemplo:** Con 4:17 restantes en el reloj de partido en el tercer cuarto durante un saque de posesión alterna:

a) Las ruedas del jugador que saca, A1, pisan el terreno de juego cuando el jugador tiene el balón en sus manos.

b) A2 extiende sus manos más allá de la línea limítrofe antes de que el balón haya cruzado la línea limítrofe.

c) El jugador que saca, A1, tarda más de 5 segundos en soltar el balón.

**Interpretación:** En todos los casos, el equipo que efectúa el saque comete una violación. Se concederá el balón a los oponentes para un saque en el lugar del saque original y se cambiará inmediatamente la dirección de la flecha de alternancia.
Art. 13 Cómo se juega el balón

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

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

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

**Reglas:** Se señalará una violación.

Art. 14 Control del balón

14.1.3 Situación 1: Mientras avanza hacia canasta, A1 carga sobre B1,

a) antes de soltar el balón en una bandeja o

b) después de soltar el balón en una bandeja. Esta falta es la quinta del equipo A en ese cuarto.

**Reglas:**

a) No se concederá ningún tiro libre a B1. Falta con control de balón del equipo A.

b) Se concederán 2 tiros libres a B1. Una vez ha soltado el balón en un intento de lanzamiento, finaliza el control del balón por parte del equipo A.

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

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

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

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

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

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

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

**Información adicional sobre el Artículo 14**

14-1 **Definición:** Un equipo obtiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo al sostenerlo o botarlo, o tiene a su disposición un balón vivo para realizar un saque o un tiro libre.

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

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

14-3 **Ejemplo:** No aplicable a la reglamentación IWBF

---

**Art. 15 Jugador en acción de tiro**

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

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

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

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

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

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

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

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


a) El movimiento de A1 no es interrumpido y A1 consigue canasta;

b) A1 detiene su movimiento tras la falta, pero comienza un segundo movimiento consiguiendo canasta.

**Reglas:**

a) La canasta es válida y se concederá a A1 1 tiro libre porque el movimiento no fue interrumpido. (Ver Art. 10.4).

b) El balón se considera muerto cuando A1 detiene su movimiento inicial. No se considera válida la canasta. Se concederán a A1 2 tiros libres.

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

**Reglas:** No. Para que una canasta sea válida, el balón debe haber abandonado la(s) mano(s) de A1 antes de que la bocina suene. Se sancionará una falta a B1 y se concederán a A1 2 o 3 tiros libres. (Ver Art. 10.4 Situación 1)

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

**Reglas:** La canasta de A1 es válida y se concederán a A2 2 tiros libres.
15.1.3 **Situación 5:** A1 intenta un lanzamiento de 3 puntos. Después de que A1 ha comenzado el lanzamiento, pero antes de que balón salga de su(s) mano(s), A2 hace falta a B1. La canasta es convertida.

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

**Información adicional sobre el Artículo 15**

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

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

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

**Art. 16 Canasta: Cuando se marca y su Valor**

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

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

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

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

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

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

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

**Reglas:** La canasta no será concedida.

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

**Reglas:** La canasta será concedida.

*Información Adicional sobre el Artículo 16*

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

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

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

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

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

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

a) **Haya entrado en la canasta directamente**

b) **En el pase haya sido tocado por cualquier jugador o haya tocado el suelo antes de entrar en la canasta.**

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

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

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

a) **En la zona de 2 puntos del equipo A,**

b) **En la zona de 3 puntos del equipo A.**
antes de que entre en la canasta.

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

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

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

a) 0:00.3
b) 0:00.2 or 0:00.1

**Interpretación:**

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

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

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

a) Un equipo defensor solicita un tiempo muerto en cualquier momento del partido después de que se haya convertido una canasta, o

b) El reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de la prórroga,

El reloj del partido se detendrá cuando el balón haya pasado completamente a través del cesto, tal como se muestra en el diagrama.
Ejemplo: Al inicio de un cuarto, el equipo A está defendiendo su canasta cuando B1 regatea por error hacia su propia canasta y logra un cesto.

Interpretación: Se concederán 2 puntos al capitán en el terreno de juego del equipo A.

16-11 No aplicable a la reglamentación IWBF.

Art. 17 Saque

Comentario: Para ayudar a los árbitros a decidir si el saque debe ser realizado desde la línea de fondo o desde la banda, debe dibujarse una línea imaginaria desde ambos extremos de la línea de tiro libre hasta la esquina más cercana.
17.2 **Comentario:** Existen situaciones en las que el árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a realizar un saque desde la línea de fondo:

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 la línea de fondo.
c) Sí, después de una canasta válida, el árbitro considera que puede agilizar el juego entregando el balón al jugador.
d) Después de una falta doble o después de faltas compensadas según el artículo 42.
e) Cuando el balón permanece en pista delantera.

17.2.4 **Definición:** Los últimos 2 minutos del partido: Si al equipo que dispone de un saque en su pista trasera se le concede un tiempo muerto, tras el mismo el entrenador tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque de banda desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano donde se encontraba el balón. El tiempo muerto debería comenzar tras comunicar el entrenador a los árbitros su decisión. Si el saque se realiza:

- (a) desde la línea de saque en la pista trasera, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.
- (b) desde la línea de fondo en la pista, el reloj de lanzamiento mostrará 24 segundos.

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

**Reglas:** El saque del equipo A se efectuará en la línea de saque en la pista trasera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

17.3.2 **Situación:** El jugador A1 ha pasado el balón a A2 desde fuera del terreno de juego. Después de esto, B1 impide a A1 volver a entrar en la pista manteniéndose en su posición cerca de la línea de banda. A1 se mueve por fuera del campo para entrar más adelante, pero B1 le sigue en paralelo impidiéndole entrar.
**Reglas:** La acción de B1 es contraria al espíritu de juego y, tras un aviso previo, puede ser sancionado con una falta técnica si se repite. (Ver Art. 47.3 Reglas). A1 debe poder entrar en la pista desde el lugar donde se le puso el balón a su disposición.

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

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

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

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

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

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

**Información Adicional sobre el Artículo 17**

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

17-2 **Ejemplo:** Con 4:37 restantes en el reloj del partido en el tercer cuarto, se concede un saque a A1. Mientras agarra el balón:

(a) A1 mueve su(s) mano(s) por encima de la línea limítrofe de tal modo que el balón está encima del terreno de juego. B1 agarra el balón de la(s) mano(s) de A1 o palmea el balón para quitárselo a A1 sin provocar ningún contacto físico con A1.

(b) B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea limítrofe hacia A1 para detener su pase hacia A2 que está en el terreno de juego.

**Interpretación:** En ambos casos, B1 ha interfiriendo en el saque, por lo tanto retrasando el partido. El árbitro sanciona la violación. Además, se dará un aviso verbal a B1 y se le comunicará al entrenador del equipo B. Este aviso se hará extensible a todos los jugadores del equipo B por lo que reste de partido. Si cualquier jugador del equipo B repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

30 de abril de 2019  Página 40 de 143
17-3 **Definición:** Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, el jugador del equipo defensor no moverá ninguna parte de su cuerpo sobre la línea limitrofe para interferir en el saque.

17-4 **Ejemplo:** Con 0:54 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, el equipo A tiene derecho a un saque. Antes de entregar el balón al sacador A1, el árbitro hace la señal de aviso de cruce ilegal de la línea limitrofe. Después de esto, B1 mueve su mano hacia A1 sobre la línea limitrofe antes de que el balón haya sido lanzado sobre la línea limitrofe.

**Interpretación:** Se sancionará una falta técnica a B1.

17-5 **Definición:** El jugador que efectúa un saque debe pasar el balón (no ponérselo en la mano) a un compañero que esté sobre el terreno de juego.

17-6 **Ejemplo:** El sacador A1 pone el balón en las manos de A2, que está en el terreno de juego.

**Interpretación:** A1 comete una violación del saque. El balón debe abandonar la mano(s) de A1 en el saque para que se considere legal. Se concederá un saque al equipo B desde el mismo lugar del saque original.

17-7 **Definición:** Durante un saque, ningún(o de los) jugador(es) tendrá ninguna parte del cuerpo o de su silla de ruedas sobre la línea limitrofe antes de que el balón sea pasado sobre ella.

17-8 **Ejemplo:** El sacador A1 ha recibido el balón de un árbitro y:

a) Coloca el balón en el suelo y después lo coge A2.

b) Entrega el balón a A2 en la mano, que está fuera del terreno de juego.

**Interpretación:** En ambos casos, violación de A2 por mover su cuerpo sobre la línea limitrofe antes de que A1 haya soltado el balón sobre ella.

17-9 **Ejemplo:** Después de que el equipo A logre un canasto o un último tiro libre, se concede tiempo muerto al equipo B. Tras el tiempo muerto, el árbitro entrega el balón a B1 para que realice el saque desde la línea de fondo. B1 entonces:

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

b) Entrega el balón a B2 en la mano, que también se encuentra detrás de la línea de fondo.

**Interpretación:** En ambos casos, es una jugada legal. La única restricción para el equipo B es que sus jugadores deben pasar el balón al terreno de juego en menos de 5 segundos.

17-10 **Definición:** Si se concede un tiempo muerto al equipo al que se le ha concedido la posesión del balón desde su pista trasera cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto cuarto o de cualquier prórroga, después del tiempo muerto el entrenador tiene el derecho a decidir si el saque se efectuará desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo.

30 de abril de 2019
Después de que el entrenador haya tomado su decisión, esta es final e irrevocable. Las peticiones posteriores de ambos equipos para cambiar el lugar del saque, después de tiempos muertos adicionales en el mismo cuarto de reloj de partido parado, no conducirán a un cambio de la decisión original.

Después de un tiempo muerto que sigue a una falta antideportiva o descalificante o a un enfrentamiento, el partido ser reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

**17-11 Ejemplo:** El último minuto de partido, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda en la prolongación de la línea de tiros libres. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** Como máximo después del tiempo muerto, el árbitro principal solicitará al entrenador del equipo A sobre su decisión acerca de dónde será administrado el saque. El entrenador dirá en voz alta en inglés “pista delantera” o “pista trasera” y al mismo tiempo señalando con su brazo el lugar (pista trasera o pista delantera), desde donde el saque será administrado. La decisión del entrenador del equipo A es final e irrevocable. El árbitro principal informará al entrenador del equipo B de la decisión del entrenador del equipo A.

El partido se reanudará con un saque del equipo A solamente si las posiciones de los jugadores de ambos equipos en el terreno de juego claramente indican que entienden desde dónde se reanudará el partido.

**17-12 Ejemplo:** En el último minuto de partido y con 17 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 ha regateado en su pista trasera cuando un jugador del equipo B palmea el balón fuera de banda a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres. Después se concede un tiempo muerto:

a) Al equipo B.

b) Al equipo A.

c) Primero al equipo B e inmediatamente después al equipo A (o viceversa).

**Interpretación:**

(a) El juego se reanudará con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo A tendrá 17 segundos en su reloj de lanzamiento.

(b) y (c) Si el entrenador del equipo A elige el saque desde su pista delantera, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**17-13 Ejemplo:** Con 0:57 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 lanza 2 tiros libres. Durante el lanzamiento de su segundo tiro libre, A1 pisa la línea de tiro libre y se sanciona violación. Se concede un tiempo muerto al equipo B.
**Interpretación**: Antes del tiempo muerto, si el entrenador del equipo B elige reanudar el partido con un saque desde:

(a) La línea de saque en la pista delantera del equipo, el equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

(b) La pista trasera del equipo, el equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo**: Con 0:26 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado en su pista trasera durante 6 segundos cuando:

a) B1 palmea el balón y lo lanza fuera del terreno de juego,

b) y sanciona a B1 con la tercera falta de su equipo en el cuarto.

Se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación**: Antes del tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la línea de saque de su pista delantera, en ambos casos, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá:

(a) 18 segundos,

(b) 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo**: Con 1:24 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado en su pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A comienza a regatear de nuevo. B2 ahora palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A con:

a) 6 segundos,

b) 17 segundos en el reloj de lanzamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación**: Antes del tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde la línea de saque de su pista delantera, el equipo A tendrá:

(a) 6 segundos,

(b) 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A elige el saque desde su pista trasera, el equipo A tendrá:

(c) 6 segundos,
(d) 17 segundos

En el reloj de lanzamiento.

17-16 Ejemplo: Restando 0:48 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 ha regateado el balón en su pista delantera cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A, donde cualquier jugador del equipo A inicia un nuevo regate. B2 entonces comete la tercera falta del equipo en el cuarto en la pista trasera del equipo A con:

a) 6 segundos,
b) 17 segundos

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

Interpretación: Antes del tiempo muerto:

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, en ambos casos el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde su pista trasera, en ambos casos el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-17 Ejemplo: Restando 1:32 en el reloj del partido en el cuarto cuarto, el equipo A ha controlado el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se descalifica a A1 y B1 por pelearse entre sí. Antes de administrarse el saque se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista trasera. Sin embargo, después del tiempo muerto, si el entrenador del equipo A decide sacar desde su pista delantera, el equipo A dispondrá de 14 segundos en el reloj de lanzamiento. Si el entrenador del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-18 Ejemplo: Con 1:29 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 19 segundos en el reloj de lanzamiento, el equipo A ha tenido el control del balón en su pista delantera cuando A6 y B6 son descalificados por entrar en el terreno de juego en una situación de enfrentamiento. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Las penalizaciones de las faltas descalificantes se cancelarán entre sí.

Después del tiempo muerto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su línea de saque de la pista delantera, con 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-19 Ejemplo: Con 1:18 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, se concede un saque al equipo A desde su pista trasera. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el entrenador del equipo A...
decide que el saque se administrará desde su pista delantera. Antes de que se administre el saque, el entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto.

**Interpretación:** La decisión original del entrenador del equipo A de administrar un saque del equipo A desde su pista delantera no se puede cambiar posteriormente dentro del mismo período de reloj de partido parado. Esto también será válido si al entrenador del equipo A se le concede un segundo tiempo muerto, seguido del primero.

**17-20 Definición.** Al principio de todos los cuartos que no sean el primero y de todas las prórrogas, un saque será administrado desde la prolongación de la línea central. El sacador tendrá un pie a cada lado de la línea central. Si el sacador comete una violación de saque, el balón se concederá a los oponentes para un saque desde la prolongación de la línea central.

Sin embargo, si una infracción se comete en el terreno de juego directamente sobre la línea central, el saque se administrará desde la pista delantera en el lugar más cercano a la línea central.

**17-21 Ejemplo:** Al principio del segundo cuarto el sacador A1 comete una violación en la prolongación de la línea central.

**Interpretación:** El balón se concederá al equipo B para un saque desde el lugar del saque original, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento. El jugador que realiza el saque tendrá derecho a pasar el balón a un compañero en cualquier lugar del terreno de juego. La dirección de la flecha de alternancia se cambiará a favor del equipo B.

**17-22 Ejemplo:** Al principio del tercer cuarto, el sacador A1 desde la prolongación de la línea central pasa el balón a A2 que lo toca antes de que salga fuera de banda en la pista:

a) Delantera del equipo A.
b) Trasera del equipo A.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda en su:

(a) Pista trasera con 24 segundos,
(b) Pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento

**17-23 Ejemplo:** Durante el saque desde la prolongación de la línea central para comenzar el segundo cuarto, las ruedas o cástors del sacador A1 pisan el terreno de juego.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar del saque original en la línea central, con 10:00 en el reloj del partido. La dirección de la flecha de alternancia cambiará a favor del equipo B.

**17-24 Ejemplo:** Las siguientes infracciones pueden cometerse en la línea central:
(a) A1 provoca que el balón salga fuera de banda.
(b) A1 hace una falta de ataque.
(c) A1 comete una violación de avance ilegal.

**Interpretación:** En todos los casos, se concederá un saque al equipo B desde su pista delantera en el lugar más cercano a la línea central, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**17-25 Definición:** Después de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo.

**Ejemplo:** Se sanciona a A1 con una falta antideportiva sobre B1 durante el intervalo de juego entre el primer y segundo cuarto.

**Interpretación:** B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote, antes del inicio del segundo cuarto. El partido se reanudará con un saque desde la línea de saque de la pista delantera del equipo B. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha no se cambiará.

**17-27 Definición:** Durante un saque, se pueden producir las siguientes situaciones:

- a) No aplicable a IWBF.
- b) El balón se encaja entre el tablero y el aro.
- c) Se lanza intencionadamente el balón contra el aro para reiniciar el reloj de lanzamiento.

**17-28** No aplicable a IWBF

**17-29 Ejemplo:** El sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B y el balón se encaja entre el tablero y el aro.

**Interpretación:** Se trata de una situación de palmeo entre dos. El partido se reanudará con la aplicación del procedimiento de posesión alterna:

- Si el equipo A tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de fondo en su pista delantera, cerca del tablero. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
- Si el equipo B tiene derecho al saque, el partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de fondo en su pista trasera, cerca del tablero. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**17-30 Ejemplo:** Con 5 segundos en el reloj de lanzamiento, el sacador A1 pasa el balón hacia la canasta del equipo B donde toca el aro.

**Interpretación:** El operador del reloj de lanzamiento no reiniciará su dispositivo puesto que el reloj de partido aún no se ha puesto en marcha. El reloj de partido se pondrá en marcha simultáneamente con el reloj de lanzamiento. Si el equipo A obtiene el control del balón, tendrá 14 segundos...
en el reloj de lanzamiento. Si el equipo B obtiene el control del balón, tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

17-31 **Definición:** Después de que se haya puesto el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque, el jugador no puede botar el balón de tal forma que el balón toque dentro del terreno de juego y luego el jugador toque el balón otra vez antes de que el balón haya tocado o haya sido tocado por otro jugador que se encuentre dentro del terreno de juego.

17-32 **Ejemplo:** El sacador A1 bota el balón, que toca:

a) El suelo dentro del terreno de juego,
b) El suelo fuera del terreno de juego,
y, a continuación, A1 vuelve a cogerlo.

**Interpretación:**

a) Violación de A1. Una vez que el balón ha abandonado la(s) mano(s) de A1 y toca el terreno de juego, A1 no tocará el balón hasta que toque (o sea tocado) por otro jugador dentro del terreno de juego.
b) Si A1 no se movió más de 1 metro en total entre el bote del balón y cuando lo recupera otra vez, la acción de A1 es legal y continuará la cuenta de 5 segundos.

17-33 **Definición:** El jugador que efectúa un saque no provocará que el balón toque fuera del terreno de juego una vez que ha salido de sus manos en el saque.

17-34 **Ejemplo:** El sacador A1 pasa el balón desde su:

a) Pista delantera,
b) Pista trasera

A A2. El balón sale fuera de banda sin tocar a ningún jugador en el terreno de juego.

**Interpretación:** Violación de A1. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar del saque original en la:

a) Pista trasera, con 24 segundos,
b) Pista delantera, con 14 segundos

en el reloj de lanzamiento.

17-35 **Ejemplo:** El sacador A1 pasa el balón a A2. A2 recibe el balón con una rueda o cástor pisando la línea limítrofe.

**Interpretación:** Violación de A2. El partido se reanudará con un saque del equipo B en el lugar más cercano al lugar donde A2 ha tocado la línea limítrofe.

17-36 **Ejemplo:** El sacador A1 desde la línea lateral;
a) En su pista trasera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.
b) En su pista delantera cerca de la línea central, tiene derecho a pasar el balón solo a su pista delantera.
c) Al comienzo del segundo cuarto, desde la prolongación de la línea central enfrente de la mesa de oficiales, tiene derecho a pasar el balón a cualquier parte del terreno de juego.

Con el balón en sus manos, A1 realiza un movimiento lateral normal, modificando su posición en lo que respecta a pista trasera o delantera.

**Interpretación:** En todos los casos, A1 mantiene su posición de saque inicial y el derecho a pasar el balón a su pista delantera o trasera.

17-37 **Definición:** Después de una canasta de campo convertida o último tiro libre convertido, el jugador que saca desde su línea de fondo puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre compañeros detrás de la línea de fondo pero sin tardar más de 5 segundos. Esto también es válido cuando se sanciona una violación del equipo defensivo, y cuando el saque debe por tanto repetirse.

17-38 **Ejemplo:** Después del último tiro libre convertido de A1 en el segundo cuarto, B1 tiene el balón para el saque desde su línea de fondo. A2 mueve sus manos por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya sido lanzado sobre la línea limítrofe. A2 comete una violación.

**Interpretación:** El saque se repetirá. B1 mantendrá todavía su derecho a moverse a través de la línea de fondo antes de sacar o pasar el balón a un compañero.

17-39 **Definición:** Después del tiro libre como resultado de una falta técnica, el partido se reanudará con un saque desde el lugar más cercano a donde estaba el balón cuando tuvo lugar la falta técnica, a menos que haya una situación de palmeo entre dos o antes del comienzo del primer cuarto.

Si la falta técnica se sanciona al equipo defensor, el equipo atacante tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento, si el saque se administra desde su pista trasera. Si el saque se administra desde su pista delantera, el reloj de lanzamiento se reiniciará de la forma siguiente:

- Si hay 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento, continuará desde el tiempo en el que fue detenido.
- Si hay 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento, mostrará 14 segundos.

**Nota:** La Definición mencionada previamente sobre la falta técnica sancionada al equipo defensor no es de aplicación para situaciones bajo el art. 31.2.2. Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento sobre un jugador en acción de tiro, la falta técnica se señalará al jugador.
Si se sanciona una falta técnica al equipo atacante, ese equipo tendrá el tiempo restante que tenía en el reloj de lanzamiento, independientemente de que el saque posterior sea administrado desde su pista trasera o su pista delantera.

Si se concede un tiempo muerto y se sanciona una falta técnica durante el mismo cuarto de reloj de partido parado, el tiempo muerto se administrará primero, seguido de la administración de la penalización de la falta técnica.

Después del/los tiro(s) libre(s) de una falta antideportiva o descalificante, el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos restantes.

17-40 Ejemplo: En el segundo cuarto, A2 bota el balón en su:

a) Pista trasera,

b) Pista delantera,

Cuando se sanciona una falta técnica a A1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin jugadores al rebote. En ambos casos el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el partido fue interrumpido por la falta técnica con el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

17-41 Ejemplo: En el segundo cuarto, A2 bota el balón en su:

a) Pista trasera,

b) Pista delantera,

Cuando se sanciona una falta técnica a B1.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre sin jugadores al rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el partido fue interrumpido por la falta técnica en su:

a) Pista trasera, con 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

b) Pista delantera, con el tiempo restante del reloj de lanzamiento si quedaban 14 segundos o más de posesión, y con 14 segundos en el reloj de lanzamiento si quedaban 13 segundos o menos de posesión.

17-42 Ejemplo: Con 1:47 restante en el reloj del partido, A1 bota el balón en su pista delantera y es sancionado con una falta técnica. Se concede entonces un tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin jugadores al rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el partido fue interrumpido por la falta técnica con el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.
**Definición:** Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, si se sanciona una falta técnica al equipo que controla el balón y se concede un tiempo muerto a ese equipo, si elige sacar en pista trasera tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento. Si elige sacar desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, el reloj de lanzamiento se manejará de la siguiente forma:

- Si quedan 14 segundos o más, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.
- Si quedan 13 segundos o menos, el reloj de lanzamiento continuará desde el tiempo en el que fue detenido.

**Ejemplo:** Con 1:47 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera y es sancionado con una falta técnica. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador del equipo A informará al árbitro principal del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Después del final del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador del equipo A.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más, o el tiempo restante si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 1:47 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 bota en su pista trasera cuando B1 palmea el balón y lo envía fuera de...
banda. Se concede un tiempo muerto al equipo A. Inmediatamente después, A1 es sancionado con una falta técnica.

**Interpretación:** Como máximo al final del tiempo muerto, el entrenador del equipo A informará al árbitro principal del lugar del saque (pista delantera o pista trasera). Después del final del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A de acuerdo con la decisión del entrenador del equipo A.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos si el reloj de lanzamiento mostraba 14 segundos o más, o el tiempo restante si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento.

Si el entrenador del equipo A decide sacar desde su pista trasera, el equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.
Art. 18/19 Tiempo muerto/Sustituciones

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

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

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

Reglas: El árbitro auxiliar situado delante de este equipo mantendrá a los jugadores en su zona de zona de banco de equipo para tiempos muertos hasta que suene la señal de 50 segundos.
Se avisará al entrenador de que, si se repite el mismo comportamiento, se le sancionará con una falta técnica tipo 'B'.

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

Diagrama
a) Después de que ha dado comienzo el tiempo muerto, jugadores del equipo A permanecen fuera de la zona de banco de equipo para tiempos muertos.

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

**Reglas:**

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

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

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

**Reglas:** Sí.

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

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

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

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

**Reglas:** En el momento en que el árbitro autoriza a B6 para entrar en el terreno de juego, éste se convierte en jugador. La falta técnica de B1 se carga, por tanto, al entrenador del equipo B y el juego se reinicia con 1 tiro libre para el equipo A, seguido de posesión del balón para un saque para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento en que fue señalada la falta técnica.

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

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

19.3.4 Situación 3: Igual que la situación 2. A5 se mueve en paralelo a B7 a lo largo de la línea lateral y evita que B7 entre en pista (sin contactar).
**Reglas**: Movimiento legal de A5. B7 puede entrar en pista por el lugar en que estaba situado en el momento de permitir su entrada en pista.

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

### 19.3.4  **Situación 4:**

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

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

### 19.3.5  **Comentario**

Un jugador que ha sido sustituido debe dirigirse directamente a su zona de banquillo. Ya no puede participar activamente como jugador en pista (Ej: realizando un bloqueo, defendiendo a un contrario) o interferir los movimientos de jugadores del equipo contrario. Si ese comportamiento es deliberado, se sancionará con falta técnica al jugador (sin advertencia previa) que será cargada al entrenador del equipo infractor como técnica tipo ‘B’.

### 19.3.8  **Situación**

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

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

### 19.3.8  **Comentario**

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

### 19.3.9  **Situación**

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

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

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

**Información Adicional sobre los artículos 18 & 19**

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

No se puede conceder una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego del primer cuarto ni después de que haya finalizado el tiempo de juego del partido. Se puede conceder cualquier sustitución entre los intervalos de juego entre los cuartos y las prórrogas.

18/19-2 **Ejemplo:** Después de que el balón haya salido de las manos del árbitro principal en el salto entre dos pero antes de ser legalmente palmeado, el saltador A2 comete una violación. El balón se concede al equipo B para un saque. En ese momento, cualquier equipo solicita un tiempo o una sustitución.

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

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

a) Un tiempo muerto.
b) Una sustitución.

**Interpretación:**

a) No se puede conceder un tiempo muerto porque ha finalizado el tiempo de juego de un cuarto o prórroga.
b) Solo se puede conceder una sustitución después de que A1 haya completado ambos tiros libres y antes de que el intervalo de juego para el próximo cuarto o prórroga haya finalizado.
18/19-4 Definición: Si la señal del reloj de lanzamiento suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, no se trata de una violación y no se detiene el reloj de partido. Si se convierte el lanzamiento, en algunas situaciones se trata de una oportunidad de tiempo muerto o sustitución para ambos equipos.

18/19-5 Ejemplo: Durante un lanzamiento a cesto, mientras el balón está en el aire suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón entra en el cesto. Uno o ambos equipos solicitan:

a) Un tiempo muerto.

Interpretación:

a) Se trata de una oportunidad de tiempo muerto solo para el equipo que recibió la canasta. Si se concede un tiempo muerto al equipo que ha recibido el cesto, también se podrá conceder tiempo muerto al otro equipo y se pueden conceder sustituciones a ambos equipos, si las solicitan.

b) Es una oportunidad de sustitución solo para el equipo que ha recibido el cesto y únicamente cuando el reloj de partido muestre 2:00 minutos o menos del cuarto o de cada prórroga. Si se concede una sustitución al equipo que recibió el cesto, también puede concederse una sustitución a los oponentes y, si lo solicitan, se puede conceder tiempo muerto a ambos equipos.

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

a) El último libre es válido, o

b) El último tiro libre va seguido de un saque, o

c) Por cualquier razón válida, el balón permanecerá muerto después del último tiro libre.

18/19-7 Ejemplo: Se conceden 2 tiros libres a A1. Cualquier equipo solicita un tiempo muerto o una sustitución:

a) Antes de que el balón esté a disposición del lanzador de tiros libres A1.

b) Después de intentar el primer tiro libre.

c) Después del segundo tiro libre convertido pero antes de que el balón esté a disposición de cualquier sacador del equipo B.

d) Después del segundo tiro libre convertido pero después de que el balón esté a disposición de cualquier sacador del equipo B.

Interpretación:
REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2019
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

a) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
b) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá después del primer tiro libre, incluso si es válido.
c) El tiempo muerto o la sustitución se concederá inmediatamente, antes del saque.
d) El tiempo muerto o la sustitución no se concederá.

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

a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
b) Se convierte el tiro libre.
c) El balón no toca el aro.
d) Las ruedas traseras de A1 tocan o cruzan la línea de tiro libre mientras está lanzando y se señala la violación.
e) B1 entra en la zona restringida antes de que el balón salga de las manos de A1. Se sanciona la violación de B1 y el tiro libre de A1 no es convertido.

Interpretación:

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

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

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

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

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

Interpretación: Se permitirá que los equipos se retiren a sus bancos si son conscientes de que se ha solicitado un tiempo muerto, aunque el tiempo muerto no haya comenzado aún formalmente.

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

18/19-13 **Ejemplo:** Una oportunidad de sustitución acaba de finalizar cuando el sustituto A6 corre hacia la mesa de oficiales solicitando en voz alta una sustitución. El anotador reacciona haciendo sonar la señal por error. El árbitro hace sonar su silbato e interrumpe el juego.

**Interpretación:** A consecuencia de la interrupción del juego por parte del árbitro, el balón pasa a estar muerto y el reloj de partido sigue parado, causando lo que en condiciones normales sería una oportunidad de sustitución. Sin embargo, como la solicitud se efectuó demasiado tarde, la sustitución no se concederá. El juego se reanudará de inmediato.

18/19-14 **No aplicable a IWBF.**

18/19-15 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1 en su intento de canasta de 2 puntos. Después de que A1 haya lanzado el primero de sus 2 tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier equipo solicita ahora una sustitución o un tiempo muerto.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos en la siguiente oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

18/19-16 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1 en su intento de canasta de campo de 2 puntos. Después de que A1 haya lanzado el primero de sus 2 tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2. Cualquier jugador del equipo B ha lanzado 1 tiro libre, sin rebote. Cualquier equipo solicita ahora una sustitución o un tiempo muerto.

**Interpretación:** A1 lanzará su segundo tiro libre y el partido se reanudará como después de cualquier tiro libre. El tiempo muerto o la sustitución se concederá a ambos equipos en la siguiente oportunidad de tiempo muerto o sustitución.

18/19-17 **Ejemplo:** Se sanciona a A1 con una falta técnica. B6 solicita una sustitución para lanzar el tiro libre.

**Interpretación:** Ésta es una oportunidad de sustitución para ambos equipos. Después de convertirse en jugador, B6 puede lanzar 1 tiro libre sin rebote pero no puede ser sustituido hasta que el siguiente cuarto de reloj de partido en marcha haya finalizado.

18/19-18 **Definición.** Cada tiempo muerto durará 1 minuto. Los equipos deben regresar sin demora al terreno de juego después de que el árbitro haga sonar su silbato y les ordene reincorporarse a la pista. Si un equipo prolonga el tiempo muerto más allá del minuto asignado, está obteniendo una ventaja por prolongar dicho tiempo muerto y ocasionando también un retraso en la reanudación del partido. El árbitro debe advertir al entrenador de ese equipo. Si ese entrenador no reacciona al aviso, se cargará otro tiempo muerto al...
equipo infractor. Si no dispusiese de más tiempos muertos, puede sancionarse al entrenador una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B1'. Si ese equipo no regresa al terreno de juego inmediatamente después del intervalo de juego de la media parte, se cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Dicho tiempo muerto anotado no durará 1 minuto y el partido se reanudará inmediatamente.

18/19 Ejemplo: El tiempo muerto finaliza y el árbitro ordena al equipo A que se reincorpore a la pista. El entrenador A prosigue dando instrucciones a su equipo, que continúa en la zona de banquillo del equipo. El árbitro vuelve a ordenar al equipo A que se reincorpore al terreno de juego y:

a) El equipo A finalmente regresa a la pista.
b) El equipo A permanece un su zona de banquillo.

Interpretación:

a) Una vez que el equipo comience a regresar a la pista, el árbitro advierte al entrenador de que si se repitiese el mismo comportamiento, se cargará otro tiempo muerto adicional al equipo A.
b) Se cargará, sin avisar, otro tiempo muerto al equipo A. Si dicho equipo no dispone de más tiempos muertos, se sancionará al entrenador A una falta técnica por retrasar el juego, anotada como 'B1'.

18/19-20 Definición: Si no se ha concedido a un equipo un tiempo muerto durante la segunda parte, antes de que el reloj de partido muestre 2:00 del cuarto cuarto, el anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta, en la primera casilla de la segunda parte de ese equipo. El marcador electrónico mostrará el primer tiempo muerto como si se hubiese disfrutado.

18/19-22 Ejemplo: Con 2:00 restantes del cuarto cuarto en el reloj de partido, ninguno de los equipos ha disfrutado de un tiempo muerto en la segunda parte.

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

18/19-23 Ejemplo: Con 2:09 restantes del cuarto cuarto en el reloj de partido, el entrenador A solicita su primer tiempo muerto de la segunda parte con el partido en juego. Con 1:58 restantes en el reloj de partido, el balón sale fuera del terreno de juego y se detiene el reloj de partido. Se concede el tiempo muerto al equipo A.

Interpretación: El anotador trazará 2 líneas horizontales en el acta en la primera casilla del equipo A puesto que el tiempo muerto no se concedió antes de que el reloj del partido haya mostrado 2:00 minutos en el cuarto cuarto. El tiempo muerto concedido en 1:58 se anotará en la segunda casilla y el equipo A solo dispondrá de 1 tiempo muerto restante. Después del tiempo muerto, el marcador electrónico mostrará los 2 tiempos muertos como disfrutados.
18/19-24 **Definición:** Siempre que se solicite un tiempo muerto, ya sea antes o después de que se sancione una falta técnica, antideportiva o descalificante, el tiempo muerto se concederá antes del comienzo de la administración del/los tiro(s) libre(s). Si durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica, antideportiva o descalificante, el/los tiro(s) libre(s) se administrará(n) después de que el tiempo muerto haya finalizado.

18/19-25 **Ejemplo:** El entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1, seguida de una falta técnica de A2.

**Interpretación:** El tiempo muerto se concederá al equipo B. Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

18/19-26 **Ejemplo:** El entrenador del equipo B solicita un tiempo muerto. A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1. El tiempo muerto se concede al equipo B. Durante el tiempo muerto se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Después del tiempo muerto, cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. B1 intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**REGLA CINCO – VIOLACIONES**

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

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

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

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

**Reglas:** Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano a donde salió el balón.
23.2.4 **Comentario:** Los jugadores y equipos que persistan en este tipo de acción descrita en el Art. 23.2.4 deberán ser advertidos por los árbitros en presencia del entrenador de este equipo respecto a posibles lesiones de los jugadores contrarios. Cualquier acción futura, que pudiera ser considerada peligrosa, deberá ser penalizada con una falta técnica contra el jugador infractor.

**Información Adicional sobre el Artículo 23**

23-1 **Definición:** No aplicable para IWBF

23-2 **Ejemplo:** No aplicable para IWBF

**Art. 24 Regate**

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

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

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

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

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

**Información Adicional sobre el artículo 24**

24-1 **Definición:** No aplicable para IWBF

24-2 **Ejemplo:** No aplicable para IWBF

24-3 **Ejemplo:** No aplicable para IWBF

24-4 **Ejemplo:** No aplicable para IWBF

24-5 **Ejemplo:** No aplicable para IWBF

24-6 **Ejemplo:** El jugador A1 comienza su regate:

a) Lanzando el balón sobre su adversario.

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

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

**Interpretación:** Acción legal en ambos casos.
Art. 25  Avance ilegal (3 impulsos)

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

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

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

**Reglas**: Violación de avance ilegal.

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

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

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

**Reglas**: Violación de avance ilegal.

25.1.2 Situación 4: El jugador A1, con control del balón, ha realizado 2 impulsos legales. Después cambia de dirección frenando su rueda izquierda sin mover las manos hacia atrás.

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

Art. 26  3 segundos

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

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

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

**Reglas**: El árbitro no señala nada, siempre que el jugador A1 no reciba un pase o intente involucrarse de nuevo en el juego.
26.1.2 **Situación 3**: A1 permanece en la zona restringida contraria más de 3 segundos porque su silla se ha quedado bloqueada con la de su oponente B1.

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

---

**Art. 28 8 segundos**

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

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

**Reglas**: El árbitro iniciará la cuenta de 8 segundos inmediatamente.

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

**Reglas**: El árbitro iniciará la cuenta de 8 segundos inmediatamente.

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

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

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

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

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

28.1.2 **Situación 3**: A1 regatea desde su pista trasera y tiene una rueda grande y una pequeña (pero no las dos grandes y las dos pequeñas) en contacto con la pista delantera. A1 pasa el balón a A2, que está situado a caballo de la línea central. A continuación, A5 empieza a regatear en su pista trasera.
Reglas: Jugada legal. A1 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a A2 que tampoco ha pasado totalmente a pista delantera. A2 está autorizado a regatear en su pista trasera. La cuenta de 8 segundos debe continuar.

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

a) Se encuentra a caballo de la línea central.

b) Todas las ruedas de su silla de ruedas, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, están en la pista delantera pero el balón está siendo botado en pista trasera.

c) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) ruedecillas anti-vuelco, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, están en la pista trasera pero el balón está siendo botado en pista delantera.

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

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

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

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

28.1.4 Situación 1: Cerca del final de la cuenta de 8 segundos, A1 pasa el balón desde su pista trasera a A2 que se encuentra en la pista delantera del equipo A. B1 en su pista trasera, intercepta el pase y A2 es el primer jugador en tocar el balón en la pista trasera del equipo A. ¿Deberá concederse al equipo A una nueva cuenta de 8 segundos?

Reglas: Sí, el equipo A ha puesto el balón en su pista delantera cuando el balón toca la pista delantera, o toca o es legalmente tocado por un jugador defensor que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su pista trasera.
Comentario 2: Si el equipo que tenía previamente el control del balón en su pista trasera lanza o palmea el balón deliberadamente hacia un oponente situado en la pista delantera, causando que el balón vuelva a su pista trasera, la cuenta de 8 segundos continuará con los segundos restantes. (Art. 28.1.4)

Información adicional sobre el Artículo 28

28-1 Definición: El reloj de lanzamiento se detiene por una situación de palmeo entre dos. Si el saque de posesión alterna resultante se concede al equipo que tenía el control del balón en su pista trasera, ese equipo tendrá solo el tiempo restante en el periodo de 8 segundos.

28-2 Ejemplo: A1 bota el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando se produce un balón retenido. El equipo A tiene derecho al siguiente saque por posesión alterna.

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

28-3 to 28-7: No aplicable a IWBF

28-8 Definición: Cada vez que la cuenta de 8 segundos continúe con el tiempo restante y el mismo equipo que tenía previamente el control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera, el árbitro que entregue el balón al jugador que va a efectuar el saque le informará del tiempo restante en la cuenta de 8 segundos.

28-9 Ejemplo: A1 bota en su pista trasera durante 6 segundos cuando se sanciona una doble falta en la:

a) Pista trasera.

b) Pista delantera.

Interpretación:

a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista trasera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la doble falta, con 2 segundos para mover el balón a su pista delantera.

b) El partido se reanudará con un saque para el equipo A en su pista delantera desde el lugar más cercano a donde ocurrió la doble falta.

28-10 Ejemplo: A1 regatea en su pista trasera durante 4 segundos cuando B1 palmea el balón fuera del terreno de juego en la pista trasera del equipo A.

Interpretación: El juego se reanudará con un saque del equipo A desde su pista trasera con 4 segundos para mover el balón a su pista delantera.

28-11 Definición: Si un árbitro detiene el partido por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y si, a juicio de los árbitros, se colocara en desventaja a los oponentes, el período de 8 segundos continuará desde donde se detuvo.
28-12 **Ejemplo:** Con 0:25 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el resultado A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón. A1 bota el balón en su pista trasera durante 4 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento no se ponen en marcha.
b) Una botella se lanza al terreno de juego.
c) El reloj de lanzamiento se resetea por error.

**Interpretación:** En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista trasera, con 4 segundos restantes en el período de 8 segundos. El equipo B sería puesto en desventaja si se reanudara el partido con un nuevo período de 8 segundos.

28-13 **Definición:** Después de una violación de 8 segundos, el lugar del saque se determina por la posición del balón cuando se produjo la violación.

28-14 **Ejemplo:** La cuenta de 8 segundos finaliza para el equipo A y la violación ocurre cuando:

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

**Interpretación:** El saque del equipo B se administrará en su pista delantera, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento, desde el lugar más cercano a la:

a) Posición del balón donde se produjo la violación de 8 segundos, excepto directamente detrás del tablero.
b) Línea central.
Art. 29 / 50  24 segundos

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

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

**Reglas:** El reloj de lanzamiento empezará en el momento que el balón es tocado por B1.

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

- Por una falta o violación (no porque el balón haya salido del terreno de juego) del equipo sin control del balón,
- Por cualquier razón válida relacionada con el equipo sin control del balón,
- Por cualquier razón válida no relacionada con ningún equipo, LA POSESION DEL BALÓN DEBE CONCEDERSE AL MISMO EQUIPO QUE TENIA PREVIAMENTE EL CONTROL DEL BALÓN.

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

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

- Si quedaban 14 segundos o más en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido;
- Si quedaban 13 segundos o menos en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el partido, el reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.

29.2.1 **Situación 2:** Cuando quedan 1:45 segundos del cuarto cuarto, A1 está botando el balón en su pista trasera durante 5 segundos cuando B1 toca el balón deliberadamente con su pie o silla de ruedas. El reloj de lanzamiento muestra 19 segundos. Se concede tiempo muerto al equipo A. Como máximo después del tiempo muerto, el entrenador del equipo A comunicará su decisión acerca de si el saque se realizará:

a) En pista trasera, en el lugar más cercano a donde se detuvo el juego.

b) En la línea de saque en la pista delantera del equipo.

**Reglas:**

a) El reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde el tiempo donde se detuvo.

b) El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.
29.2.1 **Situación 3:** A1 está botando el balón en su pista delantera cuando B2 comete falta sobre a A2. El reloj de lanzamiento muestra 18 segundos. El juego se reinicia con un saque por parte del equipo A.

**Reglas:** El reloj de lanzamiento no debe ser reiniciado.

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

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

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

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

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

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

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

**Reglas:** El reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.

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

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

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

**Reglas:** El partido se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera. El reloj de lanzamiento deberá ser reiniciado a 14 segundos.
29.2.1 Situación 9: Cuando quedan 15 segundos en el reloj de lanzamiento, se señala una falta B2 que está en la pista delantera del equipo A.

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

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

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

*Información adicional sobre el Artículo 29/50*

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

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

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El tiro a canasta de A1 no tocó el aro y no hubo un posterior control del balón inmediato y claro por parte del equipo B.

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

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento del equipo A.


**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento del equipo A. La falta de B1 sobre A1 se ignorará a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.
29/50-5 **Ejemplo:** El balón está en el aire durante un lanzamiento de A1 cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro e inmediatamente después se produce un balón retenido entre A2 y B2.

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El equipo B no obtuvo un control del balón inmediato y claro.

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

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento del equipo A. El equipo B no obtuvo un control claro del balón.

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

29/50-8 **Ejemplo:** Cerca del final del período del reloj de lanzamiento, el pase de A1 no es recibido por A2 (ambos jugadores están en su pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que B1 obtenga el control del balón y no haya oposición hasta la canasta de los adversarios, suena la señal del reloj de lanzamiento.

**Interpretación:** Si B1 ha obtenido un control del balón inmediato y claro, la señal se ignorará. El juego continuará.

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

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

a) Equipo A.
b) Equipo B.

**Interpretación:**

a) El equipo A tendrá 10 segundos en el reloj de lanzamiento.
b) El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

a) Equipo A.
b) Equipo B.

**Interpretación:**

a) El equipo A tendrá 10 segundos en el reloj de lanzamiento.
b) El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

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

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

29/50-13 **Ejemplo:** B1 comete una violación de fuera de banda en la pista delantera del equipo A. El reloj de lanzamiento muestra 8 segundos.

**Interpretación:** El equipo A tendrá 8 segundos en el reloj de lanzamiento.


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

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

a) A1, o
b) B1

se lesiona. Los árbitros detienen el juego.

**Interpretación:** El equipo A dispondrá de:

a) 4 segundos,
b) 14 segundos,

en el reloj de lanzamiento.

29/50-16 **Ejemplo:** Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento de A1 está en el aire cuando se sanciona una doble falta con las mismas penalizaciones a A2 y B2. El balón no toca el aro. La flecha favorece al equipo A.

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

29/50-17 **Ejemplo:** Con 5 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 está realizando un regate cuando se sanciona una falta técnica a B1, seguida de una falta técnica al entrenador A.

**Interpretación:** Tras cancelar las penalizaciones iguales, el partido se reanudará con un saque para el equipo A con 5 segundos en el reloj de lanzamiento.
29/50-18 **Ejemplo:** Con:

a) 16 segundos,
b) 12 segundos,

en el reloj de lanzamiento, A1 pasa el balón a A2 en su pista delantera cuando B1 en su pista trasera intencionadamente golpea el balón con el pie o el puño.

**Interpretación:** En ambos casos, violación de B1. El partido se reanudará con un saque desde su pista delantera con:

a) 16 segundos,
b) 14 segundos,
en el reloj de lanzamiento.

29/50-19 **Ejemplo:** Durante un saque de A1 en el tercer cuarto, B1 en su pista trasera mueve sus brazos por encima de la línea limítrofe e intercepta el pase con:

a) 19 segundos,
b) 11 segundos,
en el reloj de lanzamiento.

**Interpretación:** En ambos casos, violación de B1. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista delantera con:

a) 19 segundos,
b) 14 segundos,
en el reloj de lanzamiento.

29/50-20 **Ejemplo:** Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota el balón en su pista delantera cuando B2 es sancionado con una falta antideportiva sobre A2.

**Interpretación:** Independientemente de si se consiguen los tiros libres o no, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

La misma interpretación es válida para una falta descalificante.

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

29/50-22 **Ejemplo:** Con 0:25 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con el marcador de A 72 – B 72, el equipo A obtiene el control del balón en su pista delantera. A1 ha regateado durante 20 segundos cuando los árbitros detienen el partido debido a que:

a) El reloj de partido o el reloj de lanzamiento dejan de funcionar.
b) Se arroja una botella al terreno de juego.
c) Se reinicia por error el reloj de lanzamiento.
Interpretación: En todos los casos, el partido se reanudará con un saque del equipo A con 4 segundos en el reloj de lanzamiento. Se pondría en desventaja al equipo B si el partido se reanudase con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-23 Ejemplo: El lanzamiento a canasta de A1 rebota en el aro. A2 consigue el rebote y 9 segundos después, el reloj de lanzamiento suena por error. Los árbitros detienen el partido.

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

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

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

29/50-25 Definición. Cuando se concede un saque como consecuencia de una falta antideportiva o descalificante, el saque siempre se administrará desde la línea de saque de la pista delantera del equipo. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-26 Ejemplo: Con 1:12 restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto y 6 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 está regateando en su pista delantera cuando B1 comete una falta antideportiva sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón:

Interpretación: A1 lanzará su segundo tiro libre sin rebote. Después del tiempo muerto, el partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-27 Definición. Cuando se haya efectuado un lanzamiento a canasta y se sancione una falta a un jugador defensor en su pista trasera, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-28 Ejemplo: Con 17 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento a canasta de A1 está en el aire cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón:
REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2019
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

a) Entra en la canasta.
b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
c) No toca el aro.

**Interpretación:**

a) La canasta de A1 es válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-29 **Ejemplo:** Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento a canasta de A1 está en el aire cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón:

a) Entra en la canasta.
b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
c) No toca el aro.

**Interpretación:**

a) La canasta de A1 es válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-30 **Ejemplo:** El lanzamiento a canasta de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. Después, B2 comete una falta sobre A2. Esta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. El balón:

a) Entra en la canasta.
b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
c) No toca el aro.

**Interpretación:**

a) La canasta de A1 es válida.

En todos los casos, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta, con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-31 **Ejemplo:** Con 10 segundos en el reloj de lanzamiento, el lanzamiento a canasta de A1 está en el aire cuando B2 comete una falta sobre A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. El balón:

a) Entra en la canasta.
b) Rebota en el aro pero no entra en la canasta.
c) No toca el aro.

**Interpretación:**

a) La canasta de A1 es válida.

En todos los casos, se concederán 2 tiros libres a A2.

30 de abril de 2019
29/50-32 **Ejemplo:** El lanzamiento a canasta de A1 está en el aire cuando suena la señal del reloj de lanzamiento. B2 comete una falta sobre A2. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. El balón:

a) Entra en la canasta.

b) **Rebota en el aro** pero no entra en la canasta.

c) No toca el aro.

**Interpretación:**

a) La canasta de A1 es válida.

En ninguno de los casos, ha ocurrido violación del reloj de lanzamiento. A2 lanzará 2 tiros libres.

29/50-33 **Definición.** Después de que el balón toque el aro de la canasta de los adversarios por cualquier razón, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos si el equipo que obtiene el control del balón es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que éste tocara el aro.

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

**Interpretación:** El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos tan pronto como A3 obtenga el control del balón en **cualquier lugar del terreno de juego**.

29/50-35 **Ejemplo:** A1 **intenta un lanzamiento a canasta** con:

a) 4 segundos,

b) 20 segundos

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

**Interpretación:** En ambos casos, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón en **cualquier lugar del terreno de juego**.

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

**Interpretación:** El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control del balón en **cualquier lugar del terreno de juego**.

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

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el punto más próximo a donde el balón salió fuera de banda. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos independientemente del lugar del terreno de juego desde donde se administre el saque.

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

**Interpretación**: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista trasera desde el lugar más cercano a donde el balón salió fuera de banda. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

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

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


**Interpretación**: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.


**Interpretación**: La canasta valdrá. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde ocurrió la falta. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-42 **Ejemplo**: A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y en el rebote ocurre un balón retenido entre A2 y B2. La flecha favorece al equipo A.

**Interpretación**: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el punto más próximo a donde se produjo el balón retenido. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-43 **Ejemplo**: Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón se encaja entre el aro y el tablero. La flecha favorece al equipo A.

**Interpretación**: El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de fondo junto al tablero. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

29/50-44 **No aplicable a IWBF**


**Interpretación**: El equipo que ha obtenido el control del balón no es el mismo equipo que tenía el control del balón antes de que tocara el aro. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-46 **Ejemplo**: Con 6 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro, rebota y A2 obtiene el control del
balón desde su pista trasera. B1 hace falta a A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto.

**Interpretación:** El juego se reanudará con un saque de banda para el equipo A desde su pista trasera. El reloj de lanzamiento mostrará 24 segundos.

**Definición.** Durante el partido, siempre que un equipo obtenga una nueva posesión de un balón vivo tanto en su pista trasera como en su pista delantera, ese equipo dispondrá de 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Mientras el reloj del partido está en marcha, A1 obtiene un nuevo control del balón en el terreno de juego en la:

a) Pista trasera,

b) Pista delantera.

**Interpretación:** En ambos casos, el equipo A tendrá 24 en el reloj de lanzamiento.

**Definición.** Cuando un equipo obtenga la posesión de un balón vivo tanto en su pista trasera como en su pista delantera y queden 14 segundos o menos en el reloj de partido, se apagará el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 12 segundos restantes en el reloj de partido, se concede al equipo A una nueva posesión del balón.

**Interpretación:** Se apagará el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 18 segundos restantes en el reloj de partido y con 3 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 golpea intencionadamente el balón con el pie en su pista trasera.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista delantera, con 18 segundos restantes en el reloj de partido y 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 7 segundos restantes en el reloj de partido y con 3 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 golpea intencionadamente el balón con el pie en su pista trasera.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque del equipo A desde su pista delantera, con 7 segundos restantes en el reloj de partido. El reloj de lanzamiento se apagará.

**Ejemplo:** Con 23 segundos restantes en el reloj de partido, el equipo A establece un nuevo control del balón. Con 19 segundos restantes en el reloj de partido, A1 intenta un lanzamiento a canasta. El balón toca el aro y A2 consigue el rebote.

**Interpretación:** El reloj de lanzamiento no se reiniciará cuando el equipo A obtenga originalmente el nuevo control del balón. Sin embargo, el reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos tan pronto como A2 obtenga el control.
del balón, puesto que todavía hay más de 14 segundos restantes en el reloj de partido.

29/50-54 **Ejemplo:** Con 58 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, B1 golpea deliberadamente el balón con el pie o B1 hace falta a A1 en la pista trasera del equipo A. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Con 19 segundos en el reloj de lanzamiento se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de su pista delantera o desde su pista trasera.

Si es desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si es desde su pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-55 **Ejemplo:** Con 30 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hasta la pista trasera del equipo A donde A2 ahora controla el balón. B2 golpea deliberadamente el balón con el pie o B2 comete falta sobre A2. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. con 8 segundos en el reloj de lanzamiento se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de su pista delantera o desde su pista trasera.

Si es desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Si es desde su pista trasera, el equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

29/50-56 **Ejemplo:** Con 58 segundos restantes en el reloj de partido en el cuarto cuarto, B1 hace falta a A1 en su pista trasera. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Con 19 segundos en el reloj de lanzamiento se concede un tiempo muerto al equipo B.

**Interpretación:** El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde su pista trasera. El equipo A tendrá 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

29/50-57 **Ejemplo:** Con 30 segundos restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista trasera donde B1 palmea el balón fuera de banda. Con 19 segundos en el reloj de lanzamiento se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de su pista delantera o desde su pista trasera.

Si es desde la línea de saque en su pista delantera, el equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
Si es desde su pista trasera, el equipo A tendrá 19 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 30 segundos restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto, A1 regatea en su pista delantera. B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A donde A2 ahora controla el balón. B2 palmea el balón fuera de banda en la pista trasera del equipo A. Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento se concede un tiempo muerto al equipo A.

**Interpretación:** El entrenador del equipo A decidirá si el saque se administra desde la línea de saque de su pista delantera o desde su pista trasera. En ambos casos, el equipo A tendrá 8 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y, después de otros 1,2 segundos, suena la señal del reloj del partido para el final del cuarto.

**Interpretación:** No hay violación del reloj de lanzamiento. El árbitro no sancionó una violación mientras esperaba para ver si el equipo B conseguía un control de balón claro. El cuarto ha finalizado.

**Ejemplo:** Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1 segundo en el reloj de lanzamiento, A1 intenta un lanzamiento a canasta. Con el balón en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. El balón no toca el aro y el árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0,8 segundos.

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde su línea de fondo con 0,8 segundos en el reloj de partido.

**Ejemplo:** Con 25,2 segundos restantes en el reloj de partido del segundo cuarto, el equipo A obtiene el control del balón. Con 1,2 segundos restantes en el reloj del partido y teniendo A1 el balón en su(s) mano(s), suena la señal del reloj de lanzamiento. El árbitro sanciona la violación con el reloj del partido mostrando 0,8 segundos.

**Interpretación:** Violación del reloj de lanzamiento. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido, con 1,2 segundos en el reloj de partido.

**Ejemplo:** En el tercer cuarto, se concede un saque a A1 desde su pista trasera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea limitrofe.

**Interpretación:** Violación de B1. Se volverá a conceder un saque a A1. El equipo A tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento.
29/50-63 Ejemplo: En el tercer cuarto, se concede un saque a A1 desde su pista delantera. El sacador A1 sostiene el balón cuando B1 mueve su(s) mano(s) sobre la línea limitrofe, con:

- a) 7 segundos,
- b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Interpretación: Violación de B1. Se volverá a conceder un saque a A1. El equipo A tendrá:

- a) 14 segundos,
- b) 17 segundos

en el reloj de lanzamiento.

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

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

**Reglas**: NO es violación.

La restricción del artículo 30 se aplica en situaciones en la pista delantera, incluyendo los saques throw-ins. **Sin embargo, esto no se aplica al jugador que establece un nuevo control para su equipo como resultado de la intercepción de un pase de sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos están fuera de las ruedas, y no puede detener su movimiento antes de pasar a la pista trasera.**

30.1.2 Situación 2: A1 tiene sus ruedas delanteras en la línea central cuando pasa el balón hacia atrás al jugador A2 que está en pista trasera.
Reglas: Legal. La línea central es parte de la pista trasera. (Ver Art. 2.2)


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

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

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

Información adicional sobre el Artículo 30

30-1 to 30-6 No aplicable a IWBF.

30-7 Definición. Un balón vivo ha sido devuelto ilegalmente a pista trasera cuando un jugador del equipo A que se encuentra completamente en su pista delantera provoca que el balón toque su pista trasera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en su pista trasera o su pista delantera, es el primero en tocar el balón. Es legal, sin embargo, que un jugador del equipo A que se encuentra en su pista trasera provoque que el balón toque su pista delantera, tras lo cual un jugador del equipo A, esté en su pista trasera o su pista delantera, es el primero en tocar el balón.

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

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

30-9 Ejemplo: A1 y A2 están ambos en su pista delantera cerca de la línea central, cuando A1 intenta un pase picado a A2. Durante el pase, el balón toca su pista trasera y luego toca su pista delantera, tras lo cual el balón toca a A2.

Interpretación: Violación de campo atrás del equipo A.

30-10 Ejemplo: A1 en su silla de ruedas, está en pista trasera cerca de la línea central e intenta un pase picado para A2, que también está completamente en pista trasera cerca de la línea central. En el pase, el balón toca pista delantera antes de tocar a A2.
Interpretación: Jugada legal. No hay violación de balón devuelto a pista trasera puesto que ningún jugador del equipo A controló el balón en pista delantera. Sin embargo, como el balón sí pasó a la pista delantera, la cuenta de 8 segundos se detuvo en el momento en que el balón tocó la pista delantera. Comenzará una nueva cuenta de 8 segundos tan pronto como A2 toque el balón.

30-11 Ejemplo: A1 se encuentra en su pista trasera y pasa el balón hacia pista delantera. El balón es desviado por un árbitro que se encuentra dentro del terreno de juego, con un pie a cada lado de la línea central, y el balón a continuación es tocado por A2, que aún se encuentra en pista trasera.

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

30-12 Ejemplo: El equipo A controla el balón en su pista delantera, cuando el balón es tocado al mismo tiempo por A1 y B1. El balón pasa después a la pista trasera del equipo A, donde el balón es tocado primero por A2.

Interpretación: Violación de campo atrás del equipo A.

30-13 No aplicable a IWBF

30-14 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2 en su pista delantera. A2 toca el balón, que regresa a A1 todavía en su pista trasera.

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

30-15 No aplicable a IWBF

30-16 Ejemplo: A1 realiza un regate en su pista delantera cerca de la línea central cuando B1 palmea el balón hacia la pista trasera del equipo A. A1 todavía todas sus ruedas en su pista delantera continua botando el balón que está en su pista trasera.

Interpretación: Jugada legal ya que A1 no fue el último en tocar el balón en su pista delantera. A1 podría incluso continuar su regate completamente en su pista trasera con un nuevo período de 8 segundos.

30-17 Ejemplo: A1 en su pista trasera pasa el balón a A2. A2 se dirige desde su pista delantera a su pista trasera, coge el balón mientras sus manos no están en contacto con las ruedas y termina:

a) con todas sus ruedas en pista trasera.

b) tocando la línea central.

c) A caballo en la línea central.
Interpretación: Violación del equipo A por devolver el balón ilegalmente a pista trasera. A2 ha establecido el control del equipo A en la pista delantera cuando controla el balón. La excepción al Art. 30.1.2 sólo se aplica en la interceptación del pase de un oponente.
Art. 31 Levantarse de la silla de ruedas

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

Los árbitros deben prestar especial atención al asiento del jugador en el momento del contacto con el balón. La mejor forma de identificar un “levantamiento” (“lifting”) es observando el movimiento de vuelta del jugador a su asiento. El “levantamiento” (“lifting”) no sólo lo realizan jugadores con funcionalidad en las piernas (jugadores entre 3 y 4 puntos). Levantar las nalgas también es posible inclinándose hacia un lado de la silla de ruedas y apoyándose con un brazo sobre una rueda grande (jugadores entre 1 y 2 puntos).

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

Reglas: Legal

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

Reglas: Se señalará una falta técnica a A1. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de alternancia.

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

Reglas: Se señalará una falta técnica a A1. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un nuevo palmeo entre dos.

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

Reglas: Se señalará una falta técnica a B1. Se conderán 2 ó 3 tiros libres a A1, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o que acababa de lanzar a canasta, desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

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

30 de abril de 2019
**Reglas:** Se señalará una falta técnica a B1. Se concederán 2 ó 3 puntos, seguidos de 1 tiro libre adicional para A1, y un saque para el equipo que tenía el control del balón o que acababa de lanzar a canasta, desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

**Reglas:** Se señalará una falta técnica a A1. Saltar con la silla de ruedas “jumping” haciendo que todas las ruedas dejen de estar en contacto con el suelo, mientras ambas manos del jugador no están en contacto con las ruedas traseras, no es legal. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de alternancia.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

**Reglas:** Jugada legal.

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

31.2.1 Situación 13: A1 se levanta de su silla al intentar recoger/interceptar un pase de un:

a) compañero de equipo;

b) jugador del equipo B.

Reglas: En ambos casos se señalará una falta técnica a A1. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de alternancia.

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

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

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

Reglas: Legal, en los 4 ejemplos.

31.4 Situación 2: A1 se inclina sobre una rueda trasera y una delantera mientras: (a) lanza con ambas manos sujetando el balón; (b) rebotea con ambas manos; (c) intenta coger un pase con ambas manos; (d) está defendiendo con un brazo extendido.

Reglas: Legal, en los 4 ejemplos.
REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32 Faltas

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

Art. 33 Contacto: Principios Generales

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

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

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

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

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

33.3 Situación 1: A1 avanza con el balón hacia la canasta. El defensor B1 trata de conseguir una posición de defensa delante de A1 pero le golpea con la silla, forzando a A1 a cambiar de dirección.
Reglas: Se señala falta a B1. Como se considera que A1 no estaba en acción de tiro, se concede al equipo A un saque desde el punto más cercano fuera del campo.

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

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

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

Reglas: Se señala falta a A1.

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

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

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

33.4.3 Comentario: Los contactos de “cargas” deben ser arbitrados cuidadosamente. Si un jugador está todavía en movimiento cuando lanza o pasa, corre lógicamente el riesgo de golpear a un contrario si no intenta frenar. Se señalará una falta al jugador que carga si “el jugador ignora su responsabilidad para evitar el contacto” (Ver Art. 33.4). Sin embargo, deberán permitirse los contactos que a juicio del árbitro puedan ser considerados incidentales (Ver Art.47. 3).
33.6  **Situación:** A1 avanza con el balón hacia la canasta. B1 avanza en paralelo a él. Cerca de la línea de la zona restringida, A1 se da cuenta de que no puede aproximarse a la canasta para un lanzamiento sin corregir su dirección. El reposapiés de A1 está por delante del de B1. A1 frena su rueda interior para mover su silla de ruedas en dirección a la canasta. B1 contacta con el reposapiés de A1 y el contacto causa que A1 se caiga de su silla de ruedas.

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

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

**Reglas:** Se señala falta a B1 que no ha respetado los principios de cruzarse en la trayectoria definidos en el artículo 33.6. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.
33.6.4 **Comentario:** Debe prestarse especial atención al cruzarse en la trayectoria de un contrario. El jugador que va por delante, jugador B4 en el diagrama y ejemplo descrito antes, está autorizado a girar cuidadosamente en la trayectoria de su contrario A4 solamente cuando el eje de la rueda trasera de B4 pueda verse situado por delante del reposapiés de A4. Toda la acción depende de la velocidad del jugador que se cruza y de las posiciones relativas del eje de la rueda trasera de un jugador respecto al reposapiés del otro. En el ejemplo descrito en el diagrama anterior, B4 se cruza en la trayectoria de A4 de forma brusca y sin respetar el principio de tiempo y distancia definido en el Art. 33.7 Reglas.

Visto desde el lateral, las ruedas traseras de ambas sillas de ruedas deberían describir una figura “8” en horizontal. **Si el jugador B4 es capaz de obtener una posición legal delante de A4, la responsabilidad de evitar que ocurra un posterior contacto es entonces de A4.**

![Diagrama](image)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

33.13 **Situación 2:** A1 establece una pantalla legal a B1 cerca de la línea central. Para permitir escapar a su compañero de equipo, B2 agarra a A1.

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

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

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

33.14 **Situación 2:** B1 sitúa su reposapiés frente al reposapiés de A1 que tiene el balón en sus manos y está en acción de tiro. Durante el lanzamiento, B1 empuja a A1 suavemente hacia atrás moviendo su propia silla de ruedas hacia delante.
**Reglas**: Se señala falta a B1. Si la canasta entra será válida (2 ó 3 puntos) y se concede un tiro libre adicional a A1, o se le concederán 2 ó 3 tiros libres si la canasta no entra.


**Reglas**: Se señala falta a A1. Se concede un saque al equipo A en el punto más cercano a la infracción.

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

**Reglas**: El contacto debe ser considerado incidental si B1 se aleja de A2 inmediatamente.
Art. 35  Doble Falta

Información adicional sobre el Artículo 35

35-1 Definición: Para ser consideradas como una falta doble, ambas faltas deben tener penalizaciones iguales.

35-2 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 3 faltas de equipo en el cuarto. El regateador A1 y B1 son sancionados ahora con una falta el uno contra el otro aproximadamente en el mismo momento.

Interpretación: Como las penalizaciones de falta contra ambos equipos son iguales, es una falta doble. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde la falta doble ha tenido lugar.

35-3 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 5 faltas de equipo en el cuarto. El regateador A1 y B1 son sancionados ahora con una falta el uno contra el otro aproximadamente en el mismo momento.

Interpretación: Las penalizaciones contra ambos equipos no son iguales, por tanto no es una falta doble. La falta de A1 será penalizada con un saque del equipo B. La falta de B1 será penalizada con 2 tiros libres para A1. Los árbitros aplicarán la regla de situaciones especiales y decidirán qué falta ha ocurrido primero.

En el caso de que la falta de B1 haya ocurrido primero, A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde las faltas han ocurrido.

En el caso de que la falta de A1 haya ocurrido primero, el saque del equipo B se cancelará. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

35-4 Ejemplo: El equipo A tiene 2 faltas de equipo y el equipo B tiene 5 faltas de equipo en el cuarto. Entonces:

a) Durante la lucha por la posición de poste, A1 y B1 se están empujando mutuamente mientras el equipo A tiene el control del balón.

b) Durante un rebote, A1 y B1 se están empujando mutuamente.

c) Durante la recepción por parte de A1 de un pase de A2, A1 y B1 se están empujando mutuamente

Interpretación: En todos los casos, esto es una doble falta. El partido se reanudará con:

a) y c) Un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde han sucedido las faltas.

b) Un saque de posesión alterna.
Art. 36 Falta técnica

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

Se aplicará el siguiente procedimiento: Si A1 del equipo atacante viola la regla por primera vez, el árbitro señalará una violación (perdida de la posesión del balón) y advertirá a A1 con el entrenador del equipo A presente. Esta advertencia se aplicará a todo el equipo. En la siguiente violación por parte de cualquier jugador del equipo A, se sancionará una falta técnica. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

Si es el equipo defensor B quien viola la regla, la advertencia tendrá lugar al final de esa fase de juego. Cada violación posterior se considerará una falta técnica. Se concede 1 tiro libre al equipo A, seguido de un saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

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

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

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

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

36.3.1 Comentario 3: Los árbitros no pararán el partido sólo para advertir a un jugador o entrenador. Se debe encontrar el momento adecuado con el partido en juego, o si se debe hacer una advertencia en presencia del entrenador, en la siguiente parada natural. Si es necesario interrumpir el juego inmediatamente, debe señalarse falta técnica.
36.3.1 **Situación 2:** Después de conseguir una canasta en un contraataque, el jugador A1 se sale del campo por la línea de fondo. ¿Por dónde se le permite al jugador volver a entrar al campo?

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

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

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

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

**Reglas:** Legal.

36.3.1 **Situación 5:** A4 El jugador A1 se ve “forzado” por la buena defensa de B1 a irse hacia la banda e incluso a salir del campo.

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

36.3.1 **Situación 6:** El jugador A1 está atrapado en la banda por la buena defensa de B1. A1 se sale del campo para pasar a B1. Es la primera infracción del equipo A.

**Reglas:** Violación de las reglas con una advertencia para el equipo A. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo A: Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón.
36.3.1 Situación 7: A1 supera a B1 sobrepasando la línea de banda con las dos ruedas del lado derecho (o izquierdo) y vuelve a entrar en el campo por línea de fondo. Es la primera infracción del equipo A.

**Reglas:** Violación de las reglas con una advertencia para el equipo A. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo A. Se concede 1 tiro libre al equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

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

**Reglas:** En el siguiente momento oportuno se advertirá al equipo B. Si se repite, se le cargará una falta técnica al equipo B. Se concede 1 tiro libre al equipo A, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.


**Reglas:** A1 está autorizado a volver a entrar al campo y B1 debe permitirlo, por lo que debe ser advertido. Cualquier acción similar de un jugador del equipo B será penalizada con falta técnica. Se concede 1 tiro libre al equipo A, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

36.3.1 Comentario 4: Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas. Esta segunda falta será penalizada con un tiro libre seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de alternancia.

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

**Reglas:** Se sanciona con falta técnica a A1; se concede 1 tiro libre a un miembro del equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de...
alternancia. El levantamiento accidental de los pies o piernas no siempre es falta técnica y el árbitro debe evaluar si la acción ha proporcionado una ventaja injusta.

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

**Reglas:** Se sanciona con falta técnica a A1. Si la canasta es convertida se conceden 2 ó 3 puntos y el encuentro continúa con 1 tiro libre concedido a un jugador del equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

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

**Reglas:** Se sanciona con falta técnica a A1; se concede 1 tiro libre a un miembro del equipo B, seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica. Si ningún equipo tenía el control del balón o el derecho a saque, se aplicará el proceso de alternancia.

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

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

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

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

36.3.1 Comentario 5: Si en la situación anterior, B1 se cae deliberadamente de la silla, el árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para B1, y penalizará su acción con una falta técnica. Se concederá un tiro libre a un miembro del equipo A y posesión del balón para un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo, y el reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos. En el caso de que queden menos de 14 segundos en el reloj de partido, el reloj de lanzamiento se apagará y el tiempo restante de posesión será el indicado en el reloj del partido.

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

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

**Información Adicional sobre el Artículo 36**

36-1 **Definición.** Un árbitro advierte a un jugador por una acción o comportamiento que, en caso de repetirse, puede conllevar una falta técnica. Se debe comunicar dicha advertencia también al entrenador del equipo y se aplicará a todos los miembros de ese equipo por cualquier acción similar durante el resto del partido. El aviso solo debe efectuarse cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

36-2 **Ejemplo:** Se advierte a un miembro del equipo A por:
   a) Interferir un saque.
   b) Su comportamiento.
   c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden conllevar una falta técnica.

**Interpretación:** Se comunicará la advertencia también al entrenador A y se aplicará a todos los miembros de ese equipo, por acciones similares, durante el resto del partido.

36-3 **Definición.** Mientras un jugador esté en acción de tiro, no se permitirá que los adversarios lo desconcierten mediante acciones tales como colocar la(s) mano(s) cerca de los ojos del lanzador, gritar, o aplaudir cerca del lanzador. Tales acciones pueden conllevar una falta técnica si dicha acción pone al lanzador en desventaja, o puede darse un aviso si no se pone al lanzador en desventaja.

36-4 **Ejemplo:** A1 está efectuando un lanzamiento cuando B1 intenta distraerlo gritando. El lanzamiento es:
   a) Convertido.
   b) No convertido.

**Interpretación:**
   a) La canasta de A1 contará. Se avisará a B1 y se comunicará esta advertencia al entrenador B. Si algún miembro del equipo B ha sido avisado previamente por un comportamiento similar, B1 será sancionado con una falta técnica.
   b) Se sancionará una falta técnica a B1.

36-5 **Definición.** Si los árbitros descubren que están más de 5 jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego al mismo tiempo, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios.
Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, 1 jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por tanto, los árbitros ordenarán que se retire 1 jugador de inmediato y sancionarán una falta técnica al entrenador de ese equipo, anotada como tipo ‘B1’. El entrenador es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realicen correctamente y de que el jugador sustituido abandone el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

36-6 Ejemplo: Con el reloj de partido en marcha, se descubre que el equipo A tiene más de 5 jugadores en el terreno de juego.

a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo B (con 5 jugadores) tiene el control del balón.
b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de 5 jugadores) tiene el control del balón.

Interpretación:

a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo B en desventaja.
b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos, el jugador que ha vuelto a entrar (o que ha permanecido) en el partido ilegalmente debe abandonar el partido y se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como tipo ‘B1’.

36-7 Definición. Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de 5 jugadores, también se descubre que un miembro de equipo ha conseguido puntos o ha sido sancionado con una falta mientras participaba ilegalmente. Esos puntos serán válidos y las faltas sancionadas a (o sancionadas sobre) ese jugador serán consideradas como faltas de jugador.

36-8 Ejemplo: Con el reloj del partido en marcha, el equipo A tiene 6 jugadores en el terreno de juego. Esto es descubierto cuando el partido se interrumpe después de que:

a) A1 es sancionado con una falta de ataque.
b) A1 anote una canasta.
c) B1 cometa una falta sobre A1 durante su lanzamiento de campo no convertido.
d) El sexto jugador del equipo A haya abandonado el terreno de juego.

Interpretación:

a) La falta de A1 es falta de jugador.
b) La canasta de campo de A1 será válida.
c) A1 intentará 2 o 3 tiros libres.
a), b) y c) El sexto jugador del equipo A debe abandonar el terreno de juego. En todos los casos, además se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como “B1”.

30 de abril de 2019
d) Se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo A, registrada como “B1”.

36-9 Definición. Tras habérsele comunicado que ya no está facultado para jugar a consecuencia de una quinta falta, un jugador vuelve a participar en el partido. La participación ilegal será penalizada en el mismo momento de descubrirse, sin colocar a los adversarios en desventaja.

36-10 Ejemplo: Después de que B1 sea sancionado con su quinta falta, se le comunica que ya no está facultado para jugar. Más tarde, B1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de B1 se descubre antes de que:

a) El balón esté vivo para reanudarse del partido.
O después de que:

b) El balón esté otra vez vivo mientras el equipo A tiene el control del balón.

c) El balón esté otra vez vivo mientras el equipo B tiene el control del balón.

d) El balón esté de nuevo muerto después de la reentrada de B1 al partido.

Interpretación:

a) B1 se retirará del partido inmediatamente..

b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se coloque al equipo A en desventaja. B1 se retirará del partido.

(c) y (d) Se detendrá el partido de inmediato. B1 se retirará del partido.

En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo B, anotada como ‘B1’.

36-11 Definición: Tras habérsele comunicado que ha sido sancionado con su quinta falta, un jugador vuelve a participar y consigue un cesto o es sancionado con una falta o es objeto de falta antes de que se descubra su participación ilegal. Todos estos puntos seguirán siendo válidos y cualquier falta sancionada a (o sobre) ese jugador se considerarán como faltas de jugador.

36-12 Ejemplo: Tras haber sido sancionado con su quinta falta, se le comunica a A1 que ya no está facultado para jugar. A1 vuelve posteriormente al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que:

a) A1 convierta un cesto.

b) Se sancione a A1 con una falta.

c) B1 cometa falta sobre A1 cuando está botando. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto.

Interpretación:

a) El cesto de A1 será válido.

b) La falta de A1 es una falta de jugador y se anotará en el acta en el espacio posterior a su quinta falta.

30 de abril de 2019
c) El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres.
En todos los casos, se sancionará una falta técnica al entrenador A, anotada como 'Bq'.

36-13 **Definición:** Después de que no se le comunicara que ya no está facultado para jugar por haber cometido una **quinta** falta, un jugador permanece o vuelve a entrar en el partido. Dicho jugador deberá retirarse tan pronto como se descubra el error, sin colocar a los adversarios en desventaja. No habrá sanción por la participación ilegal del jugador. Si este jugador consigue un cesto, es sancionado con una falta o es objeto de falta, el cesto será válido y la falta se considerará como falta de jugador.

36-14 **Definición:** A6 solicita una sustitución por A1. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A1. A6 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A1 que es su **quinta** falta. Posteriormente, A1 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A1 se descubre después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha cuando:

a) A1 haya logrado un cesto.
c) B1 cometa falta sobre A1 durante su lanzamiento no convertido.

**Interpretación:**

No se sancionará nada por la participación ilegal de A1. El partido se detendrá sin poner en desventaja al equipo B. A1 se retirará inmediatamente del partido y se reemplazará por un sustituto.

a) El cesto de A1 es válido.
b) La falta cometida por A1 es una falta de jugador y se penalizará consecuentemente. Se anotará en el acta en el espacio posterior a su **quinta** falta.
c) **El sustituto de A1 intentará 2 o 3 tiros libres.**

36-15 **Ejemplo:** 10 minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A1. Antes de empezar el partido, el entrenador B designa a B1 para lanzar 1 tiro libre. Sin embargo, B1 no es uno de los 5 jugadores designados del equipo B para comenzar el partido.

**Interpretación:** 1 de los 5 jugadores del equipo B designados para comenzar el partido debe lanzar el tiro libre. No se concederán sustituciones antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

36-16 **Definición:** Cuando un jugador simule una falta se aplicará el procedimiento siguiente:

- Sin interrumpir el partido, el árbitro identifica la simulación mostrando dos veces la señal de "levantar el antebrazo".
- Tan pronto como se detenga el partido, se comunicará un aviso al jugador y al entrenador de su equipo. Ambos equipos tienen derecho a un aviso.
REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2019
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

- Si posteriormente cualquier jugador de ese equipo simula una falta, se sancionará una falta técnica. Esto también se aplica si el partido no se detuvo anteriormente para comunicar el aviso a cualquier jugador o entrenador de ese equipo.

- Si ocurre un caso excesivo sin ningún contacto, se puede sancionar una falta técnica inmediatamente sin un aviso previo.

36-17 Ejemplo: A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino o retrocede, dando la impresión de haber recibido una falta de B1 tras un contacto mínimo o inexistente. En la misma situación de juego, A1 exagera el movimiento o el retroceso, dando la impresión de haber recibido nuevamente una falta de B1.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 por su acción de simulación mostrándole dos veces la señal de “levantar el antebrazo”. A1 será sancionado con una falta técnica por su simulación al ser la segunda simulación incluso sin haber una interrupción del partido para comunicar el aviso a A1 o al entrenador del equipo A por su primera simulación.

36-18 Ejemplo: A1 regatea siendo defendido por B1. A1 hace entonces un movimiento repentino o retrocede, dando la impresión de haber recibido una falta de B1, tras un mínimo o un contacto inexistente. En la misma situación de juego, B2 exagera un contacto o retrocede, dando la impresión de haber sido empujado por A2.

Interpretación: El árbitro avisa a A1 y B2 por sus simulaciones mostrándoles dos veces la señal de “levantar el antebrazo”. Durante la siguiente interrupción del partido se comunicarán los avisos a A1, B2 y a ambos entrenadores.

36-19 Definición. Cuando un jugador realiza un movimiento repentino o retrocede para simular una falta y crear una ventaja injusta, consiguiendo que se sancione falta a su adversario o creando una atmósfera antideportiva entre los espectadores hacia los árbitros, dicho comportamiento se considerará antideportivo.

36-20 Ejemplo: A1 regatea hacia canasta cuando el defensor B1 inclina o gira la silla de ruedas sin que se haya producido contacto entre ambos jugadores o después de un contacto insignificante acompañado por la posterior exhibición teatral de B1. B1. Ya se había advertido por este hecho a los jugadores del equipo B a través de su entrenador.

Interpretación: Tal comportamiento es claramente antideportivo y enturbia el buen discurrir del partido. Debe sancionarse una falta técnica a B1.

36-21 Definición. Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una lesión grave, especialmente en situaciones de rebote y de defensas muy próximas. Si tal acción provoca un contacto, debe sancionarse falta personal, antideportiva o incluso descalificante. En caso de no existir contacto, debe sancionarse una falta técnica.

30 de abril de 2019
36-22 **Ejemplo:** A1 obtiene el control del balón en un rebote y es defendido de inmediato por B1. A1 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a B1 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o regatear, sin llegar a contactar con él.

**Interpretación:** La acción de A1 no se ajusta al espíritu e intención de las Reglas. Puede sancionarse una falta técnica a A1.

36-23 **Definición.** Se descalificará a un jugador que sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36-24 **Ejemplo:** A1 ha cometido su primera falta técnica durante la primera parte por levantamiento (“lifting”). Es sancionado con una segunda falta técnica durante la segunda parte por comportamiento antideportivo.

**Interpretación:** A1 será descalificado automáticamente. Sólo se penalizará esta segunda falta técnica y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. Es el anotador quien debe notificar a un árbitro de forma inmediata cuando un jugador haya cometido 2 faltas técnicas y deba ser descalificado.

36-25 **Definición.** Tras haber sido sancionado con su quinta falta personal un jugador se convierte en un jugador excluido. Tras su quinta falta, cualquier otra falta técnica sancionada contra él será sancionada a su entrenador, anotada como falta técnica ‘B1’. Esto también es válido si una de sus 5 faltas era una falta técnica o una falta antideportiva. El jugador excluido no es un jugador descalificado y puede permanecer en su área de banquillo de equipo.

36-26 **Ejemplo:** B1 es sancionado con una falta técnica durante el primer cuarto. En el cuarto cuarto, B1 es sancionado con su quinta falta. Ésta es la segunda falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

**Interpretación:** Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica con la que sea sancionado se anotará a su entrenador y anotada como ‘B1’. B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

36-27 **Ejemplo:** B1 es sancionado con una falta antideportiva durante el tercer cuarto. En el cuarto cuarto, B1 es sancionado con su quinta falta. Esta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta técnica.

**Interpretación:** Con su quinta falta B1 se ha convertido en un jugador excluido. Cualquier otra falta técnica con la que sea sancionado se sancionará a su entrenador, anotada como ‘B1’. B1 no está descalificado. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se
reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

36-28 **Ejemplo:** A1 está botando cuando recibe una falta personal de B1, que es la quinta falta personal de B1 y la segunda falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta descalificante.

**Interpretación:** B1 es descalificado y se marchará hacia su vestuario. La falta descalificante de B1 se anotará en el acta como D y al entrenador del equipo B como 'B-2'. Cualquier jugador del equipo A intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-29 **Ejemplo:** A1 está botando cuando recibe una falta personal de B1. Esta es la quinta falta personal de B1 y la quinta falta del equipo B en el cuarto. Mientras va hacia su banquillo de equipo, se sanciona a B1 con una falta descalificante.

**Interpretación:** B1 es descalificado y se marchará hacia su vestuario. La falta descalificante de B1 se anotará en el acta como D y al entrenador del equipo B como 'B-2'. A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Posteriormente cualquier jugador del equipo A intentará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-30 **Definición.** Un jugador será descalificado cuando cometa 1 falta técnica y 1 falta antideportiva.

36-31 **Ejemplo:** En la primera parte, A1 es sancionado con una falta técnica por retrasar el partido. En la segunda parte, A1 es sancionado con una falta antideportiva por un contacto excesivo sobre B1.

**Interpretación:** A1 será automáticamente descalificado. La falta antideportiva es la única que será penalizada y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha sido sancionado con 1 falta técnica y 1 falta antideportiva, y deberá ser descatalogado automáticamente. B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

36-32 **Ejemplo:** En la primera parte, A1 ha sido sancionado con una falta antideportiva durante la primera parte por detener el progreso del equipo atacante en transición con un contacto innecesario. En la segunda parte, A2 está botando en su pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A1 por simular haber recibido una falta lejos del balón.

**Interpretación:** A1 será automáticamente descalificado. La falta antideportiva es la única que será penalizada y no se administrará ninguna
penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar a un árbitro inmediatamente cuando un jugador ha sido sancionado con 1 falta antideportiva y 1 falta técnica, y deberá ser descalificado automáticamente. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando se sancionó la falta técnica. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-33 **Definición.** Un jugador entrenador será descalificado si es sancionado con las siguientes faltas:

- 2 faltas técnicas como jugador.
- 2 faltas antideportivas como jugador.
- 1 falta antideportiva como jugador y 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador, sancionada como ‘C1’ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como “B1” o “B2”, 1 falta técnica como entrenador, anotada como ‘C1’ y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como “B1” o “B2” y 1 falta antideportiva o 1 falta técnica como jugador.
- 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como ‘C1’.
- 1 falta técnica como entrenador, anotada como ‘C1’ y 2 faltas técnicas como entrenador, anotadas como “B1” o “B2”.
- 3 faltas técnicas como entrenador, anotadas como “B1” o “B2”.

36-34 **Ejemplo:** En el primer cuarto el jugador entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por simular una falta como jugador. En el cuarto cuarto, A2 está botando cuando el jugador entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por su comportamiento personal antideportivo como entrenador, anotada como ‘C1’.

**Interpretación:** El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La segunda falta técnica es la única que será penalizada y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha sido sancionado con 1 falta técnica como jugador y 1 falta técnica como entrenador y deberá ser descalificado automáticamente. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

36-35 **Ejemplo:** En el segundo cuarto, el jugador entrenador A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador. En el tercer cuarto, el jugador entrenador A1 es sancionado con una falta técnica por un comportamiento antideportivo de su fisioterapeuta, anotada como ‘B1’. En el cuarto cuarto, A2
Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 2019
Comentarios e Interpretaciones

Está botando cuando A6 es sancionado con una falta técnica. La falta técnica de A6 se anotará como ‘B’ al jugador entrenador A1.

**Interpretación:** El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La segunda falta técnica es la única que será penalizada y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha sido sancionado con 1 falta antideportiva como jugador y 2 faltas técnicas como entrenador por su personal de banquillo de equipo, y debe ser descalificado automáticamente. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando ocurrió la falta técnica de A6. El equipo A tendrá el tiempo restante en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** El jugador entrenador A1 ha cometido una falta técnica durante el segundo cuarto por su comportamiento personal antideportivo, anotada como ‘C1’. En el cuarto cuarto A1 es sancionado con una falta antideportiva sobre B1 como jugador.

**Interpretación:** El jugador entrenador A1 será descalificado automáticamente. La falta antideportiva es la única que se penalizará y no se administrará una penalización adicional por la descalificación. El anotador debe notificar inmediatamente a un árbitro cuando un jugador entrenador ha sido sancionado con 1 falta técnica como entrenador y 1 falta antideportiva como jugador, y debe ser descalificado automáticamente. B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a B1.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá una nueva cuenta de 8 segundos y 24 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** Con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 bota en su pista trasera cuando se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 5 segundos para mover el balón hacia su pista delantera y 21 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Definición.** Cuando el reloj del partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga, y hay un saque para ser administrado con un jugador defendiendo al sacador, se aplicará el siguiente procedimiento:

30 de abril de 2019
• El árbitro usará la señal de cruce ilegal de línea limítrofe como aviso antes de entregar el balón al sacador.

• Si después el defensor mueve cualquier parte de su cuerpo sobre la línea limítrofe para interferir con el saque, se sancionará una falta técnica sin ningún aviso previo.

Se aplicará también el mismo procedimiento después de una canasta de campo o último tiro libre convertido, cuando el balón no se entrega al jugador que realiza el saque.

**36-40 Ejemplo:** Con 1:08 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 11 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista delantera. B1 mueve sus manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

**Interpretación:** Como el árbitro ha dado un aviso antes de entregar el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 14 segundos en su reloj de lanzamiento.

**36-41 Ejemplo:** Con 1:08 restantes en el reloj del partido en el cuarto cuarto y con 21 segundos en el reloj de lanzamiento, A1 tiene el balón en sus manos para un saque desde su pista trasera. B1 mueve sus manos sobre la línea limítrofe para impedir el saque de A1.

**Interpretación:** Como el árbitro ha dado un aviso antes de entregar el balón a A1, B1 será sancionado con una falta técnica por interferir con el saque. Cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica. El equipo A tendrá 24 segundos en su reloj de lanzamiento.

**36-42 Definición.** Cuando se sanciona una falta técnica, la penalización de tiro libre se administrará inmediatamente, sin rebote. Después de que el tiro libre haya sido administrado, el partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.

**36-43 Ejemplo:** B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento a canasta de 2 puntos. Antes de la administración del primer tiro libre, se sanciona una falta técnica a A2.

**Interpretación:** Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará 2 tiros libres. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

**36-44 Ejemplo:** B1 hace falta a A1 durante su lanzamiento a canasta de 2 puntos. Después de que A1 haya intentado el primero de sus dos tiros libres, se sanciona una falta técnica a A2.
Interpretación: Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. Después, A1 lanzará su segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

Ejemplo: Durante un tiempo muerto se sanciona una falta técnica a A2.

Interpretación: Se completará el tiempo muerto. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará desde el lugar más cercano a donde fue interrumpido por el tiempo muerto.

Ejemplo: El tiro a canasta de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica a:

a) B1.

b) A2.

Interpretación: Después de que sea lanzado un tiro libre por:

a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1,

b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2,

Si el lanzamiento de A1 entró en el cesto, la canasta contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.

Si el lanzamiento de A1 no entró en la canasta, el partido se reanudará con un saque de posesión alterna.

Ejemplo: El tiro a canasta de A1 está en el aire cuando se sanciona una falta técnica al médico del:

a) Equipo B.

b) Equipo A.

Interpretación: Después de que sea lanzado un tiro libre por:

a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica del médico del equipo B.

b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica del médico del equipo A.

Si el lanzamiento de A1 entró en el cesto, la canasta contará. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde cualquier lugar detrás de su línea de fondo.

Si el lanzamiento de A1 no entró en la canasta, el partido se reanudará con un saque de posesión alterna.

Ejemplo: A1 tiene el balón en sus manos durante su acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica a:

a) B1.

b) A2.
**Interpretación**: Después de que sea lanzado un tiro libre por:

a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica de B1:
   - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
   - Si el tiro de A1 no entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.

b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica de A2:
   - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta no contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.
   - Si el tiro de A1 no entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.

**Ejemplo**: A1 tiene el balón en sus manos durante su acción de tiro cuando se sanciona una falta técnica al médico del:

a) Equipo B.

b) Equipo A.

**Interpretación**: Después de que sea lanzado un tiro libre por:

a) Cualquier jugador del equipo A por la falta técnica del médico del equipo B:
   - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde cualquier lugar detrás de la línea de fondo.
   - Si el tiro de A1 no entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.

b) Cualquier jugador del equipo B por la falta técnica del médico del equipo A:
   - Si el tiro de A1 entró en el cesto, la canasta no contará. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.
   - Si el tiro de A1 no entró en el cesto, el partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde estaba situado el balón cuando ocurrió la falta técnica.
Art. 37 Falta antideportiva

37 Comentario 1:

a) Una falta antideportiva es una falta personal de jugador que implica contacto y que, a juicio del árbitro:

• No es un intento legítimo de jugar el balón o establecer una posición en la pista dentro del espíritu de las reglas. (Juego normal de baloncesto en silla de ruedas).

• Es un contacto excesivo y violento en un esfuerzo por jugar el balón o ganar una posición en la pista.

• Es un contacto de un defensor sobre un adversario, por detrás o lateralmente, en un intento de impedir un contra-ataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, salvo si es un intento legítimo de cruzarse en el camino lateralmente.

• Es un contacto de un defensor sobre un adversario en pista durante los 2 últimos minutos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, cuando el balón está fuera del terreno de juego para efectuar un saque y aún permanece en las manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuar dicho saque, y no se trata de juego normal en baloncesto en silla de ruedas.

b) Una falta antideportiva es más grave que una falta personal normal, pero no necesariamente es lo suficientemente importante como para descalificar a un jugador.

c) Un jugador que cometa 2 faltas antideportivas debe ser descalificado para el resto del partido.

d) Una falta antideportiva conlleva "normalmente" una penalización de 2 tiros libres más un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Las excepciones son:

• Cuando un jugador, en acción de tiro, recibe una falta antideportiva y encesta; la canasta será válida y sólo se concederá 1 tiro más la posesión de balón para un saque, como se especifica previamente.

• Cuando un jugador recibe una falta antideportiva durante un lanzamiento desde la zona de 3 puntos y no encesta, se concederán 3 tiros libres más la posesión de balón para un saque, como se especifica previamente.

37 Comentario 2: Las faltas antideportivas puede clasificarse en 2 categorías a lo largo de un espectro de intensidad. Primero, la falta antideportiva que se encuentra justo después del tipo "error de cálculo", se señala y se administra sin tener que advertir necesariamente al jugador. Segundo, la falta
antideportiva que se encuentra justo en el otro extremo, inmediatamente debajo de aquello considerado como merecedor de descalificación, requiere que el jugador y su entrenador sean advertidos de que cualquier repetición por parte del jugador acarreará la descalificación.

37 **Comentario 3:** Se puede considerar a las faltas antideportivas como aquellas cometidas por los jugadores con la clara intención de conseguir una ventaja injusta. **No obstante, los árbitros juzgarán sólo la acción.**

37 **Comentario 4:** En todos los casos en que los tiros libres sean seguidos de posesión del balón, el saque se realiza desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

37.1.1 **Comentario 1:** Hay situaciones de contraataque en baloncesto en silla de ruedas donde un intento de detener un contraataque puede ser lateralmente (cruzándose en la trayectoria), Si el intento de cruzarse en la trayectoria causa un contacto ilegal, se señalará falta personal al infractor.

37.1.1 **Situación 1:** Situación de contraataque. A1 con el balón se dirige hacia la canasta contraria. No hay ningún defensor entre A1 y la canasta. B1 va a la par de A1 y trata de cruzarse en la trayectoria de A1. B1 no consigue situarse por delante de la parte más avanzada de la silla de ruedas de A1 e intenta cruzarse en la trayectoria de A1. Se produce un contacto ilegal por parte de B1.

**Reglas:** Falta personal de B1.

37.1.1 **Situación 2:** Situación de contraataque. A1 con el balón se dirige hacia la canasta contraria. No hay ningún defensor entre A1 y la canasta. B1 trata de detener el contraataque impactando con su reposapiés en la rueda trasera de A1.

**Reglas:** Falta antideportiva de B1.

37.1.1 **Situación 3:** El jugador B1 está detrás de A1 en un contraataque. Cuando A1 intenta lanzar, B1, sin intentar jugar el balón, trata de impedirlo:

a) impactando en la parte trasera de la silla de ruedas de A1, ó,
b) golpeando la rueda trasera de A1 con su reposapiés.

**Reglas:** En ambos casos, el árbitro debe considerar las acciones de B1 como antideportivas y señalarle una falta antideportiva. Si el lanzamiento de A1 entra, el juego se reanuda con 1 tiro libre seguido de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. Si el lanzamiento de A1 no entra, se le concederán 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
37.1.1 **Situación 4:** B4 realiza una defensa individual y A4 le gana la posición como se indica en el diagrama siguiente. No hay ningún defensor entre A4 y la canasta de sus adversarios. Justo en el momento que trata de separarse de su contrario para recibir un pase, su rueda trasera es fuertemente agarrada por B4. A4 consigue liberarse aunque es demasiado tarde para recibir el pase y el balón sale fuera del campo.

**Reglas:** Se señala una falta antideportiva a B4 y se conceden 2 tiros libres a A4 seguidos de posesión del balón para un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

37.1.1 **Comentario 2:** Cuando el balón está fuera del terreno de juego para un saque y está aún en manos del árbitro o ya a disposición del jugador que va a efectuarlo, y un jugador defensor en pista causa un contacto con un jugador del equipo que realiza el saque y se sanciona falta: **Esta acción debe juzgarse como antideportiva solo si se trata de un contacto excesivo o si no se trata de juego normal de baloncesto en silla de ruedas.**

37.1.2 **Definición:** Durante los 2 últimos minutos del cuarto y durante los 2 últimos minutos de cada prórroga, el balón está fuera del terreno de juego para un saque y todavía está en las manos del árbitro o a ya a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si un jugador defensor en el terreno de juego causa un contacto excesivo con un oponente y se sanciona una falta, es una falta antideportiva.

37.1.2 **Situación 1:** En los últimos 30 segundos el partido, B1 comete una falta personal sobre A1 con la intención obvia de detener el reloj de partido.

**Reglas:** Se señalará falta personal a B1 inmediatamente, a menos que se trate de un contacto excesivo.
Si el equipo B no se encontrase en situación de penalización de faltas de equipo, se concederá al equipo A un saque de banda en el lugar más cercano a la infracción.

37.1.2 **Situación 2**: A1 ejecuta una pantalla legal a B1 para jugar un “pasar y cortar”. B1 intenta evitar que esto ocurra agarrando a A1.

**Reglas**: Se señala falta antideportiva a B1 y se conceden 2 tiros libres a A1 seguido de posesión del balón para el equipo A con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

37.1.2 **Situación 3**: Para crear una situación de desajuste en ataque “mismatch” (5 contra 4, 3 contra 2, etc.), A1 realiza una pantalla sobre B1 en su pista trasera. Cuando A1 trata de salir, es agarrado por B1.

**Reglas**: Valorando el conjunto de la jugada, los árbitros pueden señalar falta antideportiva a B1 si su acción no es considerada como parte del juego en baloncesto en silla de ruedas.

37.1.2 **Situación 4**: A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando B1 causa un contacto excesivo con A2 y se sanciona la falta a B1.

**Reglas**: Si B1 no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y causa un contacto excesivo con A2 para obtener una ventaja antideportiva al no permitir que se ponga en marcha el reloj, debe sancionarse falta antideportiva, sin advertencia previa.

37.1.2 **Comentario**: Las faltas antideportivas deben ser interpretadas de forma consistente durante todo el partido.

37.1.2 **Situación 5**: A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para un saque cuando B1 causa un contacto con la silla de ruedas/brazo sobre A2 en un intento “lícito” de conseguir el control del balón.

**Reglas**: La acción de B1 no se considerará antideportiva. Se señalará falta personal a B1.

37.1.2 **Situación 6**: Cuando quedan 1:29 segundos del segundo cuarto, el balón está fuera del terreno de juego y a disposición de A1 para efectuar un saque. B1 causa un contacto ilegal sobre A2.

**Reglas**: Se señalará inmediatamente falta personal a B1.

*Información Adicional sobre el Artículo 37*

**37-1 to 37-3**: No aplicable a IWBF

**37-4** Definición. Cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos del cuarto o de cualquier prórroga, una vez que el balón ha salido de las
manos del jugador que realiza un saque, un defensor, para detener o impedir que el reloj de partido se ponga en marcha, provoca un contacto con un atacante que está a punto de recibir o ha recibido el balón en el terreno de juego. Tal contacto se sancionará de inmediato con falta personal a menos que sea un contacto excesivo, que se sancionará con falta antideportiva o descalificante. **No se aplicará el principio de ventaja / desventaja.**

**37-5 Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del cuarto cuarto, con un resultado de A83 - B80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando B2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con A2, que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta de B2.

**Interpretación:** Se sancionará inmediatamente falta personal de B5 a menos que los árbitros consideren que la gravedad del contacto merezca la sanción de una falta antideportiva o descalificante.

**37-6 Ejemplo:** Cuando queda 1:02 del cuarto cuarto, con un resultado de A83–B80, el balón ya ha abandonado las manos de A1, quien efectúa un saque, cuando A2 provoca un contacto sobre el terreno de juego con B2. Se sanciona falta de A2.

**Interpretación:** A2 no obtuvo ninguna ventaja al cometer la falta. Se sancionará inmediatamente falta personal de A2, a menos que el contacto sea excesivo. Se concede un saque al equipo B en el punto más cercano a donde se cometió la infracción.

**37-7 Ejemplo:** **No aplicable a IWBF.**

**37-8 Definición:** El contacto por el jugador defensivo desde atrás o lateralmente (salvo que sea un intento legítimo de cruzar la trayectoria lateralmente del jugador atacante) sobre un oponente en un intento de detener el contraataque y sin otro jugador defensivo entre el jugador y la canasta de los oponentes se sancionará como una falta antideportiva solo hasta que el jugador atacante comience su acción de tiro. Sin embargo, cualquier contacto duro puede ser sancionado como falta antideportiva en cualquier momento del partido.

**37-9 Ejemplo:** Mientras A1 realiza un regate hacia la canasta durante un contraataque y sin haber otro defensor entre A1 y la canasta de los oponentes, B1 contacta ilegalmente a A1 por detrás y se sanciona una falta.

**Interpretación:** Esto se sancionará como una falta antideportiva.

**37-10 Ejemplo:** A1 está terminando su contraataque y antes de comenzar éste su acción de tiro, B1 contacta con su brazo desde detrás:

a) tratando de taponar el balón.

b) con un contacto duro excesivo.

**Interpretación:** En ambos casos, falta antideportiva.
37-11 Ejemplo: Terminando su contraataque A1 comienza su acción de tiro cuando B1 contacta con su brazo desde detrás:

a) tratando de taponar el balón.
b) con un contacto duro excesivo.

Interpretación:
Se sancionará como:

a) una falta normal.
b) una falta antideportiva.

37-12 Definición. Después de que un jugador ha sido sancionado con su quinta falta personal, se convierte en un jugador excluido. Cualquier otra posterior falta técnica, antideportiva o descalificante se penalizará en consecuencia.


Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. La falta antideportiva se sancionará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B1'. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando la falta antideportiva de A1 ocurrió.

37-14 Ejemplo: A1 ha sido sancionado con su quinta falta. Mientras va hacia su banquillo de equipo, A1 es sancionado con una falta técnica por insultar a un árbitro.

Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. La falta técnica de A1 se sancionará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B1'. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado cuando la falta técnica de A1 ocurrió.


Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador excluido. La falta antideportiva de A1 se sancionará como una falta técnica del entrenador del equipo A, anotada como 'B1'. La falta antideportiva de B1 se le anotará a él, como 'U2'. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre, sin rebote. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
Art. 38 Falta descalificante

38 Comentario: Cuando una persona descalificada rehúsa irse al vestuario o vuelve después en cualquier momento, el árbitro debe pedir a un asistente de equipo, durante un cuarto del reloj parado, que se lleve a la persona descalificada. Si no lo consigue, el partido podría ser suspendido. El árbitro debe presentar un informe a la autoridad competente.

38.1.3 Ver Comentarios Art. 3.1

Información adicional sobre el Artículo 38

38-1 Definición. Cualquier persona descalificada ya no se considera miembro de equipo, entrenador, entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o cualquier miembro de la delegación acompañante. Por tanto, ya no puede ser penalizada por cualquier comportamiento antideportivo.

38-2 Ejemplo: A1 es descalificado por flagrante comportamiento antideportivo. Abandona el terreno de juego e insulta a uno de los árbitros.

Interpretación: A1 ya ha sido descalificado y ya no puede ser penalizado. El árbitro principal o el comisario, si estuviera presente, enviarán un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

38-3 Definición. Cuando se descalifica a un jugador por cualquier acción flagrante que no implique contacto, la penalización es la misma que para una falta descalificante.


Interpretación: A1 se ha convertido en un jugador descalificado. La falta descalificante se le anota a él como ‘D2’. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

38-5 Definición. Cuando un entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o miembro de la delegación acompañante es descalificado, el entrenador será sancionado con una falta técnica, anotada como ‘B2’. La penalización será la misma que cualquier otra falta descalificante.


reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque en su pista delantera.

38-7 **Definición.** Una falta descalificante es cualquier acción flagrante antideportiva de un jugador, entrenador o entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o cualquier miembro de la delegación acompañante. La falta descalificante puede ser:

a) Contra una persona del equipo contrario, árbitros, oficiales de mesa y comisario.

b) Contra cualquier miembro de su propio equipo.

c) Contra cualquier persona presente en el recinto deportivo, incluyendo a los espectadores.

d) Por cualquier acción física intencionada que dañe el equipamiento del partido.

38-8 **Ejemplo:** La siguiente acción flagrante antideportiva tiene lugar:

a) En el tercer cuarto, A1 golpea a su compañero de equipo A2.

b) A1 sale del terreno de juego y golpea a un espectador.

c) A6 en su zona de banquillo de equipo golpea a su compañero de equipo A7.

d) A6 golpea la mesa del anotador y daña el reloj de lanzamiento.

**Interpretación:**

En a) y b) A1 será descalificado. La falta descalificante de A1 le será anotada como 'D2'.

En c) y d) A6 será descalificado. La falta descalificante de A6 le será anotada a su entrenador como 'B2'.

Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Art. 39 Enfrentamientos**

**Información Adicional sobre el Artículo 39**

39-1 **Definición.** Si después del enfrentamiento todas las penalizaciones se cancelan entre sí, se concederá el balón al equipo que tenía el control del balón cuando el enfrentamiento había empezado para un saque desde la línea de saque en su pista delantera y el reloj de lanzamiento mostrará solo el tiempo restante cuando se detuvo el partido.

39-2 **Ejemplo:** El equipo A ha controlado el balón durante:
a) 20 segundos,
b) 5 segundos,
cuando se produce una situación que puede conducir a un enfrentamiento. Los árbitros descalifican a 2 sustitutos de cada equipo por abandonar sus zonas de banco de equipo.

**Interpretación:** El equipo A, que controlaba el balón antes de que hubiese comenzado el enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la línea de saque en su pista delantera con:
a) 4 segundos,
b) 19 segundos
en el reloj de lanzamiento.

### 39-3 Definición
Un entrenador será sancionado con una falta técnica por una descalificación suya, de su entrenador ayudante (si uno o ambos no ayudan a los árbitros a mantener o restaurar el orden), sustituto, jugador excluido o un miembro de la delegación acompañante por abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento. La falta técnica se anotará como ‘B2’. La penalización será 2 tiros libres y posesión de balón para el equipo contrario.

Por cada falta descalificante adicional, la penalización será 2 tiros libres y posesión del balón para el equipo contrario.

A menos que haya penalizaciones iguales para ambos equipos y se cancelen, todas las penalizaciones se administrarán. En este caso, el partido se reanudará desde la línea de saque en la pista delantera del equipo como para cualquier otra falta descalificante. El reloj de lanzamiento mostrará 14 segundos.

### 39-4 Ejemplo
Durante un enfrentamiento, A6 entra al terreno de juego y es por tanto descalificado.

**Interpretación:** El entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como ‘B2’. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará desde la línea de saque en su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 14 segundos.

### 39-5 Ejemplo
A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y B6 entran al terreno de juego pero no participan en el enfrentamiento. A7 entra también al terreno de juego y golpea con el puño a B1 en su cara.

**Interpretación:** A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como ’Dc’. A7 será descalificado, falta anotada como ’D2’. En el acta los espacios de falta restantes de A7 se rellenan con ’F’. A6 y B6 serán descalificados por haber entrado al terreno de juego durante un enfrentamiento. El entrenador del equipo A y el entrenador del equipo B serán sancionados con faltas técnicas anotadas como ’B2’. Los espacios de falta restantes en el acta de A6 y B6 se rellenerán con ’F’. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1,
B1) y de ambas faltas técnicas (A6, B6) se cancelarán entre ellas. El sustituto de B1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 segundos.

39-6 **Ejemplo:** A1 y B1 comienzan un enfrentamiento en el terreno de juego. A6 y el mánager del equipo A entran al terreno de juego y participan activamente en el enfrentamiento.

**Interpretación:** A1 y B1 serán descalificados, faltas anotadas como 'Dc'. Las penalizaciones de ambas faltas descalificantes (A1, B1) se cancelarán entre ellas. El entrenador del equipo A será sancionado con una falta técnica, anotada como 'B2'. A6 será descalificado, falta anotada como 'D2'. En el acta los restantes espacios de falta de A6 se rellenarán con 'F'. El mánager del equipo A será también descalificado. Su falta descalificante será computada contra el entrenador del equipo A anotada como 'B2'.

Cualquier jugador o jugadores del equipo B intentará(n) 6 tiros libres (2 tiros libres por la falta técnica al entrenador ya que A6 y el mánager del equipo A han abandonado su área de banquillo de equipo, 2 tiros libres por la falta descalificante de A6 por su participación activa en el enfrentamiento y 2 tiros libres por la falta técnica al entrenador del equipo A porque el mánager del equipo A ha sido descalificado por su participación activa en el enfrentamiento).

El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo B tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.
REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES

Art. 42  Situaciones especiales

42  Situación: A1 efectúa el primero de 2 tiros libres, pero, antes de efectuar el segundo, se señala una falta técnica contra A2. A1 completa el segundo tiro libre. ¿Le está permitido al equipo B realizar una sustitución antes de los tiros libres de la falta técnica?

Reglas: Sí. (Ver Art. 19.3.9).

42.2  Situación 1:

1) B1 comete falta antideportiva sobre A1, que está en una acción de tiro. A1 encesta. Penalización: 1 tiro libre para A1 y posesión de balón para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

2) Falta técnica contra el entrenador del equipo B. Penalización: 1 tiro libre para el equipo A, y posesión de balón para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

3) Falta técnica contra A1. Penalización: 1 tiro libre para el equipo B, posesión de balón para el equipo B desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

Reglas: Las penalizaciones de 2) y 3) son equivalentes y por lo tanto se cancelan. El juego se reanudará con 1 tiro libre para A1 y posesión de balón para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42.2  Situación 2:

1) Se sanciona a A1 con una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

2) Se sanciona a B1 con una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre seguido de un saque para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

3) Ocurre una doble falta entre A1 y B1 dando como resultado habitual un saque para el equipo que tenía el control del balón cuando se produjo la falta doble.

4) El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre seguido de un saque para el equipo que tenía el control del
balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

**Reglas:** La primera y la segunda al ser equivalentes se cancelan entre sí. El derecho de posesión para el equipo A (por la doble falta) se cancela debido a las penalizaciones posteriores. El juego continúa con 1 tiro libre seguido de posesión de balón para el equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando ocurrió la falta técnica.

42.2.2 **Situación 1:** El jugador A1, que va hacia canasta, es objeto de falta por B1 y ésta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. En su frustración A1 lanza el balón a B1 y se le sanciona con una falta técnica por su conducta antideportiva.

**Reglas:** Se señalan las correspondientes faltas a A1 y a B1. B1 lanzará un tiro libre, seguido de 2 tiros libres para A1.

42.2.2 **Situación 2:** La misma situación que la anterior, pero la falta técnica de A1 es su quinta (5) falta y debe abandonar el terreno de juego. Sin embargo, continúa discutiendo con el árbitro y éste le señala otra falta técnica que se cargará al entrenador del equipo A como ‘B2’. ¿Cómo se reanuda el encuentro?

**Reglas:** Se señala a B1 una falta personal, una falta técnica a A1 (su quinta falta) y una falta técnica al entrenador del equipo A, anotada como ‘B2’. Las penalizaciones no son equivalentes. B1 lanzará un tiro libre por la técnica a A1 y cualquier jugador del equipo B lanzará un tiro libre por la técnica al entrenador del equipo A, seguido de 2 tiros libres para el sustituto de A1.

42.2.3 **Situación:**


2) El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre.


**Reglas:** Las penalizaciones 2 y 3 son equivalentes y se cancelan. 2 tiros libres para A1 por la falta en acción de tiro.

42.2.5 **Situación 1:**

A1 tiene que lanzar 2 tiros libres.

1) Antes de que el balón esté vivo para el primer tiro libre, se señala falta personal a A2, que es la 5ª falta de equipo A en el cuarto.

2) Después de que el balón esté vivo para el primer tiro libre, se señala falta personal a A2, que es la 5ª falta del equipo A en el cuarto.

**Reglas:** La penalización de una falta de equipo tiene la posibilidad de ser cancelada por otra penalización de falta de equipo, siempre y cuando se
haga antes de que el balón esté vivo para el primer ó único tiro libre (Ver Art. 42.2.5).

En el ejemplo 1), las 2 faltas con penalizaciones equivalentes entre sí se cancelan y el partido se reinicia conforme al proceso de posesión alterna.

Pero en el ejemplo 2 no es posible cancelar las faltas puesto que el balón ya estaba vivo para el primer tiro libre. Por lo tanto, A1 lanza 2 tiros libres, sin rebote y luego el jugador del equipo B que recibió la falta lanzará 2 tiros libres.

42.2.5 Situación 2:


2) El entrenador del equipo B incurre en una falta técnica. Penalización: 1 tiro libre.

3) El árbitro acaba de entregar el balón a cualquier jugador del equipo A cuando se sanciona una falta técnica al entrenador del equipo A. Penalización: 1 tiro libre.

Reglas: Las 2 faltas técnicas tienen penalizaciones iguales, las cuales se cancelan entre sí. A1 intenta 2 tiros libres y el partido continúa.

Este ejemplo es una ilustración de cómo la cancelación de penalizaciones de faltas “en situaciones especiales” es un “proceso abierto” durante todo el cuarto de reloj parado.

42.2.7 Situación 1: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, cuyo equipo tiene el control del balón. El entrenador del equipo A está muy enfadado por esta acción y se le señala una falta técnica por su conducta.

Reglas: Se cargan ambas faltas. Las penalizaciones no son iguales.

1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B, seguido de 2 tiros libres para A1 y saque para el equipo A desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42.2.7 Situación 2: B1 comete una falta antideportiva sobre A1, cuyo equipo tiene el control del balón. Después A1 empuja a B1 y se le sanciona con falta antideportiva.

Reglas: Se cargan ambas faltas. Las penalizaciones son iguales para ambos equipos y serán canceladas. El balón se concede al equipo A para un saque desde la línea de saque en su pista delantera con 14 segundos en el reloj de lanzamiento. (Ver Art. 50.4 Reglas)

Información Adicional sobre el Artículo 42

42-1 Definición. En situaciones especiales en que deban administrarse varias penalizaciones producidas durante el mismo cuarto 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.

42-2 **Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento de campo. Mientras el balón está en el aire, suena la señal del reloj de lanzamiento. Tras la señal, con A1 aún en acción de tiro (la secuencia de tiro a canasta no se ha completado), B1 comete una falta antideportiva sobre A1 y:

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

**Interpretación:** En todos los casos, la falta antideportiva de B1 no puede ignorarse.

a) A1 fue objeto de falta en acción de tiro por B1. La violación del reloj de lanzamiento se ignorará puesto que se habría cometido después de la falta antideportiva. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque desde la línea de saque en su pista delantera.

b) No hay violación del reloj de lanzamiento. A1 lanzará 2 o 3 tiros libres seguidos de un saque desde la línea de saque en su pista delantera.

c) Se conceden 2 o 3 puntos a A1 seguidos de 1 tiro libre adicional, seguidos de un saque desde la línea de saque en su pista delantera.

42-3 **Ejemplo:** A1 es objeto de falta por parte de B2 mientras se encontraba efectuando un lanzamiento de campo. Después, mientras A1 continúa en acción de tiro, recibe falta de B1.

**Interpretación:** La falta de B1 se ignorará a menos que sea antideportiva o descalificante.

42-4 **Ejemplo:** B1 comete una falta antideportiva sobre A1. Tras la falta, se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y entrenador B.

**Interpretación:** Sólo pueden compensarse penalizaciones iguales en el orden en que se cometieron. Por tanto, se compensarán las penalizaciones de las faltas técnicas a los entrenadores. El partido se reanudará con 2 tiros libres para A1 seguidos de un saque desde la línea de saque en su pista delantera.

42-5 **Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.

**Interpretación:** La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de la falta y de la falta técnica se compensan entre ellas y el partido se reanudará mediante un saque en cualquier punto de la línea de fondo como después de cualquier canasta válida.

42-6 **Ejemplo:** B1 comete falta antideportiva sobre A1, quien consigue convertir el cesto. A continuación se sanciona falta técnica a A1.
**Interpretación:** La canasta de A1 es válida. Las penalizaciones de la falta antideportiva y de la falta técnica no son iguales y no se cancelarán entre sí. Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote. A1 intentará 1 tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A desde la línea de saque de su pista delantera.

42-7 **Ejemplo:** Al intentar conseguir una posición, B1 empuja a A1, y se le sanciona falta personal. Es la tercera falta del equipo B. Después (no aproximadamente al mismo tiempo) A1 golpea a B1 con el codo, y se sanciona falta antideportiva.

**Interpretación:** No es doble falta puesto que las faltas de B1 y A1 no ocurrieron aproximadamente al mismo tiempo. El partido se reanudará con 2 tiros libres para B1 y seguidos de un saque desde la línea de saque en su pista delantera.

42-8 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1, que bota el balón. Ésta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Tras lo cual, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.)

**Interpretación:** Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona a A1 con falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo A en el lugar más cercano a donde se sancionó la falta de B1.

42-9 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1, que bota el balón. Ésta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Tras lo cual, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

**Interpretación:** Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona a A1 con una falta descalificante. El sustituto de A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. Tras esto, cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera.

42-10 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1, que bota el balón. Ésta es la tercera falta del equipo B en el cuarto. Tras lo cual, A1 lanza el balón desde una corta distancia directamente a la cara (cabeza) de B1.

**Interpretación:** Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona a A1 con falta descalificante. Cualquier jugador del equipo B lanzará 2 tiros, sin rebote. El partido se reanudará con un saque del equipo B desde la línea de saque de su pista delantera.

42-11 **Ejemplo:** B1 hace falta a A1, que bota el balón. Ésta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Tras lo cual, A1 lanza el balón contra el cuerpo de B1 (manos, piernas, torso, etc.).

**Interpretación:** Se sanciona una falta personal a B1. Se sanciona a A1 con falta técnica. Cualquier jugador del equipo B lanzará 1 tiro libre sin rebote. A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.
42-12 **Ejemplo:** Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 en su pista trasera hace falta a A1. Después de esto se sanciona una falta técnica a B2.

a) La falta de B1 es la cuarta del equipo B y la falta técnica de B2 es la quinta falta del equipo B en el cuarto.

b) La falta de B1 es la quinta del equipo B y la falta técnica de B2 es la sexta falta del equipo B en el cuarto.

c) A1 recibió la falta en su acción de tiro y el balón no entró en la canasta.

d) A1 recibió la falta en su acción de tiro y el balón entró en la canasta.

**Interpretación:** En todos los casos, cualquier jugador del equipo A lanzará 1 tiro libre sin rebote por la falta técnica. Después del tiro libre:

a) El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano donde ocurrió la falta sobre A1. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

b) A1 lanzará 2 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro.

c) A1 lanzará 2 o 3 tiros libres y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

d) La canasta de A1 será válida. A1 lanzará 1 tiro libre y el partido continuará como después de cualquier último tiro libre.

42-13 **Ejemplo:** Con 8 segundos en el reloj de lanzamiento, B1 es sancionado con una falta antideportiva sobre A1. Después:

a) A2

b) B2

es sancionado con una falta técnica.

**Interpretación:**

a) Cualquier jugador del equipo B intentará 1 tiro libre, sin rebote.

b) Cualquier jugador del equipo A intentará 1 tiro libre, sin rebote.

En ambos casos, después del tiro libre de la falta técnica, A1 lanzará 2 tiros libres, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo A desde la línea de saque de su pista delantera. El equipo A tendrá 14 segundos en el reloj de lanzamiento.

42-14 **Definición.** Si se sanciona una falta doble o faltas con penalizaciones iguales durante unos tiros libres, las faltas se anotarán en el acta. Sin embargo, no se administrarán las penalizaciones.

42-15 **Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Tras el primer tiro libre:

a) A2 y B2 son sancionados con una falta doble.
b) A2 y B2 son sancionados con falta técnica.

**Interpretación:** Las penalizaciones de las faltas de A2 y B2 se cancelarán. A1 lanzará su segundo tiro libre. El partido se reanudará como después de cualquier último tiro libre.

**Ejemplo:** Se conceden 2 tiros libres a A1. Convierte ambos. Antes de que el balón pase a estar vivo tras el último tiro libre:

a) A2 y B2 son sancionados con una falta doble.

b) A2 y B2 son sancionados con falta técnica.

**Interpretación:** Las penalizaciones de las faltas de A2 y B2 se cancelarán. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde la línea de fondo como después de cualquier último tiro libre convertido.

**Definición.** En el caso de una doble falta y tras compensar penalizaciones iguales contra ambos equipos, si no queda ninguna penalización pendiente de administrarse, el juego se reanuda mediante un saque del equipo que tenía control del balón o derecho al mismo antes de la primera infracción.

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

**Ejemplo:** Durante el intervalo entre el primer y segundo cuarto se descalifica a A1 y B1 o se sancionan sendas faltas técnicas al entrenador A y al entrenador B.

La flecha de posesión alterna favorece al:

a) Equipo A.

b) Equipo B.

**Interpretación:**

a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo B.

b) El juego se reanuda con un saque para el equipo B en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque o sea tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo A.
Art. 43  Tiros Libres

43.2.1 and 44.1  Situación: Después de una falta antideportiva, se conceden 2 tiros libres al jugador A1 y posesión del balón para A desde la línea de saque de su pista delantera la prolongación de la línea central. Pero A2 reemplaza a A1 y convierte el primer tiro libre. El capitán del otro equipo protesta e identifica a A1 como el lanzador de los tiros libres.

**Reglas:** Los tiros libres se cancelan. El juego se reanuda con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres.

43.2.3  Situación: Un lanzador de tiros libres, posiciona su silla más allá de la línea de tiros libres, pero dentro del semicírculo. Se mueve durante el tiro libre, cruza la línea de tiros libres con su(s) rueda(s) delantera(s) y el balón toca el aro antes de que cualquiera de sus ruedas traseras toque la línea de tiros libres.

**Reglas:** Legal. Está permitido que el lanzador de tiros libres tenga su(s) rueda(s) delantera(s) sobrepasando la línea de los tiros libres siempre y cuando su(s) rueda(s) trasera(s) no toque(n) o atraviesen la línea de tiros libre antes de que el balón toque el aro.

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

En las plazas de rebote del pasillo de tiros libres se pueden colocar un máximo de 5 cinco jugadores que pueden ser como máximo 3 defensores y 2 atacantes.

43.2.4  Comentario 1:

a) El defensor más cercano a la línea de fondo no puede pisar la zona neutra.

b) Sólo se puede sobrepasar la línea del pasillo cuando la anchura de la silla sea superior a la del espacio en el pasillo (85 cm.).

c) El espacio del pasillo debe estar totalmente ocupado para que pueda permitirse solapar las líneas de los pasillos.

43.2.4  Comentario 2: Los reposapiés o las barras de protección horizontal de los jugadores que no están lanzando pueden sobrepasar de las líneas de tiros libres, pero la(s) rueda(s) delantera(s) no debe(n) tocar las líneas de tiros libres.

43.3.1  Definición: El Art 43.3.1 estipula que cualquier violación cometida por el lanzador de tiros libres prevalece sobre cualquier otra violación cometida por los otros jugadores.
43.3.3  **Situación 1:** El último o único tiro libre es concedido a A1. Antes de que A1 suelte el balón, B1 entra en el área restringida (sin molestar a A1). Antes de que A1 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en la zona restringida. El tiro libre es convertido.

**Reglas:** El tiro libre debe ser cancelado. Se concederá la posesión del balón al equipo B para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, enfrente de la mesa de oficiales.

43.3.3  **Situación 2:** Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.

**Reglas:** Se aplicará el mismo procedimiento que en 43.3.3 Situación 1.

43.3.3  **Situación 3:** El último o único tiro libre es concedido a A1. Antes de que A1 suelte el balón, B1 entra en el área restringida y distrae a A1. Antes de que A1 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en la zona restringida. El tiro libre es convertido.

**Reglas:** El tiro libre debe ser cancelado. Sólo debe penalizarse la distracción causada por B1. Se concederá a A1 un tiro libre adicional.

43.3.3  **Situación 4:** Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.

**Reglas:** Sólo debe penalizarse la distracción causada por B1. Se concederá a A1 un tiro libre adicional.

**Comentario 1:** En ambas situaciones sólo debe penalizarse la distracción de B1 dando como resultado un tiro libre adicional.

**Comentario 2:** Es importante recordar que, en todas las situaciones descritas, las violaciones eran cometidas en el último o único tiro libre.

**Art. 44  Error Rectificable**

44  **Comentario:** El error consistente en que un jugador equivocado lance unos tiros libres, puede corregirse hasta el momento en que el balón esté de nuevo vivo después del primer balón muerto posterior a la nueva puesta en marcha del reloj después del error.

44.2.5  **Situación:** A1 lanza 2 tiros libres que correspondían a A2. El error es descubierto después de que el balón está de nuevo vivo y controlado por el equipo B.

**Reglas:** Los tiros libres lanzados por error se cancelarán. Se concederá el balón al equipo B para un saque desde el lugar más cercano a donde se detuvo el juego.

**Información adicional sobre el Artículo 44**

30 de abril de 2019
**Definición**: Para que un error sea rectificable debe ser descubierto por los árbitros, oficiales de mesa o comisario, si lo hubiera, antes de que el balón esté vivo después del primer balón muerto una vez que se haya puesto en marcha el reloj tras el error. Es decir:

- Se produce el error durante un balón muerto: El error es rectificable.
- Balón vivo: El error es rectificable.
- El reloj se pone o continúa en marcha: El error es rectificable.
- Balón muerto: El error es rectificable.
- Balón vivo: Error ya no rectificable.

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

**Ejemplo**: B1 comete falta sobre A1, cuarta falta del equipo B. El árbitro comete un error concediendo 2 tiros libres a A1. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. B5 recibe el balón, regatea y encesta.

El error se descubre:

a) Antes,

b) Después

de que el balón esté a disposición del jugador del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

**Interpretación**: La canasta de B5 es válida.

a) 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.

**Ejemplo**: B1 hace falta a A1. Esta es la quinta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. Después del primer tiro libre convertido, B2 de forma equivocada coge el balón y lo pasa desde la línea de fondo a B3. Con 18 segundos en el reloj de lanzamiento, B3 bota en su pista delantera cuando se descubre el error del segundo tiro libre de A1 no lanzado.

**Interpretación**: El partido se detendrá inmediatamente. A1 intentará su segundo tiro libre, sin rebote. El partido se reanudará con un saque para el equipo B desde el lugar donde el partido fue interrumpido, con 18 segundos en el reloj de lanzamiento.

**Definición**: Si el error consiste en tiros libres lanzados por el jugador equivocado, los tiros libres se cancelarán. Se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo contrario a menos que el juego ya se haya reanudado, en cuyo caso se concederá un...
saque en el lugar más cercano a donde se detuvo, a menos que deban administrarse penalizaciones, por otras infracciones. Si los árbitros descubren, antes de que el balón salga de las manos del lanzador del primer o único tiro libre, que un jugador equivocado tiene la intención de lanzar los tiros libres, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.

**Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, sexta falta del equipo B. Se conceden 2 tiros libres a A1. En su lugar, es A2 quien lanza los 2 tiros libres. El error se descubre:

a) Antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.

b) Después de que el balón haya abandonado las manos de A2 durante el primer tiro libre.

c) Después del segundo tiro libre convertido.

**Interpretación:**

a) El error se corrige inmediatamente y se comunica a A1 que debe lanzar los 2 tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

b) y c) Se cancelan los 2 tiros libres y el juego se reanuda con un saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres de su pista trasera.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de B1 fuese antideportiva. En tal caso, se anula también el derecho a la posesión como parte de la penalización y el juego se reanuda mediante saque de lateral para el equipo B a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres de su pista trasera.

**Ejemplo:** B1 comete falta sobre A1, que se encuentra en acción de tiro, tras lo cual se produce una falta técnica del entrenador B. En lugar de A1, que debe lanzar los tiros libres de la falta de B1, es A2 quien lanza los 3 tiros libres. El error se descubre antes de que el balón haya abandonado las manos de A2 para su tercer tiro libre.

**Interpretación:** El primer tiro libre para la penalización de la falta técnica fue legalmente lanzado por A2. Los siguientes 2 tiros libres lanzados por A2 que debía lanzar A1 se cancelarán. El partido se reanudará mediante un saque del equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres de su pista trasera.

**Ejemplo:** B1 hace falta a A1 cuando el reloj del partido suena indicando el final del tercer cuarto. Ésta es la sexta falta del equipo B en el cuarto. Se conceden 2 tiros libres a A1. En lugar de A1, es A2 el que intenta los 2 tiros libres. El error se descubre después de que el balón ha abandonado las manos de A2 para el primer tiro libre.
Interpretación: Los 2 tiros libres se cancelarán. El cuarto cuarto comenzará con un saque para el equipo B desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera. El equipo B tendrá 24 segundos en el reloj de lanzamiento. La dirección de la flecha no se cambiará.

Definición. Tras la corrección del error, el juego se reanudará desde el punto en que se interrumpió para la corrección, a menos que la corrección implique conceder tiros libres merecidos y:

a) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal).

b) Si no ha habido cambio de posesión de equipo después de que se cometiera el error y el mismo equipo consigue una canasta, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier canasta normal.

Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. A2 regatea en el terreno de juego cuando B2 palmea el balón y lo desvía fuera del terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: Se conceden 2 tiros libres a A1 y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 efectúa un lanzamiento de campo que no convierte, pero es objeto de falta por parte de B1, y se le conceden 2 tiros libres. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto. Durante el tiempo muerto, los árbitros se percatan del error o se les comunica que A1 debería haber lanzado 2 tiros libres.

Interpretación: A1 dispondrá de 2 tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A2 lanzará 2 tiros libres y el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo: B1 comete falta sobre A1, quinta falta del equipo B. Por error, se concede saque en vez de los 2 tiros libres a A1. Tras el saque A2 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo, los árbitros se percatan del error.

Interpretación: Se ignora el error y el juego continuará como después de cualquier canasta normal.
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y FACULTADES

Art. 45 Árbitros, oficiales de mesa y comisario

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

Art. 46 Árbitro principal: Obligaciones y facultades

46.1 Comentario: Ver Comentario en Art 3.1.

46.9 Comentario: Todos los árbitros deberán llegar a la cancha al menos 20 minutos antes del comienzo del partido para llevar a cabo sus obligaciones previas al encuentro. Si uno de los árbitros se ve obligado a abandonar el terreno de juego por cualquier motivo, su(s) compañero(s) debe/n permanecer en la cancha hasta que vuelva.

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

Información Adicional sobre el Artículo 46

46-1 Definición. Procedimiento para la aplicación de la revisión del Sistema de Repetición Instantánea (SRI).

1. La revisión del SRI será gestionada por los árbitros.

2. Si la sanción y decisión de los árbitros está sujeta a la revisión del SRI, los árbitros deben indicar esa decisión inicial en el terreno de juego.

3. Antes de la revisión del SRI, los árbitros deben reunirse para recopilar cuanta información facilitada por los oficiales de mesa y el comisario, si lo hubiera, sea posible.

4. El árbitro principal es quien adopta la decisión sobre si se empleará o no la revisión del SRI. Si no se emplea, la decisión inicial del árbitro será válida.

5. Tras la revisión del SRI, la decisión oficial de los árbitros solo puede corregirse si la revisión del SRI proporciona a los árbitros una prueba visual clara y concluyente para la corrección.

6. Si se va a emplear la revisión del SRI, debe emplearse, como muy tarde, antes del inicio del siguiente cuarto o prórroga, ó antes de que el árbitro principal haya firmado el acta, a menos que se indique lo contrario.
7. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego al final del segundo cuarto si se va a emplear la revisión del SRI para decidir si se cometió antes del final del tiempo de juego del segundo cuarto, una falta, una violación de fuera de banda del lanzador, una violación del reloj de lanzamiento o una violación de 8 segundos o si debe subirse tiempo de juego al reloj de partido.

8. Los árbitros mantendrán a ambos equipos en el terreno de juego siempre que se emplee la revisión del SRI al final del cuarto cuarto y de cualquier prórroga.

9. La revisión del SRI debe efectuarse tan rápido como sea posible. Los árbitros pueden prolongar la revisión del SRI si surgen problemas técnicos con el SRI.

10. Si el SRI no funciona y no existe un equipo homologado extra disponible, no puede emplearse el SRI.

11. Durante la revisión del SRI los árbitros se asegurarán de que ninguna persona no autorizada tenga acceso al monitor del SRI.

12. Después de finalizar la revisión del SRI, el árbitro principal comunicará claramente la decisión final delante de la mesa de oficiales y, si es necesario, informará a los entrenadores de ambos equipos.

**Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de campo cuando suena la señal del reloj de partido indicando el fin del cuarto o partido. Los árbitros conceden 2 o 3 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento final de A1 se efectuó después de finalizar el tiempo de juego.

**Interpretación:** Si la revisión del SRI aporta una prueba visual clara y concluyente de que el balón abandonó las manos del jugador después de haber finalizado el tiempo de juego del cuarto o partido, se cancela la canasta. Si la revisión del SRI confirma que el balón dejó las manos del lanzador antes del final del tiempo de juego del cuarto o partido, el árbitro principal confirmará los 2 o 3 puntos para el equipo A.

**Ejemplo:** El equipo B va venciendo por 2 puntos. A1 está lanzando a cesto cuando suena la señal de fin de cuarto o de partido y los árbitros conceden 2 puntos. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento de A1 debería ser de 3 puntos.

**Interpretación:** La revisión del SRI puede emplearse en cualquier momento para decidir si un lanzamiento a canasta convertido vale 2 o 3 puntos.

**Ejemplo:** A1 convierte un lanzamiento de 3 puntos y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si A1 ha tocado la línea límite al lanzar.

**Interpretación:** Puede emplearse la revisión del SRI para decidir al final del cuarto si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento a canasta convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido.
indicando el final del cuarto. En tal caso, la revisión del SRI también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de fuera del lanzador.

46-5 **Ejemplo:** Quedando 1:37 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, suena la señal del reloj de lanzamiento. Al mismo tiempo, A1 consigue una canasta y A2 hace falta a B1 bajo la canasta. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando la señal del reloj lanzamiento ha sonado.

**Interpretación:** La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que la señal del reloj de lanzamiento haya sonado, la canasta será válida y la penalización de la falta de A2 se administrará.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que la señal del reloj de lanzamiento haya sonado, la canasta no será válida y la falta de A2 será ignorada.

46-6 **Ejemplo:** Quedando 1:37 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, suena la señal del reloj de lanzamiento. Al mismo tiempo, A1 consigue una canasta y B1 hace falta a A2 debajo de la canasta. Los árbitros no están seguros de si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando la señal del reloj de lanzamiento ha sonado.

**Interpretación:** La revisión del IRS puede utilizarse para determinar si el balón ha sido lanzado a canasta después de que haya sonado la señal del reloj de lanzamiento.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado antes de que la señal del reloj de lanzamiento haya sonado, la canasta será válida y la penalización de la falta de B1 se administrará.

Si la revisión de IRS establece que el balón ha sido lanzado después de que la señal del reloj de lanzamiento haya sonado, la canasta no será válida y la falta de B1 será ignorada.

46-7 and 8 **No aplicable a IWBF**

46-9 **Ejemplo:** Quedando 0:40 en el reloj de partido durante el cuarto cuarto, A1 tiene el balón en sus manos o a su disposición para un saque cuando A2 contacta a B2 en el terreno de juego. Se sanciona una falta antideportiva a B2. Los árbitros no están seguros si el balón estaba todavía en las manos de A1 cuando ocurrió la falta.

**Interpretación:** La revisión del IRS puede utilizarse en cualquier momento del partido para decidir si una falta será rebajada a falta normal o ampliada a falta descalificante.
Si la revisión de IRS establece que la falta sucedió antes de que se lanzara el balón, la falta de B2 permanecerá como antideportiva.

Si la revisión de IRS establece que la falta (acción de baloncesto) sucedió después de que se lanzara el balón, la falta de B2 será actualizada a una falta personal.

**Ejemplo:** Se sanciona una falta antideportiva a B1 por golpear con su codo a A1. Los árbitros no están seguros de si B1 ha golpeado a A1 balanceando su codo.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta personal, antideportiva o descalificante será considerada como una falta técnica.

Si la revisión de IRS establece que no ha habido contacto, la falta de B1 se actualizará a falta técnica.

**Ejemplo:** Se sanciona una falta personal a B1. Los árbitros no están seguros de si la falta era una falta antideportiva.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta personal será actualizada. Sin embargo, si el IRS establece que la falta no ocurrió, la falta personal no puede cancelarse.

**Ejemplo:** A1 bota hacia la canasta en un contraataque sin ningún defensor entre él y la canasta de los oponentes. B1 usa su brazo para llegar al balón y contacta con A1 desde el lateral. Se sanciona a B1 con una falta antideportiva. El árbitro no está seguro de que la falta fue correctamente sancionada como una falta antideportiva.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta antideportiva debería actualizarse bajándola a falta personal o actualizándola a falta descalificante. Sin embargo, la revisión de IRS muestra que A1 fue el responsable del contacto por golpear el brazo de B1. La falta antideportiva de B1 no puede cambiarse por la falta en ataque de A1. La decisión inicial de los árbitros seguirá siendo válida.

**Ejemplo:** B1 hace falta sobre A1, que está botando. El árbitro no está seguro de si esa falta debería ser actualizada subiéndola a falta antideportiva.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede utilizarse durante cualquier momento del partido para decidir si una falta debería actualizarse subiéndola a falta antideportiva. Sin embargo, la revisión de IRS muestra que A1 fue el responsable del contacto por cargar sobre B1. La falta en defensa de B1 no puede cambiarse por la falta en ataque de A1. La decisión inicial de los árbitros seguirá siendo válida.
**Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta, que convierte y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros de si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

**Interpretación:** Puede emplearse la revisión de IRS para decidir, al final del cuarto o prórroga, si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento a canasta convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. La revisión de IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación del reloj de lanzamiento.

**Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta, que convierte y aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. Los árbitros no están seguros si se ha producido una violación de 8 segundos.

**Interpretación:** Puede emplearse la revisión de IRS para decidir al final del cuarto si el balón había salido de las manos del lanzador en un lanzamiento a canasta convertido antes de que sonara la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto. La revisión de IRS también puede emplearse para decidir si el reloj de partido debe mostrar tiempo, y cuánto, si se ha producido una violación de 8 segundos.

**Ejemplo:** El equipo B va ganando por 2 puntos. Suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto o del partido cuando B1 comete falta sobre A1, que está regateando. Se trata de la quinta falta del equipo B.

**Interpretación:** Puede emplearse la revisión de IRS al final del cuarto o de cada prórroga, para decidir si la falta se ha cometido antes del final del tiempo de juego. Si es así, A1 intentará 2 tiros libres. El reloj de partido mostrará el tiempo de juego restante.

**Ejemplo:** B1 hace falta a A1 en su lanzamiento a canasta, que no convierte. Aproximadamente al mismo tiempo suena la señal del reloj de partido indicando el final del cuarto.

**Interpretación:** Puede emplearse la revisión de IRS al final del cuarto o de cada prórroga, para decidir si la falta de B1 se ha cometido antes de que sonara la señal del reloj de partido.

Si la revisión de IRS confirma que la falta se ha cometido antes del final del cuarto, el reloj de partido mostrará el tiempo de juego restante y se administrarán los tiros libres.

Si la revisión de IRS confirma que la falta se ha cometido después del final del cuarto, se ignorará la falta de B1 y no se concederán tiros libres a A1, a menos que la falta de B1 se sancione como antideportiva o descalificante, y todavía quede un cuarto o prórroga por jugarse.

**Ejemplo:** Con 5:53 restantes en el reloj del partido para finalizar el primer cuarto, el balón rueda por el terreno de juego cerca de la línea lateral cuando
A1 y B1 intentan obtener el control del balón. El balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A. Los árbitros no están seguros de quién jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego.

**Interpretación:** Los árbitros no pueden emplear la revisión de IRS en esta ocasión. El IRS solo puede emplearse para identificar qué jugador provocó que el balón abandonara el terreno de juego cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cada prórroga.

**Ejemplo:** A1 intenta un lanzamiento a canasta, que convierte. Se conceden 3 puntos a A1. Los árbitros no están seguros si el lanzamiento se efectuó desde la zona de 3 puntos.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede emplearse, durante cualquiera momento del partido, para decidir si un lanzamiento a canasta convertido vale 2 o 3 puntos. La revisión del IRS de la situación de partido descrita se efectuará en la primera oportunidad en que el reloj de partido se detenga y el balón esté muerto. Además:

1. Cuando el reloj del partido muestre 2:00 minutos o menos en el cuarto cuarto y en cualquier prórroga, la revisión del IRS se puede utilizar tan pronto como el balón ha entrado en la canasta y el reloj de partido se detiene.
2. Una solicitud de tiempo muerto o de sustitución puede ser cancelada una vez que la revisión del IRS ha finalizado y se ha comunicado la decisión de la revisión.

**Ejemplo:** B1 hace falta a A1. Se conceden 2 tiros libres a A1. Los árbitros no están seguros de quién es el lanzador de tiros libres correcto.

**Interpretación:** El IRS puede emplearse, durante cualquier momento del partido, para identificar al correcto lanzador de tiros libres antes de que el balón haya abandonado las manos del lanzador de tiros libres en su primer tiro libre. Si la revisión de IRS confirma que se trata del lanzador de tiros libres equivocado, se produce un error rectificable por permitir a un jugador equivocado lanzar un tiro libre. El tiro o tiros libres lanzados, y la posesión del balón si forma parte de la penalización, se cancelarán. El partido se reanudará con un saque de los oponentes desde la prolongación de la línea de tiros libres en su pista trasera.

**Ejemplo:** A1 y B1 empiezan a propinarse puñetazos entre sí y después otros jugadores se suman al enfrentamiento. Pasados unos minutos, los árbitros han conseguido restablecer el orden en el terreno de juego.

**Interpretación:** Una vez restablecido el orden, los árbitros pueden emplear el IRS durante cualquier momento del partido para identificar la implicación de miembros de equipo y miembros de la delegación acompañante durante cualquier acto de violencia. Tras recopilar las pruebas claras y evidentes del enfrentamiento, el árbitro principal comunicará la decisión final delante de la mesa de oficiales y a ambos entrenadores.
**Ejemplo:** Cuando resta en el reloj de partido 1:45 de la prórroga, A1 cerca de la línea lateral pasa el balón a A2. Durante el pase, B1 palmea el balón fuera del terreno de juego. Los árbitros no están seguros de si A1 ya estaba fuera del terreno de juego al efectuar el pase a A2.

**Interpretación:** La revisión de IRS no puede emplearse para decidir si un jugador o el balón estaban fuera del terreno de juego.

**Ejemplo:** Cuando resta en el reloj de partido 1:37 del cuarto cuarto, el balón sale fuera del terreno de juego. Se concede un saque al equipo A. Se concede tiempo muerto al equipo A. Los árbitros no están seguros qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego.

**Interpretación:** La revisión de IRS puede emplearse, cuando el reloj de partido muestra 2:00 minutos o menos en el último cuarto, para identificar qué jugador provocó que el balón saliera del terreno de juego. El tiempo muerto de 1 minuto solo comenzará después de que haya finalizado la revisión del IRS.

**Definición.** Antes del partido, el árbitro principal aprueba el IRS e informa de su disponibilidad a ambos entrenadores. Solo puede emplearse el IRS aprobado por el árbitro principal para revisar el IRS.

**Ejemplo:** A1 efectúa un lanzamiento a canasta convertido cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del partido. No existe IRS aprobado en el terreno de juego pero el responsable del equipo B afirma que el partido ha sido grabado por la cámara de su equipo desde la grada y entrega a los árbitros el material de vídeo para su revisión.

**Interpretación:** Se denegará la revisión.

**Definición:** Después de un mal funcionamiento del reloj del juego o del reloj de lanzamiento, se autoriza al árbitro principal a utilizar el IRS para decidir con cuánto tiempo se corregirá(n) el/los reloj(es).

**Ejemplo:** Con 42,2 segundos restantes en el reloj de partido en el segundo cuarto, A1 bota hacia su pista delantera. En ese momento los árbitros se dan cuenta de que el reloj de partido y el reloj de tiro están apagados y con ningún dígito visible.

**Interpretación:** El juego se detendrá inmediatamente. La revisión del IRS se puede usar durante cualquier momento del partido para decidir cuánto tiempo se mostrará en ambos relojes. El juego se reanudará con un saque para el equipo A desde el lugar más cercano a donde se encontraba cuando el juego fue interrumpido.
Art. 48  El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones

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

48.5  **Comentario 2:** Cuando se designe a un ayudante de anotador, sus obligaciones incluirán el control/revisión de las licencias de clasificación de los jugadores, si el comisario no está presente.
REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2019
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

REGLA NUEVE – SISTEMA DE PUNTUACION Y CLASIFICACION DE LOS JUGADORES

Art. 51 Sistema de Puntuación y clasificación de los jugadores

51 Situación 1: Durante un tiempo muerto el equipo A realiza una sustitución. Después de que el balón este vivo, el comisario o el ayudante del anotador, se dan cuenta que el equipo A está jugando con más de 14 puntos (puntuación máxima).

Reglas: El comisario o el ayudante del anotador debe informar al anotador, quien, a su vez, informará a los árbitros haciendo sonar la señal al final de la siguiente fase de juego si el equipo contrario al infractor tiene el control de balón, o inmediatamente si el equipo infractor tiene el control del balón. Se requiere al equipo A que realice tantas sustituciones como sean necesarias para corregir su puntuación según la regla de los 14 puntos. Se señala una falta técnica al entrenador del equipo A (tipo “C”) y el juego se reinicia con 1 tiro libre para cualquier jugador del equipo B. Tras el tiro libre, se concederá un saque al equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a donde el balón estaba situado, cuando se detuvo el juego.

51 Situación 2: El equipo A juega con 14 puntos (4 + 4 + 3 + 2 + 1) en pista.

El jugador A1, punto-1, comete su quinta falta. Para sustituirle el equipo A solo tiene jugadores disponibles de punto-3 y punto-2.

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

No está permitido jugar con sólo 4 jugadores, incluyendo el segundo jugador punto-4.

51.2 Situación 1: El equipo A llega con sólo 5 jugadores. Poco después del comienzo del partido, el anotador descubre que el equipo A está jugando con 14,5 puntos.

Reglas: El anotador avisa a los árbitros, para informarles de la incidencia, en la primera oportunidad y aunque el partido ha comenzado, el árbitro principal anula todo lo disputado. Todos los puntos conseguidos, etc…no se tendrán en cuenta. Un partido solamente puede comenzar con 5 jugadores que cumplan la regla de 14 puntos. El equipo A no puede continuar el partido con 4 jugadores.

51.2 Situación 2: Después de que el árbitro principal lanza el balón en el palmeo entre dos inicial, el comisario se da cuenta que el equipo A tiene más de 14 puntos en la alineación inicial. El comisario informará al árbitro. ¿Debe el árbitro sancionar una falta técnica al entrenador del equipo A (tipo “C”) y conceder al equipo B 1 tiro libre seguido de un saque del equipo que tenía el control del balón o el derecho a saque desde el lugar más cercano a
donde el balón estaba situado, cuando se detuvo el juego? (Ver también Artículo 9.1 Comentario/Reglamento)

**Reglas:** Sí. Artículo 51.3.

FIN DE LOS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES
REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 2019

COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

30 de abril de 2019

Página 143 de 143