



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 3x3 2019



Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 3x3 2019

Aprobadas por el

Comité Ejecutivo IWBF

Mies, Suiza, abril 2019

Válidas desde el 7 de abril de 2019

REGLAMENTO PUBLICADO POR**FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS (IWBF)**

(Fundada en 1973)

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

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

Dirección postal y ubicación:

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

Comité Técnico IWBF

Presidente	D. Cristian Roja, Italia
Secretario	D. Matt Wells, Australia
Members	D. Adolfo Damian Berdun, Argentina D ^a . Tonia Gomez-Ruf, España D. Edwin Wallaart, Países Bajos D. Jon Burford, EEUU
Sub-Comité	D. Ricardo Moreno, España D. Haj Bhanja, Gran Bretaña D. José Cardoso, Portugal
Miembros de Oficio	D. Ulf Mehrens, Presidente de IWBF D. Norbert Kucera, Secretario General de IWBF
Versión al español	
Traducción	D. Pedro Vasquez, Árbitro IWBF.
Revisión y adaptación	D. Joaquín Celaya y D. Jorge de la Piedad (Árbitros CTA)
Revisión Técnica y Coordinación	D. Ricardo Moreno, IWBF TC.

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

Índice de Contenido

Art. 1 Pista y Balón de Juego.....	5
Art. 2 Equipos.....	5
Art.3 Árbitros y Oficiales de mesa.....	5
Art. 4 Inicio del partido.....	5
Art. 5 Puntuación	5
Art.6 Tiempo de Juego/Ganador del partido.....	6
Art.7 Faltas/Tiros Libres.....	6
Art. 8 Como se juega el balón	7
Art. 9 Pasividad/ Juego pasivo	8
Art. 10 Sustituciones.....	8
Art. 11 Tiempos Muertos.....	8
Art. 12 Uso de Material Audiovisual	8
Art. 13 Sistema de clasificación de los jugadores	8
Art.14 Procedimiento en caso de protesta.....	8
Art. 15 Clasificación de los equipos.....	8
Art. 16 (Art. 15 reglas FIBA 3x3)	9
Art. 17 Descalificación (Art 16 reglas FIBA 3x3)	9
Art. 18 Adaptación para categorías U12 (Art 17 reglas FIBA 3x3)	9

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

Las Reglas Oficiales IWBF de Baloncesto en Silla de Ruedas son válidas para todas las situaciones de juego que no son mencionadas específicamente en el Reglamento Oficial de Baloncesto 3x3.

Art. 1 Pista y Balón

El partido se disputará en una cancha de baloncesto 3x3 con 1 canasta. Una superficie de juego regular de 3x3 con dimensiones de 15 metros de ancho x 11 de longitud. La superficie de juego deberá tener una cancha de baloncesto regular, con sus zonas delimitadas, incluyendo una línea de tiro libre (5.80 metros) y una línea de 2 puntos (6.75 metros). Se puede utilizar la mitad de una cancha de baloncesto tradicional.

El balón oficial 3x3 se utilizará en todas las categorías.

Nota: A nivel de iniciación, 3x3 puede ser jugado en cualquier lugar; incluyendo las líneas limítrofes - si son utilizadas - deben ser adaptadas al espacio disponible.

Las competiciones oficiales IWBF 3x3 tienen que cumplir plenamente con las especificaciones mencionadas incluyendo tablero con reloj de lanzamiento de 12 segundos integrado en el acolchado del respaldo.

Art. 2 Equipos

Cada equipo se compone de cinco (5) jugadores (tres [3] en la cancha y dos [2] sustitutos) y un (1) personal de banco.

Nota: El personal de banco no puede actuar de entrenador.

Art.3 Árbitros y Oficiales de mesa

Los partidos serán dirigidos por 1 o 2 árbitros y 3 oficiales de mesa.

Nota: Artículo 3 no aplica para eventos de iniciación.

Art. 4 Inicio del Partido

4.1 Ambos equipos calentarán simultáneamente antes del encuentro.

4.2 Un lanzamiento de moneda determinará el equipo que tendrá la primera posesión. El equipo ganador del lanzamiento de moneda podrá elegir entre beneficiarse de la primera posesión al inicio del partido o al inicio de una posible prórroga.

4.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 3 jugadores.

Art. 5 Puntuación

5.1 Cada lanzamiento dentro del arco (área de 1 punto) vale 1 punto.

5.2 Cada lanzamiento fuera del arco (área de 2 puntos) vale 2 puntos.

5.3 Cada tiro libre convertido vale 1 punto.

Art.6 Tiempo de Juego/Ganador del Partido

6.1 El tiempo de juego será el siguiente: un (1) periodo de 10 minutos de juego. El reloj de partido se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres. El reloj de partido se reiniciará después de que se complete el intercambio del balón (tan pronto esté en manos del equipo ofensivo).

6.2 Sin embargo, el primer equipo que consiga 21 puntos o más gana el partido si sucede antes que finalice el tiempo de juego. Esta regla de “muerte súbita” se aplica solo al tiempo de juego (no en una potencial prórroga).

6.3 Si el marcador está empatado al final del tiempo de juego, se jugará una prórroga. Habrá un intervalo de 1 minuto antes del inicio de la prórroga. El primer equipo en anotar 2 puntos durante la prórroga ganará el partido.

6.4 Un equipo perderá el partido por incomparecencia si no puede presentar 3 jugadores preparados para jugar a la hora programada para el inicio del partido, en conformidad con el art. 13 Sistema de clasificación de jugadores.

En caso de incomparecencia, el marcador del partido el marcador deberá ser anotado w-0 o 0-w (“w” se refiere a victoria).

6.5 Un equipo perderá el partido por inferioridad si abandona la cancha antes del final del partido o si todos los jugadores de un equipo están lesionados o descalificados o la combinación de los jugadores restantes facultados excede el límite de 8.5 puntos. En caso de inferioridad, el equipo ganador podrá escoger entre mantener sus puntos anotados durante el partido o que el partido le sea dado por perdido al equipo que ha tenido la inferioridad. La puntuación del equipo perdedor será 0 en cualquier caso.

6.6 Un equipo que pierde por incomparecencias o inferioridades constantes, será descalificado de la competición.

Nota: Si no se dispone de un reloj de partido, la duración del partido y/o los puntos requeridos para una “muerte súbita” quedará a discreción del organizador. IWBF recomienda establecer un límite de anotación que vaya de acuerdo a la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).

Art.7 Faltas/Tiros Libres

7.1 Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 6 faltas. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales sujetos al art. 17.

7.2 Si un lanzamiento no es convertido, las faltas durante la acción de lanzamiento se otorgará 1 tiro libre, mientras que las faltas durante la acción de lanzamiento fuera del arco se otorgará 2 tiros libres.

7.3 Si un lanzamiento es convertido, la canasta será válida y se otorgará al lanzador 1 tiro libre adicional.

7.4 Las faltas antideportivas y descalificantes contarán como 2 faltas de equipo. La primera falta antideportiva de un jugador será penalizada con 2 tiros libres, sin posesión del balón. Todas las faltas descalificantes (incluyendo la segunda antideportiva de un jugador) serán siempre penalizadas con 2 tiros libres y la posesión del balón.

7.5 A partir de la 7^a, 8^a y 9^a falta de equipo siempre se concederán 2 tiros libres. A partir de la 10^a y cualquier falta posterior, se concederán 2 tiros libres y la posesión del balón. Este artículo también aplica a faltas durante la acción de lanzamiento y anula los artículos 7.2, 7.3 y 7.4.

7.6 Todas las faltas técnicas serán siempre penalizadas con 1 tiro libre. Después del lanzamiento, el partido se reanudará de la siguiente forma:

- Si la falta técnica es cometida por cualquier jugador defensor, el reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos para los oponentes.

Si la falta técnica es cometida por cualquier jugador ofensivo, el reloj de lanzamiento continuará con el tiempo que restaba al detenerse.

Nota: Una falta ofensiva no será penalizada con tiros libres.

Art. 8 Como se juega el balón

8.1 Después de un lanzamiento o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de la posesión del balón):

Un jugador del equipo que no anota, reiniciará el juego botando o pasando el balón desde dentro de la cancha directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea) a un jugador en pista que esté fuera del arco.

8.2 Tras un lanzamiento o último tiro de libre no convertido (excepto aquellos seguidos de la posesión del balón):

- Si el equipo ofensivo obtiene el rebote, puede continuar el juego sin tener que sacar el balón fuera del arco.

- Si el equipo defensivo obtiene el rebote, tiene que sacar el balón fuera del arco (por medio de un pase o botándolo).

8.3 Si el equipo defensivo roba/obtiene la posesión del balón, tiene que sacar el balón fuera del arco (por medio de un pase o botándolo).

8.4 La posesión del balón otorgada a cualquier equipo tras una situación de balón muerto, se deberá iniciar con un intercambio de balón (entre el jugador defensivo y ofensivo) detrás del arco, justo en el centro de la cancha.

8.5 Un jugador será considerado "fuera del arco" cuando todas las ruedas de su silla de ruedas y castor(es) anti vuelco(s), que continuamente entran en contacto con el suelo, se encuentren fuera del arco.

8.6 En una situación de balón retenido, el balón será otorgado al equipo defensor.

Art. 9 Juego pasivo

9.1 Atrasar o no jugar activamente (ej.: no intentar anotar) es considerado como una violación.

9.2 Si la cancha está equipada con un reloj de lanzamiento, el equipo tendrá 12 segundos para realizar un lanzamiento. El reloj de lanzamiento se iniciará tan pronto el balón esté en las manos del jugador ofensivo (tras el intercambio con el jugador defensivo o después de un lanzamiento convertido bajo la canasta)

Nota: Si la cancha no está equipada con un reloj de lanzamiento y un equipo no está tratando de atacar lo suficiente, el árbitro avisará a los equipos de que quedan 5 segundos para lanzar a canasta.

Art. 10 Sustituciones

Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución. Una oportunidad de sustitución comienza cuando el balón pase a estar muerto antes del intercambio de balón o tiro libre. El sustituto puede entrar al terreno de juego después de que su compañero haya salido de la cancha con cualquier parte de su silla de ruedas. Las sustituciones pueden realizarse por detrás de la línea de fondo opuesta a la canasta y no requieran acción alguna por parte de los árbitros u oficiales de mesa.

Art. 11 Tiempos muertos

11.1 Se puede conceder a cada equipo 1 tiempo muerto. Cualquier jugador o sustituto

puede solicitar el tiempo muerto en cualquier situación de balón muerto.

11.2 En caso de producción televisiva, el organizador puede decidir utilizar 2 tiempos muertos de TV que serán otorgados en el primer balón muerto después que el balón muestre 6:59 y 3:59 respectivamente en todos los partidos.

11.3 Todos los tiempos muertos tienen una duración de 30 segundos.

Nota: Los tiempos muertos y sustituciones pueden ser solicitadas únicamente en situaciones de balón muerto y no pueden ser otorgadas cuando el balón pasa a estar vivo (Art. 8.1).

Art. 12 Uso de Material de Video

12.1 En la medida que esté disponible, el árbitro puede usar el Sistema de Reproducción Instantánea (“IRS”) durante un partido para revisar:

1. El marcador o cualquier mal funcionamiento del reloj de partido o reloj de lanzamiento en cualquier momento del encuentro.
2. Si un último lanzamiento al final del tiempo de juego fue lanzado dentro de tiempo y/o si ese lanzamiento vale 1 o 2 puntos.
3. Cualquier situación de juego en los últimos 30 segundos del tiempo de juego o la(s) prórroga(s).
4. Una reclamación, solicitada por un equipo.

12.2 En caso de protesta de un equipo (Art. 14), los materiales de video oficiales sólo podrán utilizarse para decidir si un último intento de lanzamiento fue lanzado durante el tiempo de juego y/o si este lanzamiento vale 1 o 2 puntos.

Nota: Una reclamación solo será posible en las competencias oficiales IWBF 3x3, así como si lo estipula el reglamento respectivo de la competición y está sujeto a la disponibilidad de IRS.

Art. 13 Sistema de clasificación de jugadores

Durante un partido, en ningún momento, un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los 8,5 puntos.

Nota: Si la(s) jugadora(s) son parte del equipo, no habrá reducción en sus puntos de clasificación cuando estén en la cancha.

Art.14 Procedimiento en caso de protesta

Si un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

1. Un jugador del equipo firmará el acta del partido inmediatamente al finalizar el mismo y antes de que el árbitro la firme.
2. En un periodo tiempo de 30 minutos, el equipo argumentará por escrito su decisión ante el Comité de Competición. Se aplicará una tasa de 200 USD que será devuelta en el caso de que la protesta sea aceptada.

Art. 15 Clasificación de equipos

Tanto en grupos como en la clasificación general (no teniendo en cuenta las giras); las giras se definen como una serie de torneos relacionados entre sí); de la competición se aplican las siguientes reglas de clasificación si los equipos están empatados:

Si 2 o más equipos tienen el mismo registro de victorias y derrotas en los partidos disputados entre ellos, se aplicarán estos criterios, en este orden:

1. Más victorias (o proporción de victorias en caso de número desigual de partidos en la comparación dentro del grupo);
2. Frente a frente (tomando en cuenta victorias/derrotas y aplica solo dentro del grupo).
3. Más puntos anotados en promedio (sin considerar las puntuaciones ganadoras de incomparecencias).

Si los equipos siguen empatados tras estos tres criterios, aquel(los) con la clasificación más alta ganará el desempate.

Las posiciones en los torneos/giras (las giras se definen como una serie de torneos relacionados entre sí) se calcularán por el denominador de la gira, ej.: cualquier jugador (si los jugadores pueden crear nuevos equipos en cada torneo) o equipos (si jugadores están vinculados a un solo equipo para toda la gira).

El orden de clasificación de la gira es el siguiente:

- i. Posiciones en el evento final o antes de este, estando realmente clasificado para una gira final.
- ii. Puntos en la clasificación obtenidos en la gira (o proporción de victorias en cada de un número desigual de partidos).
- iii. La mayoría de las victorias obtenidas en la gira (o proporción de victorias en caso de un número desigual de partidos).
- iv. La mayoría de los puntos anotados en promedio durante la gira (sin considerar las puntuaciones ganadas por incomparecencia)
- v. Los criterios de aplicación de desempates serán determinados en cada torneo.

Art. 16 (Art. 15 reglas FIBA 3x3)

Actualmente no adaptable para IWBF.

Art. 17 Descalificación (Art 16 reglas FIBA 3x3)

Un jugador que cometa 2 faltas antideportivas (no aplicable para faltas técnicas) será descalificado del partido y puede ser descalificado del torneo por el organizador. De forma independiente, el organizador descalificará al (o a los) jugador(es) envueltos en actos de violencia, agresión física o verbal, incomparecencias continuas, violaciones a las reglas Antidopajes de IWBF o cualquier incumplimiento del Código de Ética de IWBF. El organizador podrá descalificar del torneo a todo el equipo dependiendo o no de la participación o no de los otros miembros del equipo. El derecho de IWBF de imponer sanciones disciplinarias bajo el marco de regulación del torneo, los Términos y Condiciones de play.fiba3x3.com y el Reglamento Interno de IWBF se mantiene sin recibir perjuicio alguno en caso de cualquier descalificación bajo este artículo 17.

Art. 18 Adaptación a categorías U12 (Art 17 reglas FIBA 3x3)

Actualmente no adaptable para IWBF.

FIN DE LAS REGLAS Y PROCEDIMIENTOS DE JUEGO



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland



www.iwbf.org