



COMENTARIOS E INTERPRETACIONES

de las

**Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de
Ruedas**

Válido desde Octubre 2010

Version 5

Enero 2011

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS
COMENTARIOS E INTERPRETACIONES



REGLAMENTO PUBLICADO POR LA FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS (IWBF)

Derechos: IWBF
Editado por: IWBF
Versión: 01.01.2011

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 de las oficinas:

International Wheelchair Basketball Federation
181 Watson Street #108
Winnipeg, MB, Canadá, R2P 2P8
Teléfono: 1-204-632-6475
Fax: 1-204-415-6515
E-Mail: IWBFSecretariat@aol.com
Website: <http://www.iwbf.org>

COMITÉ TECNICO DE IWBF

Presidente:	Norbert Kucera,	Alemania
Miembros	Don Steponchev,	CAN, Secretario
	Jorge Bestilleiro,	ARG
	Ricardo Moreno,	ESP
	Greg Love,	AUS
	Walter Pfaller,	AUT

Miembros Ex-officio: Mrs. Maureen Orchard
Presidente y Secretaria General IWBF


Traducción al Castellano
Revisión Técnica

Antonia Gómez (Instructor IWBF) - José Ricardo Moreno
José Ricardo Moreno. (Comité Técnico IWBF)

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



INTRODUCCION Y CLAVES	1
REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO	2
ART. 3 EQUIPAMIENTO.....	2
REGLA TRES - LOS EQUIPOS	6
ART. 4 EQUIPOS.....	6
ART. 5 JUGADORES: LESIONES.....	6
ART. 6 CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS	8
ART. 7 ENTRENADORES: DEBERES Y DERECHOS.....	9
REGLA CUATRO – REGLAMENTACION DEL JUEGO	13
ART. 8 TIEMPO DE JUEGO, TANTEO EMPATADO Y PERIODOS EXTRAS	13
ART. 9 COMIENZO Y FINAL DE UN PERIODO O DEL PARTIDO	13
ART. 10 ESTADO DEL BALÓN	15
ART. 12 PALMEO ENTRE DOS Y POSESIÓN ALTERNA	15
ART. 13 CÓMO SE JUEGA EL BALÓN	19
ART. 14 CONTROL DEL BALÓN.....	19
ART. 15 JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO	19
ART. 16 CANASTA: CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR.....	19
ART. 17 SAQUE.....	22
ART. 19 SUSTITUCIONES	28
REGLA CINCO - VIOLACIONES	34
ART. 23 JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO	34
ART. 24 REGATE	34
ART. 25 AVANZAR CON EL BALÓN (TRES IMPULSOS).....	34
ART. 26 TRES SEGUNDOS	34
ART. 28 OCHO SEGUNDOS.....	35
ART. 29 VEINTICUATRO SEGUNDOS	38
ART. 30 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA	45
ART. 31 LEVANTARSE DE LA SILLA Y LEVANTAR LAS RUEDAS TRASERAS DEL SUELO	46
REGLA SEIS - FALTAS	49
ART. 32 FALTAS.....	49
ART. 33 CONTACTO: PRINCIPIOS GENERALES.....	49
ART. 35 DOBLE FALTA.....	54
ART. 36 FALTA ANTIDEPORATIVA	55

Enero 2011	REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES INDICE	
------------	---	---

ART. 37	FALTA DESCALIFICANTE.....	58
ART. 38	FALTA TÉCNICA	58
ART. 39	ENFRENTAMIENTOS.....	66
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES		67
ART. 42	SITUACIONES ESPECIALES.....	67
ART. 43	TIROS LIBRES.....	71
ART. 44:	ERROR RECTIFICABLE	72
REGLA OCHO – ARBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS		76
ART. 45	ARBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO	76
ART. 46	ARBITRO PRINCIPAL: OBLIGACIONES Y DERECHOS	76
ART. 48	ANOTADOR Y AYUDANTE DE ANOTADOR: OBLIGACIONES	78
ART. 50	OPERADOR DE VEINTICUATRO SEGUNDOS: OBLIGACIONES.....	78
REGLA NUEVE – SISTEMA CLASIFICACION JUGADORES		79
ART. 51	SISTEMA DE CLASIFICACIÓN POR PUNTOS DE LOS JUGADORES	79



INTRODUCCION Y CLAVES

Los números antes de cada caso se refieren al artículo equivalente de "Las Reglas Oficiales 2010 de Baloncesto en Silla de Ruedas."

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

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

Introducción

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

Nota.

A4 – A8 son jugadores del equipo atacante o del equipo que tiene control del balón.

D4 – D8 son jugadores del equipo defensor o del equipo que no tiene control del balón.

A9 – A15 son substitutes del equipo atacante o del equipo con control del balón.

D9 – D15 son substitutes del equipo defensor o del equipo que no tiene el control del balón.

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



REGLA DOS – 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

Comentarios generales a la revisión de la silla:

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

La silla nos será revisada de nuevo a menos que el comisario del partido, el árbitro principal o el entrenador del equipo contrario lo soliciten (Art.37.1.3). Si hay una petición de revisión de una silla, el árbitro principal junto con el comisario del partido, si lo hubiera, la realizarán para asegurarse que cumple con todos los requisitos establecidos en el Art.31.1 prestando principal atención a la altura de la silla desde el suelo hasta la parte superior del cojín. El árbitro y/o el comisario pedirán al jugador que salga de la silla y que no toque su cojín, si lo hubiera. Esto es particularmente importante si lo que se quiere comprobar es si el cojín ha sido modificado o colocado de manera que dé al jugador una ventaja en altura no contemplada en las reglas. Problemas menores como protecciones que sobresalen de las ruedas, etc. deben ser 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.37.1.3, cuando la tenga un jugador dentro del terreno de juego, tal y como define el Art.4.1.3. No es ninguna infracción estar sentado en el área de banquillo en una silla que no cumple los requisitos establecidos en el Art.3.1.

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



Asimismo válido para los Art.37.1.3 y Art.46.1

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

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

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

Para la mayoría de jugadores, ninguna de las sujeciones 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 sus piernas a la silla por debajo de las rodillas con ataduras, prótesis o con el propio diseño de la silla, 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.

Aplicación 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.

Un amputado por debajo de la rodilla con una pierna sujeta, ésta 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 y el jugador deberá jugar con la atadura como está indicada.

Aplicación 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. 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 A4 entra en el campo con una silla de ruedas no autorizada según los criterios del Art. 3.1.

Reglamento: El jugador A4 será descalificado.

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

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

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

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

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

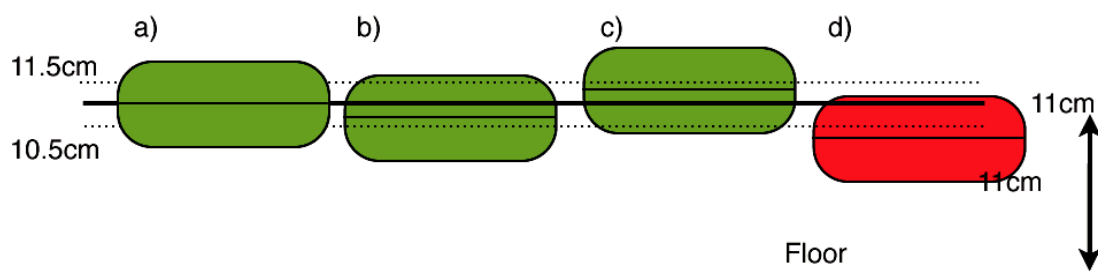
Reglamento: Legal, no violación.

3.1.2 Aplicación 1: El reposapiés, sin una barra de protección horizontal, debe estar a 11cm del suelo. El reposapiés, con una barra de protección horizontal, debe estar a 11cm del suelo medidos hasta el punto más adelantado y en toda la longitud de dicha barra.

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

- Seguridad. La regla está diseñada para crear un único punto de contacto (a 11 cm) entre las sillas de ruedas y por lo tanto proteger los pies / extremidades inferiores de los jugadores.
- Prevenir una ventaja injusta - En el pasado era posible utilizar esta barra para sujetar ilegalmente a un oponente al poder colocarse por debajo si la altura era inferior.

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



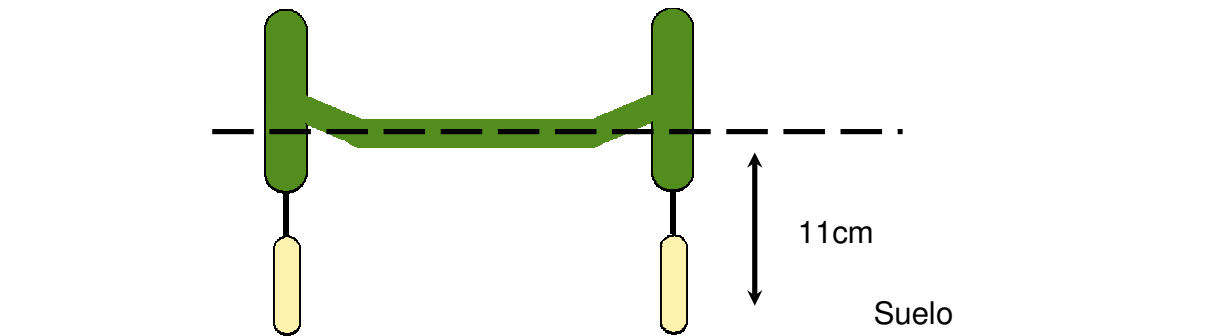
Independientemente de la forma que tenga del tubo utilizado para la barra (redonda o rectangular), la medida de 11 cm debe ser tomada desde el centro de la barra como se muestra arriba

En los ejemplos anteriores:

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

Se aceptará una tolerancia de 5 mm.

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



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 Aplicación 2: La medición debe realizarse con las ruedas pequeñas de la silla 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 A4, sin una barra de protección horizontal, está a 10cm del suelo.
- (b) El reposapiés de A4 está a 10cm del suelo pero con una barra de protección horizontal que está exactamente a 11cm del suelo.

Reglamento:

En (a) La silla de A4 es ilegal. A4 no debe jugar con esta silla.

En (b) La silla de A4 es legal.

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

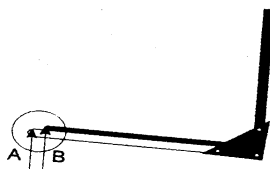
Regla: La silla no es legal. La rueda “antivuelco” no puede estar a más de 2 cm desde el suelo a su punto más bajo y no puede sobresalir del diámetro de las ruedas traseras. El jugador será descalificado (Art.37.1.3)

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

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

3.1.5 Situación 2: Misma situación que arriba. El jugador A4 fija su asiento temporalmente con un material de tal forma que el asiento es parte de la silla pero **puede** ser despegado fácilmente después del partido.

Reglamento: La silla es legal. El asiento debe ser parte de la silla de ruedas durante el partido.**3.1.5 Comentario:** El asiento de la silla de ruedas puede exceder de la altura de los soportes laterales del asiento, con o sin cojín, pero entonces la medida debe 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: Luces que destellan o intermitentes no están permitidas en las ruedas, la silla o las ruedecillas delanteras.

3.1.6 Situación: A4 tiene luces en su silla que destellan. ¿Se debe permitir jugar a A4 con ésta silla de ruedas?

Reglamento: No. Luces que destellan o intermitentes no están permitidas en las ruedas, la silla o las ruedecillas.

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

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



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



REGLA TRES - EQUIPOS

Art. 4 Equipos

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

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

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

Reglamento: Legal. Sólo está prohibido jugar descalzo.

4.3.4 Aplicación 2: El jugador A5 quiere jugar con zapatos de calle.

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

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

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

4.4.2 Aplicación: Mangas compresivas y mallas serán permitidas con la condición que sean del mismo color que la camiseta o los pantalones.

Art. 5 Jugadores: Lesiones

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

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

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

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

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

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



Reglamento: Los árbitros pararán inmediatamente el juego debido al peligro potencial para D4. Se concederá la posesión del balón al equipo A para que realice un saque desde el fondo, excepto directamente detrás del tablero, y el reloj de veinticuatro (24) segundos no deberá reiniciarse si quedan catorce (14) o más segundos y sólo dispondrá de los segundos que le quedaban. Si quedan (13) segundos o menos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, el reloj de veinticuatro (24) segundos se reiniciará con una nueva cuenta de catorce (14) segundos.

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

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

Reglamento:

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

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

Información Adicional sobre el Artículo 5

Aplicación 1

Si un jugador se lesiona o parece estar lesionado, y debido a esto el entrenador, el ayudante de entrenador, sustituto o cualquier otra persona del banquillo entra a la pista, se considerará que el jugador ha recibido tratamiento, se haya o no efectuado realmente dicho tratamiento.

Ejemplo:

A4 parece estar lesionado de un tobillo y el partido es detenido.

- (a) El doctor del equipo A entra en la pista para atender la lesión de A4.
- (b) El doctor del equipo A entra en la pista pero A4 ya se ha recuperado.
- (c) En entrenador del equipo A entra en la pista para atender la lesión de A4.



(d) El ayudante de entrenador, sustituto un acompañante del equipo A entra en la pista pero no atiende la lesión de A4.

Interpretación:

En (a), (b), (c) y (d) se considerará que el jugador A4 ha recibido tratamiento y debe ser sustituido.

Aplicación 2

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

Ejemplo:

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

Interpretación:

El tiempo apropiado para la retirada del jugador lesionado del terreno de juego vendrá determinado por la opinión del médico. Después de su sustitución, el partido continuará sin ningún tipo de sanción.

Aplicación 3

Si un jugador está lesionado o sangrando, o presenta una herida abierta, y no puede continuar jugando de inmediato (aproximadamente 15 segundos), debe ser sustituido. Si cualquier equipo solicita un tiempo muerto en el mismo periodo de reloj parado y el jugador se recupera durante ese tiempo muerto, podrá continuar jugando sólo si la señal del anotador para el tiempo muerto ha sonado antes de que el árbitro haya autorizado al sustituto a convertirse en jugador.

Ejemplo:

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

(a) Antes de que el sustituto de A4 haya entrado en pista.

(b) Después de que el sustituto de A4 haya entrado en pista.

Al finalizar el tiempo muerto, parece que A4 se ha recuperado y solicita continuar en el terreno de juego.

Interpretación:

(a) Se concede el tiempo muerto y si A4 se recupera durante el mismo podrá continuar jugando.

(b) Se concederá el tiempo muerto pero como ya ha entrado en el partido el sustituto, A4 no puede volver a participar hasta que haya transcurrido una fase de partido con reloj en marcha.



Art. 6 Capitán: Deberes y Derechos

- 6.1. Comentario:** Si el capitán necesita una cantidad excesiva de tiempo para hablar con el árbitro, el equipo podría ser cargado con un tiempo muerto.

Art. 7 Entrenadores: Deberes y Derechos

Información sobre el Artículo 7

Aplicación 1

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

Ejemplo:

El equipo A presenta a su debido tiempo la lista de equipo al anotador. Los números de dos (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 inicio del partido.
- (b) Después del inicio del partido.

Interpretación:

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

Aplicación 2

Al menos diez (10) minutos antes del inicio del partido, cada entrenador indicará los cinco (5) jugadores que lo comenzarán. Antes de iniciarse el partido, el anotador comprobará si hay un error respecto a estos cinco (5) jugadores y, si lo hay, lo notificará lo antes posible al árbitro más cercano. Si esto se descubre antes del inicio del partido el cinco inicial será corregido. Si esto se descubre después del inicio del partido debe ser obviado.



Ejemplo:

Se descubre que uno (1) de los jugadores en pista no es uno (1) de los confirmados en el cinco inicial. Esto ocurre:

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

Interpretación:

- (a) El jugador será reemplazado sin ninguna sanción por un (1) jugador del cinco (5) inicial que debería empezar el partido.
- (b) El error es obviado y el partido continúa.



REGLA CUATRO – REGLAMENTACION DEL JUEGO

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

8.6 Aplicación:

El intervalo de juego finaliza cuando el balón abandona la(s) mano(s) del árbitro en el palmeo al comienzo del primer periodo, o el balón es a disposición del jugador que efectúa el saque en los siguientes periodos.

8.6 Ejemplo:

Al inicio del partido, el árbitro entra en el círculo para administrar el palmeo entre dos entre A4 y D4.

- (a) Antes de que el balón abandone la(s) mano(s) del árbitro.
- (b) Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del árbitro, pero antes de que sea legalmente tocado.
- (c) Después de que sea legalmente tocado.

D5 empuja a A5. Los árbitros sancionan falta de D5.

Interpretación:

En (a) la acción de D5 es considerada como falta técnica porque el partido no ha empezado legalmente.

En (b) y (c) la acción de es considerada como falta personal.

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

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

Ejemplo: Antes de que el balón abandone la(s) mano(s) del árbitro 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 y después empezar el partido con el palmeo entre dos?

Reglamento: No. Artículo 7, Aplicación 2, Información sobre el Artículo 7. Si esto es descubierto antes del inicio del partido, el cinco (5) inicial será corregido sin sanción. (Ver también Artículo 51.2 Situación 2)

Información adicional sobre el Artículo 9

Aplicación 1

Un partido no dará comienzo a menos que ambos equipos dispongan de un mínimo de 5 jugadores facultados para jugar sobre el terreno de juego y preparados para jugar. Si a la hora del inicio del partido hay menos de 5 jugadores, los árbitros deben ser sensibles ante cualquier circunstancia inesperada que pudiera explicar el retraso. Si se ofrece una explicación



razonable, no se sancionará una falta técnica. Sin embargo, si no se ofrece ninguna explicación, puede dar como resultado una falta técnica y/o la pérdida del partido si llegan posteriormente o no jugadores facultados.

Ejemplo:

A la hora de inicio programada, el equipo A tiene menos de cinco (5) jugadores sobre el terreno de juego preparados para jugar.

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

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

Interpretación:

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

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

Aplicación 2

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

Ejemplo 1:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

Al inicio de un periodo, el equipo D está defendiendo su canasta cuando A4 por error regatea hacia su propia canasta y logra un cesto.



Interpretación:

Se concederán dos (2) puntos al capitán en pista del equipo D.

Art. 10 Estado del balón

10.4 Situación 1: Durante una acción de tiro, A4 recibe una falta de D4. A4 continúa su movimiento de tiro pero la señal de final de periodo suena antes de que el balón haya salido de su(s) mano(s). Después de que la bocina haya sonado, el tiro se completa y el balón entra en la canasta. ¿La canasta es válida?

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

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

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

Reglamento: Se carga una falta contra el jugador D5 y

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

Art. 12 Palmeo entre dos y Posesión alterna.

12.2 Situación 1: Durante el palmeo entre dos (2), A4 agarra una rueda o la llanta con la mano.

Reglamento: Legal.

12.2 Situación 2: Durante el palmeo entre dos (2), A4 se levanta de su asiento mientras intenta tocar el balón después de que éste haya abandonado la(s) mano(s) del árbitro.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse.

Se concederá el balón al equipo D para un saque desde la línea central en el lado opuesto a la mesa de los oficiales de mesa.

12.2.1 Situación: Durante el palmeo entre dos (2), uno de los dos jugadores que compiten por el balón sitúa su rueda trasera en la línea central.

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

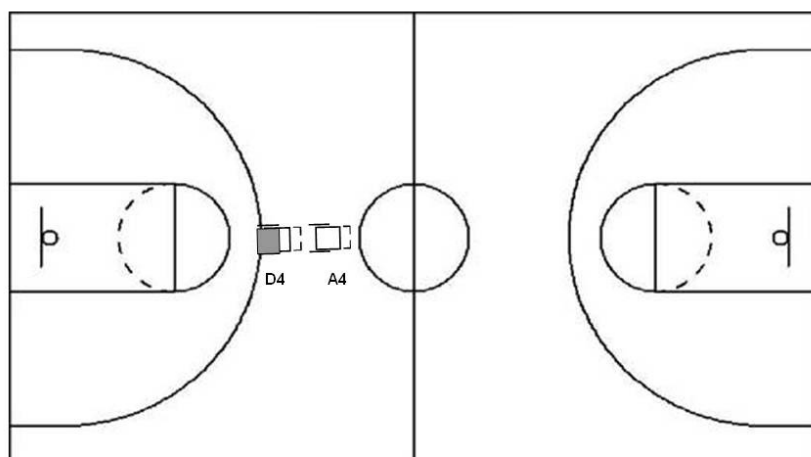
12.2.2 Situación: Durante el palmeo entre dos, dos jugadores del equipo A ocupan posiciones contiguas fuera del círculo. El jugador D4 quiere posicionarse entre ellos.

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

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

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

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



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

12.2.8 Situación 3: Antes de que el balón sea tocado en el palmeo entre dos (2), A4 deja su posición fuera del círculo y se mueve hacia la canasta contraria.

Reglamento: Legal, siempre y cuando A4 no moleste a los jugadores que participan en el palmeo entre dos (2).

12.4.3 Situación 1: A4 y D4 compiten en el palmeo entre dos (2) inicial. El balón es lanzado directamente fuera del terreno de juego y el árbitro indica otro palmeo entre dos (2).

Reglamento: Aunque el reloj del partido se ha iniciado en el momento que el balón se ha tocado, ningún equipo ha obtenido el control del balón y el proceso alternativo de posesión del balón para un saque no puede aplicarse. Se repetirá el palmeo entre dos (2) en el círculo central entre los mismos jugadores.



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

Reglamento: Aunque el reloj del partido se ha iniciado en el momento que el balón se ha tocado, ningún equipo ha obtenido el control del balón y el proceso alternativo de posesión del balón para un saque no puede aplicarse. Se repetirá el palmeo entre dos (2) en el círculo central entre A5 y D5.

Información adicional sobre el Artículo 12

Aplicación 1

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

Ejemplo 1:

El árbitro lanza el balón en el palmeo entre dos inicial. Inmediatamente después de que el balón es legalmente tocado por A4:

- (a) Se produce un balón retenido entre A5 y D5.
- (b) Se sanciona una doble falta entre A5 y D5.

Interpretación:

Puesto que aún no se ha establecido el control de un balón vivo en la pista, el árbitro no puede servirse de la flecha de la posesión alterna para conceder la posesión. El árbitro principal administrará un nuevo palmeo entre dos en el círculo central entre A5 y D5. El tiempo que haya transcurrido en el reloj del partido desde el palmeo legal del balón y el balón retenido/doble falta se mantendrá consumido.

Ejemplo 2:

El árbitro lanza el balón en el palmeo entre dos inicial. Inmediatamente después de que es legalmente tocado por A4, el balón:

- (a) Va directamente fuera del terreno de juego.
- (b) Es cogido por A4 antes de que sea tocado por uno de los jugadores que no han participado en el palmeo entre dos o toque el suelo o toque a un árbitro.

Interpretación:

En ambos casos el equipo D dispondrá de un saque como resultado de la violación de A4. Después del saque, el equipo que no obtenga el control del balón vivo **en el terreno de juego** dispondrá de la primera posesión alterna desde el lugar más cercano a donde se produzca la próxima situación de palmeo entre dos.

Ejemplo 3:



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

Interpretación:

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

Ejemplo 4:

Simultáneamente con la señal de fin del primer periodo, se sanciona una falta antideportiva de D5 sobre A5.

Interpretación:

A5 lanzará los dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo y sin tiempo de juego. Después de los dos (2) minutos de intervalo, el juego se reanudará con un saque para el equipo A en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de anotadores. Ningún equipo perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

Aplicación 2

Siempre que un balón vivo se quede enganchado entre el aro y el tablero, a menos que sea entre tiros libres, será una situación de palmeo entre dos (2) y el juego se reanudará con un saque de posesión alterna. Como no hay opción de rebote, no se considera que tenga la misma influencia en el juego que cuando el balón simplemente toca el aro. Por lo tanto, si el equipo que tenía el control del balón antes de que el éste se enganchara entre el aro y el tablero es el equipo que tiene el derecho al saque, sólo dispondrá del tiempo que le quedaba en el reloj de veinticuatro (24) segundos como en cualquier otra situación de palmeo entre dos.

Ejemplo 1:

En un tiro de campo de A4 el balón se queda enganchado entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación:

Después del saque, el equipo A sólo dispondrá del tiempo que le quedaba en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

Mientras el balón es en el aire por un tiro de A4 la cuenta de los veinticuatro (24) segundos finaliza y a continuación el balón se queda enganchado entre el aro y el tablero. El equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

Interpretación:

Como el equipo A no dispone de tiempo en el reloj de veinticuatro (24) segundos, se produce una violación de veinticuatro (24) segundos. El equipo D dispondrá de



un saque. El equipo A no perderá su derecho al saque en la siguiente situación de posesión alterna.

Art. 13 Cómo se juega el balón

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

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

Art. 14 Control del balón

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

- a) antes de dejar una bandeja o
- b) después de dejar una bandeja. Esta falta es la quinta del equipo A en ese periodo.

Reglamento:

- a) No se concederá ningún tiro libre a D4. Falta con control de balón del equipo A.
- b) Se concederán dos tiros libres a D4. Una vez soltado el balón, finaliza el control del balón por parte del equipo A.

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

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

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

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

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

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

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

Reglamento: Violación del equipo D; se concede un saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del terreno de juego. Art. 15 Jugador en acción de tiro

15.1 Aplicación: El término “amartillado” aplicado a la acción de tiro ha sido eliminado.



15.2 Comentario 1: 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.

15.2 Situación 1: El jugador A4 se encuentra cerca de la canasta cuando recibe un pase por encima de los brazos extendidos de defensor D4. D4 baja inmediatamente sus brazos estableciendo contacto con A4 que comienza el movimiento ascendente de su mano hacia canasta, pero no en la posición clásica de tiro.

Reglamento: Se cargará una falta a D4. Se concederán dos (2) tiros libres a A4.

Razonamiento: Una falta debe ser sancionada a la más mínima indicación 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 “bandeja”. El jugador de baloncesto de a pie no tiene su mano en la posición clásica de tiro pero una falta de este tipo es, no obstante, cometida. 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 de los brazos.

15.3 Comentario: Movimiento Continuo es aquel movimiento que habitualmente precede al tiro e incluye cualquier movimiento normal para tirar del cuerpo, brazo, mano o silla, 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).

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

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

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

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

Reglamento:

- a) La canasta es válida y A5 debe lanzar 1 tiro libre porque el movimiento no fue interrumpido. (Ver Art. 10.4).
- b) El balón se considera muerto cuando A5 detiene su movimiento inicial. No se considera válida la canasta. A5 debe tirar 2 tiros libres.



15.3 Situación 3: Mientras A4 esta en acción de tiro, D4 le hace falta. A4 continúa su movimiento de tiro pero la bocina de final del período suena antes de que el balón haya salido de su mano. Después del sonido de la bocina, el lanzamiento es completado y el balón entra. ¿Deberá ser canasta válida?

Reglamento: No. Para que una canasta sea válida, el balón debe haber abandonado la(s) mano(s) de A4 antes de que la bocina suene. Se cargará una falta a D4 y dos (ó tres) tiros libres se concederán a A4. (Ver Art. 10.4 Situación 1).

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

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

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

Reglamento: Se cargará una falta a A5, el balón quedará muerto inmediatamente y la canasta no será válida. El partido se reiniciará por un jugador del equipo D con un saque desde el lugar más cercano fuera del campo. (Ver Art. 14.3)

Art. 16 Canasta: Cuando se consigue y su Valor

16.2.1 Situación 1: Durante intento de canasta de 3 puntos de A4 sus ruedas delanteras están situadas encima de la línea de 3 puntos

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

16.2.1 Situación 2: D4 hace una falta sobre el reposapiés de A4, situado en el área de 2 puntos, en el momento del lanzamiento de un tiro de 3 puntos. Ninguna de las ruedas grandes de A4 se encuentra en el área de 2 puntos.

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

16.2.5 Aplicación 1: Lanzamiento de último segundo: El reloj del partido debe indicar 0:00.3 (tres décimas de segundo) o más para asegurar que un jugador que controla el balón en un saque o en un rebote después del último o único tiro libre pueda intentar un tiro válido para conseguir una canasta.

16.2.5 Aplicación 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 tiro que es válido es palmeo el balón directamente hacia canasta.

16.2.5. Situación 1: Con 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) en el reloj del partido, A4 obtiene el control de un saque de A5 e intenta un lanzamiento a canasta antes de que suene la señal de final del periodo. Mientras que el balón está en el aire, la señal de final de periodo suena y a continuación el balón entra.

Reglamento: La canasta no contará.

16.2.5 Situación 2: Con 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) en el reloj del partido, A4 palmea un pase de A5 desde un saque hacia canasta. Mientras que el balón está en el aire, la señal del reloj del partido suena y a continuación el balón entra.



Reglamento: La canasta contará.

Información Adicional sobre el Artículo 16

Aplicación

En una situación de saque o rebote después del último o único tiro libre, un periodo de tiempo transcurrirá siempre desde el momento en que un jugador dentro del terreno de juego toca el balón hasta que el jugador suelta el balón para un lanzamiento. Esto se ha de tener particularmente en cuenta cerca del final de un periodo. Debe haber una mínima cantidad de tiempo para que el tiro sea posible antes de que el tiempo se acabe. Si quedan 0:00.3 minutos (3 décimas de segundo) en el reloj del partido, será responsabilidad de los árbitros determinar si el lanzador ha soltado el balón antes de que suene la señal del final de periodo. Sin embargo, si quedan 0:00.2 minutos (2 décimas de segundo) ó 0:00.1 minutos (1 décima de segundo) en el reloj del partido, el único tipo de tiro posible para que una canasta sea válida será el palmeo del balón por parte de un jugador.

Ejemplo:

El equipo A dispone de un saque con

(a) 0:00.3 minutos

(b) 0:00.2 minutos o 0:00.1 minutos

en el reloj del partido.

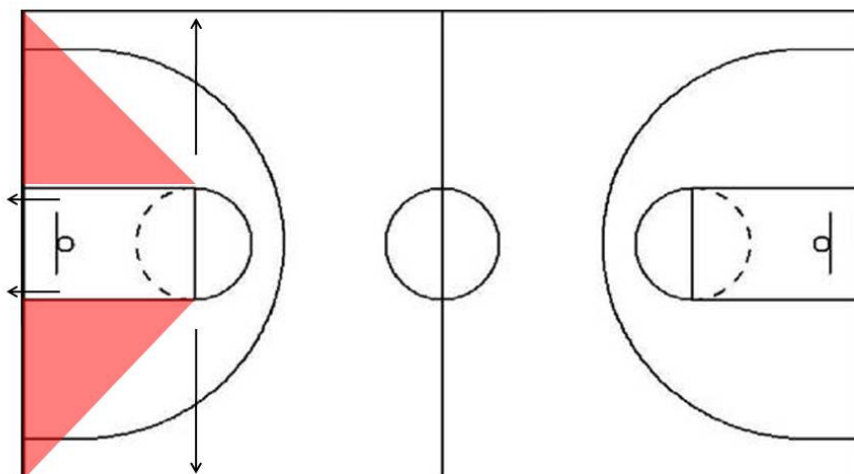
Interpretación

En (a), si se intenta un tiro y la señal de final de periodo suena durante el mismo, es responsabilidad de los árbitros determinar si el lanzador ha soltado el balón antes de que haya sonado la señal del final de periodo.

En (b), la canasta sólo podrá conseguirse si el balón es palmeado en el aire directamente del pase hacia canasta.

Art. 17 Saque

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



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

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

17.2.4 Aplicación: Los Últimos dos Minutos del Partido: Si el equipo que dispone de un saque en su pista defensiva solicita un tiempo muerto, tras el mismo efectuará el saque en su pista ofensiva.

17.2.4 Situación: Cuando quedan 1:45 segundos del cuarto periodo, D4 comete falta antideportiva sobre A4 que está botando el balón en su pista defensiva. El equipo A solicita tiempo muerto. Después de los dos tiros libres de A4, el equipo A dispone de un saque.

Reglamento: El saque del equipo A se efectuará desde la extensión desde la línea central en el lado opuesto a los de oficiales de mesa con una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

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

17.3.2 Situación: El jugador A4 ha pasado el balón a A6 desde fuera del terreno de juego. Después de esto, D4 impide a A4 volver a entrar al campo manteniéndose en su



posición cerca de la línea. A4 se mueve por fuera del campo para entrar más adelante, pero D4 le sigue en paralelo impidiéndole entrar.

Reglamento: La acción de D4 es contraria al espíritu de juego y, tras un aviso previo, puede ser penalizado con una falta técnica si se repite la acción. (Ver Art. 47.3). A4 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 A4 para un saque en su pista ofensiva, se da cuenta que el jugador A6 **no ha abandonado** el área restringida.

Reglamento: El árbitro pedirá a A6 que abandone el área restringida antes de dar el balón a A4 para que saque de banda (**Arbitraje preventivo**).

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

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

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

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

Información Adicional sobre el Artículo 17

Aplicación 1

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

Ejemplo:

A4 va a realizar un saque. Mientras sostiene el balón, la(s) mano(s) de A4 cruzan el plano de la línea limítrofe de tal modo que el balón está dentro del terreno de juego. D4 coge el balón que está en las manos de A4 o palmea el balón para quitárselo a A4 sin provocar contacto físico con A4.

Interpretación:

D4 ha interferido en el saque, retrasando la reanudación del juego. D4 será avisado, se le comunicará este hecho al entrenador D y este aviso será aplicable a todos los jugadores del equipo D por lo que resta de partido. Si cualquier jugador del equipo D repite una acción similar, se puede sancionar una falta técnica.

Aplicación 2

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

Ejemplo:



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

Interpretación:

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

Aplicación 3

Durante un saque los otros jugadores no deben tener ninguna parte de su cuerpo o silla de ruedas sobre la línea antes de que el balón entre al terreno de juego.

Ejemplo 1:

Después de una violación de fuera de banda, A4 recibe el balón del árbitro para el saque. Entonces A4:

- (a) Coloca el balón en el suelo y éste es cogido por A5.
- (b) Entrega el balón a A5 fuera del terreno de juego.

Interpretación:

Violación de A5 porque sale del terreno de juego antes de que el balón sea sacado por A4.

Ejemplo 2:

Después de una canasta en juego o el último o único tiro libre convertido por el equipo A, se concede un tiempo muerto al equipo D. Tras el tiempo muerto, D4 recibe el balón del árbitro para efectuar el saque desde la línea de fondo. Entonces D4:

- (a) Coloca el balón en el suelo y éste es cogido por D6.
- (b) Entrega el balón a D5 que está también fuera del terreno de juego.

Interpretación:

Jugada legal. La única restricción del equipo D es que no debe tardar más de cinco (5) segundos en efectuar el saque.

Aplicación 4

Si durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o los dos (2) últimos minutos de un periodo extra se concede un tiempo muerto al equipo que tiene derecho a un saque en su pista defensiva, el saque será administrado en la línea de saque situada en su pista ofensiva enfrente de la mesa de anotadores. El jugador que efectúe el saque sólo podrá pasar el balón a un compañero situado en su pista ofensiva.

Ejemplo 1:

En el último minuto del partido, A4 está botando en su pista defensiva cuando un jugador del equipo D palmea el balón fuera de banda a la altura de la prolongación de los tiros libres.



- (a) Se concede un tiempo muerto al equipo D.
- (b) Se concede un tiempo muerto al equipo A.
- (c) Se concede un tiempo muerto al equipo D e inmediatamente después otro al equipo A (o vice-versa).

Interpretación:

En (a), el partido continuará con un saque del equipo A a la altura de la prolongación de los tiros libres.

En (b) y (c), el partido continuará con un saque del equipo A en la línea de saque situada en su pista ofensiva enfrente de la mesa de anotadores.

Ejemplo 2:

En el último minuto del partido, A4 está lanzando dos (2) tiros libres. Durante el lanzamiento del segundo tiro libre, las ruedas traseras de A4 cruzan la línea y se señala la violación. El equipo D solicita un tiempo muerto.

Interpretación:

El partido continuará con un saque del equipo D en la línea de saque situada en su pista ofensiva enfrente de la mesa de anotadores. El reloj de veinticuatro (24) segundos deberá mostrar una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 3:

Durante los dos (2) últimos minuto de partido, A4 está botando durante seis (6) segundos en su pista defensiva, cuando

- (a) D4 palmea el balón fuera de banda.
- (b) D4 comete la tercera falta de su equipo en este periodo.

Se concede un tiempo muerto al equipo A. Después del tiempo muerto, el partido continúa con un servicio de A4 en la línea de saque situada en su pista ofensiva enfrente de la mesa de anotadores.

Interpretación:

En ambos casos el equipo A tendrá los dieciocho (18) segundos que quedaban en la cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 4:

Durante los dos (2) últimos minutos de partido, A4 está botando en su pista ofensiva. D4 toca el balón hacia la pista defensiva del equipo A donde un jugador del equipo A empieza a botar de nuevo. Entonces:

- (a) D4 palmea el balón fuera de banda en la pista defensiva del equipo A cuando quedan seis (6) en la cuenta de veinticuatro (24) segundos.
- (b) D4 comete la tercera falta de su equipo en este periodo en la pista defensiva del equipo A cuando quedan seis (6) en la cuenta de veinticuatro (24) segundos. Se concede un tiempo muerto al equipo A.

Después del tiempo muerto, el partido continúa con un servicio de A4 en la línea de saque situada en su pista ofensiva enfrente de la mesa de anotadores.

Interpretación:



El equipo A tendrá:

- (a) los seis (6) segundos que quedaban en la cuenta de veinticuatro (24) segundos.
- (b) catorce (14) segundos en su cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Aplicación 5

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

Ejemplo:

- (a) El jugador que efectúa un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, comete una violación y se concede el balón a sus adversarios para que realicen un saque desde el mismo lugar que el saque original.
- (b) Si se descalifica a miembros de ambos equipos durante un enfrentamiento y no existe ninguna otra penalización por administrar, y en el momento en que se detuvo el partido, un equipo tenía el control del balón o derecho al mismo.

Interpretación:

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

Aplicación 6

En un saque podrán suceder las siguientes situaciones:

- (a) El balón se queda encajado entre el aro y el tablero.
- (b) El balón es lanzado intencionadamente contra el aro para conseguir una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 1:

En un saque A4 pasa el balón hacia canasta y encaja el balón entre el aro y el tablero.

Interpretación:

Es una situación de palmeo entre dos (2). El partido se reanudará aplicando la regla de la posesión alterna. Si el saque corresponde al equipo A el reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado.

Ejemplo 2:

Con cinco (5) segundos en la cuenta de veinticuatro (24) segundos, A4 efectúa un saque y lanza el balón hacia canasta y lo encaja entre el aro y el tablero.

Interpretación:

El operador de veinticuatro (24) segundos no deberá reiniciar la cuenta ya que el reloj del partido no se ha reanudado aún. El partido continuará sin interrupción.



Art. 19 Sustitución

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

Reglamento: Si.

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

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

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

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

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

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


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

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

Reglamento: Si.

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

Cuando se solicita una sustitución el nuevo jugador se dirige a la mesa del anotador e identifica al jugador que quiere sustituir. El total de puntos del equipo al que pertenece la sustitución se revisa por el clasificador o el asistente de anotador mientras el

	REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES REGLA CUATRO – REGLAMENTACION DEL JUEGO	Enero 2011 Pág. 29 de 83
---	---	-----------------------------

sustituto es autorizado por el árbitro para entrar en el campo. No se permiten retrasos en la sustitución. Si un equipo excede los 14 puntos máximos, el clasificador o el asistente de anotador deberán informar al anotador quien, a su vez, deberá informar al árbitro haciendo sonar su señal al final de la siguiente jugada, si los oponentes del equipo infractor tienen el control del balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control del balón. Se carga una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Información Adicional sobre el Artículo 19

Aplicación 1

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

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

Ejemplo 1:

Después de que el balón ha dejado la(s) mano(s) del árbitro en el palmeo entre dos inicial pero antes de que el balón sea tocado legalmente, A5, que interviene en el palmeo, comete una violación y se concede el balón al equipo D para un saque. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita un tiempo o una sustitución.

Interpretación:

A pesar de que el partido ya ha empezado, no se puede conceder tiempo muerto ni sustitución porque el reloj del partido no se ha iniciado aún.

Ejemplo 2:

Al mismo tiempo que suena la señal de final de un período o período extra se sanciona una falta y se le conceden dos (2) tiros libres a A4. En ese momento, cualquiera de los entrenadores solicita:

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

Interpretación:

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

Aplicación 2

Si la señal de veinticuatro (24) segundos suena mientras el balón está en el aire durante un lanzamiento a cesto, esto no es violación y no detiene el reloj de partido. Si el tiro es convertido se dará, bajo ciertas condiciones, una oportunidad de tiempo muerto y sustitución para ambos equipos.



Ejemplo:

Durante un lanzamiento a canasta, el balón está en el aire cuando suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón entra en la canasta. En ese momento uno o ambos equipos solicitan:

- (a) tiempo muerto
- (b) sustitución

Interpretación:

(a) Es una oportunidad de tiempo muerto sólo para el equipo que ha recibido la canasta. Si se concede el tiempo muerto al equipo que ha recibido la canasta, también puede concedérsele un tiempo muerto a los oponentes y, si se solicita, ambos equipos pueden efectuar sustituciones.

(b) Es una oportunidad de sustitución sólo para el equipo que ha recibido la canasta y sólo durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o los últimos dos (2) minutos de cada período extra.

Si el equipo que ha recibido la canasta solicita una sustitución, los oponentes también podrá efectuarla y, si se solicita, se podrá conceder tiempo muerto a ambos equipos.

Aplicación 3

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

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

Ejemplo 1:

A4 dispone de dos (2) tiros libres. El equipo A o el equipo D solicitan un tiempo muerto o una sustitución:

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

Interpretación:

- (a) El tiempo muerto o la sustitución se conceden inmediatamente, antes de lanzarse el primer tiro libre.
- (b) El tiempo muerto o la sustitución se concede después del último tiro libre, si es convertido.
- (c) El tiempo muerto o la sustitución se concede inmediatamente antes del saque.



(d) El tiempo muerto o la sustitución no se conceden.

Ejemplo 2:

A4 dispone de dos (2) tiros libres. Después de lanzar el primero, el equipo A o el equipo D solicitan un tiempo muerto o una sustitución. Durante el lanzamiento del último tiro libre:

- (a) El balón rebota en el aro y el juego continúa.
- (b) El tiro libre es convertido.
- (c) El balón no toca aro y el tiro no entra.
- (d) Las ruedas traseras de A4 pisan o traspasan la línea de tiro libre durante el lanzamiento y se señala la violación.
- (e) D4 entra en el área restringida antes de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, el tiro libre no es convertido y se señala la violación.

Interpretación:

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

Aplicación 4

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

Ejemplo 1:

El entrenador A solicita un tiempo muerto después de que D4 comete su quinta falta.

Interpretación:

La oportunidad de tiempo muerto no comenzará hasta que toda la comunicación con la mesa de oficiales relativa a la falta se haya completado y haya entrado al terreno de juego un sustituto de D4.

Ejemplo 2:

El entrenador A solicita un tiempo muerto después de que cualquier jugador comete una falta

Interpretación:

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

Aplicación 5



Si los árbitros descubren que hay más de cinco (5) jugadores del mismo equipo jugando en el terreno de juego simultáneamente, el error debe corregirse lo antes posible sin poner en desventaja a los adversarios.

Asumiendo que los árbitros y los oficiales de mesa están desarrollando su labor de modo correcto, un (1) jugador debe haber entrado o permanecido en el terreno de juego ilegalmente. Por lo tanto, los árbitros ordenarán que se retire uno (1) de los jugadores de inmediato y sancionarán una falta técnica tipo 'B' al entrenador de ese equipo, puesto que él es el responsable de asegurarse de que las sustituciones se realizan correctamente y que el jugador sustituido abandona el terreno de juego inmediatamente después de la sustitución.

Ejemplo:

Durante el juego, se descubre que un equipo tiene más de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

- (a) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con 5 jugadores) tiene el control de balón. (el equipo D tiene mas de 5 jugadores)
- (b) En el momento de descubrirse el hecho, el equipo A (con más de cinco jugadores) tiene el control de balón.

Interpretación:

- (a) El juego se detendrá inmediatamente a menos que se coloque al equipo A en desventaja.
- (b) El juego se detendrá inmediatamente.

En ambos casos el/los jugador(es) que ha(n) entrado (o permanecido) en el partido ilegalmente debe(n) abandonar el terreno de juego y se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo D en (a) y se sancionará una falta técnica al entrenador del equipo A en (b), anotada como tipo "B".

Aplicación 6

Después de descubrirse que el equipo A está jugando con más de cinco (5) jugadores, también se descubre que A5 ha conseguido puntos o ha cometido una falta mientras participaba ilegalmente. Los puntos y la falta cometida por (o cometida sobre) A5 serán válidas y contarán como faltas de jugador.

Ejemplo:

Los árbitros se percatan de que A5 está en el terreno de juego como sexto jugador de su equipo y detienen el juego después de:

- (a) Una falta de A5.
- (b) Una canasta de A5.
- (c) Que D5 cometa falta sobre A5 en un lanzamiento que no entra.

Interpretación:

- (a) La falta de A5 se considerará falta de jugador.
- (b) La canasta de A5 será válida.
- (c) Los tiros libres de la falta de B5 los lanzará cualquier jugador del equipo A que estuviese en el terreno de juego cuando se cometió la falta.



Aplicación 7

Los Art. 18 y 19 clarifican cuándo comienza y finaliza una sustitución o tiempo muerto. Los entrenadores que desean efectuar una sustitución o un tiempo muerto deben ser conscientes de estas limitaciones, o de otra manera no se concederá la sustitución o el tiempo muerto inmediatamente.

Ejemplo:

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

Interpretación:

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

Aplicación 8

Cada tiempo muerto dura un (1) minuto. Los equipos deben volver enseguida a la pista después que el árbitro hacer sonar su silbato pidiéndoselo. A veces un equipo alarga el tiempo muerto mas allá del minuto, obteniendo una ventaja y causando asimismo un retraso en el partido. Los árbitros deberán dar un aviso a este equipo. Si el equipo no responde a este aviso, se le cargará un tiempo muerto adicional. Si al equipo no le quedan tiempos muertos disponibles, se le cargará una falta técnica al entrenador del equipo por retrasar el partido, anotada como tipo “C”.

Ejemplo:

El tiempo muerto finaliza y el árbitro pide al equipo A que vuelva a la pista. El entrenador del equipo A continúa dando instrucciones a su equipo y permanecen en el área de banquillo. El árbitro vuelve a pedir al equipo A que vuelva a la pista y

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

Interpretación:

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



REGLA CINCO - VIOLACIONES

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

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

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

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

Reglamento: Se concede el saque al equipo D 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 peligrosa, deberá ser penalizada con una falta técnica contra el jugador infractor.

Art. 24 Regate

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

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

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

Reglamento: Después de coger el balón (el balón descansa en su(s) mano(s), A4 debe botar, pasar o tirar.

Comentario:

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

Art. 25 Avanzar con el Balón (Tres Impulsos)

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



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

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

Reglamento: Violación de avance ilegal

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

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

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

Reglamento: Violación de avance ilegal

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

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

Art. 26: Tres segundos

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

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

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

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

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

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



Art. 28 Ocho segundos

Comentario 1:

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

28.1.1 Situación: En un saque, 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: A4 efectúa un saque en su pista trasera y A5 toca el balón que rueda por el suelo.

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

28.1.1 Situación 2: A4 efectúa un saque en su pista trasera y D4 toca el balón que rueda por el suelo.

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

28.1.2 Aplicación: Durante un avance con balón desde pista trasera a delantera, el balón pasa a pista delantera cuando todas las ruedas de la silla, incluyendo la(s) de antivuelco, y el balón están en contacto con la pista delantera.

28.1.2 Situación 1: A4 está en la pista a caballo de la línea central. Recibe el balón de A5 que está en la pista trasera. A4, antes de iniciar el regate, devuelve el balón a A5 que continúa en pista trasera.

Reglamento: Jugada legal. A4 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a su pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 2: A4 regatea desde su pista trasera y finaliza su regate sujetando el balón a caballo de la línea central. A4 pasa a A5 que también está a caballo de la línea central.

Reglamento: Jugada legal. A4 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a su pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 3: A4 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. A4 pasa el balón a A5, que está situado a caballo de la línea central. A continuación A5 empieza a botar el balón en su pista trasera.

Reglamento: Jugada legal. A4 no tiene todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, en contacto con la pista delantera y, por lo tanto, está autorizado a pasar el balón a A5 que tampoco ha pasado totalmente a pista delantera. A5 está autorizado a regatear en su pista trasera. La cuenta de ocho (8) segundos debe continuar.

28.1.2 Situación 4: El jugador A4 avanza con el balón desde su pista trasera y detiene su movimiento, aunque continua botando, mientras:



- a) Se encuentra a caballo de la línea central.
- b) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, están en contacto con la pista delantera pero el balón está siendo botando en pista trasera.
- c) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, están en contacto con la pista trasera pero el balón está siendo botando en pista delantera.
- d) Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, están en contacto con la pista delantera pero el balón está siendo botando en pista trasera, después de lo cual A4 vuelve hacia su pista trasera con todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco, en contacto con la pista trasera.

Reglamento: En todos los casos, A4 continua en la pista trasera hasta que todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco y el balón, estén en contacto con la pista delantera. La cuenta de ocho (8) segundos debe continuar en cada situación.

28.1.2 Situación 5: El balón está en el regazo de A5 cuando éste cruza la línea central. Todas las ruedas de su silla, incluyendo la(s) de antivuelco están en contacto con la pista delantera.

Reglamento: Como el balón está en el regazo de A5 cuando éste cruza la línea central, el balón pasa a la pista delantera, ya que todas sus ruedas y antivuelco(s) están en contacto con la pista delantera.

28.1.4 Situación: Cerca del final de la cuenta de ocho (8) segundos, A4 pasa el balón desde su pista trasera a A5 que se encuentra en la pista delantera del equipo A. D4 desde su pista trasera, intercepta el balón que es de nuevo tocado por A6 en la pista trasera del equipo A. ¿Deberá concederse al equipo A una nueva cuenta de ocho (8) segundos?

Reglamento: Sí, el equipo A ha puesto el balón en su pista delantera cuando el balón toca la pista delantera, o toca o es legalmente tocado por un jugador defensor que tiene parte de su silla 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 hacia un oponente situado en la pista delantera causando que el balón vuelva a su pista trasera, la cuenta de ocho (8) segundos continuará con los segundos restantes. (Art. 28.1.4)

Información adicional sobre el Artículo 28

Aplicación 1: La aplicación de esta regla se basa únicamente en la cuenta de los ocho (8) segundos que efectúa un árbitro. En caso de existir discrepancias entre el número de segundos que cuenta el árbitro y los que muestra el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, la decisión del árbitro tendrá prioridad.

Ejemplo: A4 está efectuando un regate en su pista trasera cuando el árbitro sanciona violación de ocho (8) segundos. El dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestra que sólo han transcurrido siete (7) segundos.



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

Aplicación 2: Si la cuenta de ocho (8) segundos en pista trasera se detiene debido a una situación de palmeo entre dos y la correspondiente posesión alterna le corresponde al mismo equipo que tenía control de balón, dicho equipo sólo dispondrá del tiempo restante de la cuenta de ocho (8) segundos.

Ejemplo: El equipo A ha tenido control de balón durante cinco (5) segundos en su pista trasera cuando se produce un balón retenido. Los árbitros determinan que el equipo A tiene derecho al saque por posesión alterna.

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

Art. 29 Veinticuatro Segundos

29.2.1 Aplicación 1: En un saque, la cuenta de veinticuatro (24) segundos empezará 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 D, el saque de A4 es tocado por D4 y después tocado por A5 sin que ningún jugador obtenga el control del balón en el terreno de juego.

Reglamento: La cuenta de veinticuatro (24) segundos empezará en el momento que el balón es tocado por D4.

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

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

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

29.2.1 Aplicación 3: Si el saque deber ser administrado en la pista trasera, el reloj de veinticuatro (24) segundos mostrará una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Si el saque debe ser administrado en la pista delantera, el reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado como sigue:

- Si quedaban catorce (14) segundos o más en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando se detuvo el partido, el reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido.
- Si quedaban trece (13) segundos o menos en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando se detuvo el partido, el reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado a catorce (14) segundos.



29.2.1 Situación 2: Cuando quedan 1:45 segundos del cuarto periodo, A4 está botando el balón en su pista trasera durante cinco (5) segundos cuando D4 toca el balón deliberadamente con su pie o silla de ruedas. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra diecinueve (19) segundos. Se concede tiempo muerto al equipo A. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde la línea de saque en su pista delantera.

Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido si quedaban catorce (14) segundos o más en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

29.2.1 Situación 3: A4 está botando el balón en su pista delantera cuando D4 hace falta. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra dieciocho (18) segundos.

Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se pitó la falta.

29.2.1 Aplicación 4: El reloj de veinticuatro (24) segundos 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: A4 está botando el balón en su pista delantera cuando D4 toca el balón que va fuera de banda en la pista trasera del equipo A. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra diez (10) segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A.

Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con diez (10) segundos.

29.2.1 Situación 5: A4 está botando el balón en su pista delantera cuando se detiene el partido por la lesión de A5. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra diez (10) segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A.

Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con diez (10) segundos.

29.2.1 Situación 6: A4 está botando el balón en su pista trasera cuando D4 hace falta antideportiva a A5. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra diecinueve (19) segundos. El partido se reanuda con un saque del equipo A desde el medio campo después de los tiros libres de A5.

Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado.

29.2.1 Situación 7: Cuando el equipo A tiene el control del balón y le quedan cinco (5) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, se sanciona una falta doble a A4 y D4 dentro del área restringida del equipo D. El partido se reanuda con un saque del equipo A en su pista delantera.



Reglamento: El reloj de veinticuatro (24) segundos no deberá ser reiniciado a catorce (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 veinticuatro (24) segundos.

29.2.1 Situación 8: Cuando quedan ocho (8) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, se señala una falta por levantarse a D6 que está en la pista delantera del equipo A.

Reglamento: El partido se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera. El reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado a catorce (14) segundos

29.2.1 Situación 9: Cuando quedan quince (15) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, se señala una falta por levantarse a D7 que está en la pista delantera del equipo A.

Reglamento: El partido se reanudará con un saque del equipo A en su pista delantera. El reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se pitó la falta (quince (15) segundos).

Información adicional sobre el Artículo 29

Aplicación 1

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

Ejemplo 1:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A5 cuando suena la señal de 24 segundos. El balón toca el tablero y luego rueda por el suelo, donde es tocado por D4, después por A4 y finalmente controlado por D5.

Interpretación:

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

Ejemplo 2:

Un tiro de A5 toca el tablero, pero no el aro. En el rebote, el balón lo toca D5 pero sin controlarlo, tras lo cual A5 obtiene el control de balón. En ese momento suena la señal de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

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



Ejemplo 3:

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

Interpretación:

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

Ejemplo 4:

El balón está en el aire durante un lanzamiento de A4 cuando suena la señal de veinticuatro (24) segundos. El balón no toca el aro y después se produce un balón retenido entre A5 y D5.

Interpretación:

Es violación de veinticuatro (24) segundos. El equipo D no obtuvo un control de balón inmediato y claro en el rebote.

Aplicación 2

Si la señal de veinticuatro (24) segundos suena en una situación donde, a juicio de los árbitros, habrá un posterior control de balón inmediato por parte de los adversarios, la señal se ignorará y el juego continuará.

Ejemplo:

Cerca del final de la cuenta de veinticuatro (24) segundos A4 falla un pase a A5 (ambos en pista delantera) y el balón rueda hacia la pista trasera del equipo A. Antes de que D4 obtenga el control del balón con camino libre hacia canasta, suena la señal de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

Si D4 obtiene de forma inmediata y clara el control del balón, la señal se ignorará y el juego continuará.

Aplicación 3

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

Ejemplo 1:

El equipo A controla el balón cuando le quedan diez (10) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos y tiene lugar un balón retenido. Se concede el saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:



- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez (10) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.
- (b) El equipo D dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

El equipo A controla el balón cuando quedan diez (10) segundos de la cuenta de veinticuatro (24) y el balón sale fuera del terreno de juego. Los árbitros no se ponen de acuerdo en si fue A4 o D4 el último en tocar el balón antes de que saliera o no pueden determinar quién fue el último jugador en tocarlo. Se concede un saque por posesión alterna al:

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

Interpretación:

- (a) El equipo A sólo dispondrá de diez (10) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.
- (b) El equipo D dispondrá de una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Aplicación 4

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, y se concede la posesión del balón al equipo que previamente la tenía para un saque en su pista delantera, el reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado como sigue:

Si quedaban catorce (14) segundos o más en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando se detuvo el partido, el reloj de veinticuatro (24) segundos no debe ser reiniciado y continuará con el tiempo restante cuando se detuvo el partido.

Si quedaban trece (13) segundos o menos en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando se detuvo el partido, el reloj de veinticuatro (24) segundos deberá ser reiniciado a catorce (14) segundos.

Ejemplo 1:

D4 toca el balón que va fuera de banda en la pista delantera del equipo A. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra ocho (8) segundos:

Interpretación:

El equipo A tendrá sólo los ocho (8) segundos restantes en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

A4 regatea en su pista delantera cuando recibe una falta de D4. Esta es la segunda falta del equipo D en este periodo. El reloj de veinticuatro (24) segundos muestra tres (3) segundos.

Interpretación:



El equipo A tendrá catorce (14) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 3:

El equipo A tiene el control del balón en su pista delantera y le quedan cuatro (4) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, cuando los árbitros detienen el partido debido a una lesión de:

- (a) A4
- (b) D4

Interpretación:

El equipo A tendrá

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

en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 4:

A4 realiza un lanzamiento a canasta. Mientras el balón está en el aire se señala una doble falta a A5 y D5 cuando quedan seis (6) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos. El lanzamiento no entra. La flecha de la posesión alterna favorece al equipo A.

Interpretación:

El equipo A tendrá seis (6) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 5:

Cuando le quedan cinco (5) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, A4 está botando el balón cuando se señala una falta técnica a D4 seguida por una falta técnica al entrenador del equipo A.

Interpretación:

Después de la señalización y cancelación de penalizaciones iguales, el partido se reanudará con un saque del equipo A con cinco (5) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos

Ejemplo 6:

Con

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

en el reloj de veinticuatro (24) segundos D4, en su pista trasera, golpea deliberadamente el balón con su pie o puño.

Interpretación:

Violación de D4. Después del saque en su pista delantera, el equipo A tendrá:



- a) dieciséis (16) segundos
 - b) catorce (14) segundos
- en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 7:

Durante un saque de A5, D4, en su pista trasera, extiende los brazos más allá de las líneas limítrofes e intercepta el pase dirigido a A4 cuando quedan:

- (a) diecinueve (19) segundos
 - (b) once (11) segundos
- en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

Violación de D4. Después del saque en su pista delantera, el equipo A tendrá:

- a) dieciséis (19) segundos
 - b) catorce (14) segundos
- en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 8:

A4 tiene el control del balón en su pista delantera cuando D4 le hace falta antideportiva con cuatro (4) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

Independientemente de si A4 convierte o no los tiros libres, el equipo A tendrá un saque desde la línea central en el lado opuesto a los de oficiales de mesa con una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos. La misma interpretación será válida para una falta técnica o una falta descalificante.

Aplicación 5

Si el partido es detenido por un árbitro por una razón no relacionada con ningún equipo y, si a juicio de los árbitros, esto podría perjudicar a los oponentes, la cuenta de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde fue detenida.

Ejemplo 1:

Quedan 0:25 segundos del último minuto del partido y hay un tanteo de A72 – D72, el equipo A obtiene el control del balón y lo juega durante veinte (20) segundos, cuando el partido es detenido por los árbitros debido a que

- (a) Un error en el funcionamiento (parada o inicio) del reloj de partido o de veinticuatro (24) segundos.
- (b) Una botella es lanzada al terreno de juego.
- (c) Hay un reinicio incorrecto del reloj de veinticuatro (24) segundos.

Interpretación:

En todos los casos el partido se reanuda con un saque del equipo A con cuatro (4) en el reloj de los veinticuatro (24) segundos. El equipo D podría verse perjudicado si el partido fuera reanudado con una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

Después de un lanzamiento de A4 el balón toca el aro y es controlado a continuación por A5. Nueve (9) segundos después, la señal de veinticuatro (24) segundos suena por error. Los árbitros detienen el partido.

Interpretación:

El equipo A se vería perjudicado si se señalará violación de veinticuatro (24) segundos. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, y con el operador de veinticuatro (24) segundos, los árbitros reanudarán el partido con un saque para el equipo A con quince (15) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Art. 30 Balón devuelto a pista trasera

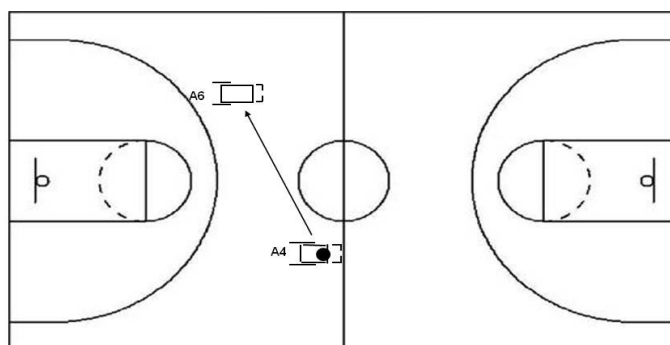
30.1.2 Situación 1: A4 está en su pista delantera cuando intercepta un pase de D4. Antes de que pueda parar su silla, su(s) rueda(s) pequeña(s) toca(n) la línea central.

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

Esta restricción se aplica en situaciones en la pista delantera, incluyendo los saques.

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

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



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

30.1.2 Situación 3: A4 tiene sus ruedas delanteras en pista delantera y sus ruedas traseras en pista trasera. Recibe el balón de A5 que está en su pista trasera. Su



compañero de equipo, A6, tiene tres (3) ruedas en pista delantera y una (1) rueda tocando la línea central. A4 pasa el balón a A6.

Reglamento: Legal. A4 está aún en su pista trasera debido a la posición de sus ruedas traseras y A6 está también en su pista trasera debido a que una rueda trasera toca la línea central.

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

Reglamento: Legal; A4 no ha estado en ningún momento totalmente en pista delantera.

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

31.1 Comentario1: Levantamiento

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 detectar el levantamiento. 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. El levantamiento es a menudo mejor identificado observando la vuelta del jugador a su asiento.

El levantamiento no sólo lo pueden realizar jugadores con funcionalidad en las piernas (jugadores entre los 3 y 4 puntos). Levantar las nalgas también es posible inclinando la silla hacia un lado e impulsándose sobre un brazo (jugadores entre 1 y 2 puntos)

31.2.1 Situación 1: El jugador A4 se levanta de su asiento en un intento de obtener un rebote. Toca el balón con los dedos pero no consigue cogerlo.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. Posesión del balón para el equipo D.

31.2.1 Situación 2: El jugador A4, que participa en el palmeo entre dos inicial, se levanta de su asiento pero no consigue tocar el balón.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. Posesión del balón para el equipo D.


31.2.3 Situación 1: D4 se levanta de su asiento al intentar bloquear un lanzamiento de A4 cuando el balón ya ha salido de sus manos. Consigue tocar el balón desviándolo de su trayectoria y hace que no entre.

Reglamento: Se cargará a D4 una falta por levantarse; se concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres a A4.

31.2.3 Situación 2: La misma situación anterior pero el lanzamiento de A4 finalmente entra.

Reglamento: Se cargará a D4 una falta por levantarse; se concederán dos (2) ó tres (3) puntos seguidos de un (1) tiro adicional para A4.

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

	REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES REGLA CINCO – VIOLACIONES	Enero 2011 Pág. 47 de 83
---	---	-----------------------------

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. Como el equipo A tenía el control del balón, se concederá un saque al equipo D desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción. (Ver Art. 41.2.3)

31.4.1 Situación 2: La misma situación que en el caso anterior, pero en este caso es la quinta falta del equipo A en este periodo.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. No habrá tiros libres de penalización porque el equipo A tenía el control de un balón vivo. (ver Art 41.2.3)

31.4.1 Situación 3: El jugador A4, que participa en el palmeo entre dos inicial y tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta sus ruedas traseras del suelo.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. Se concederá un saque al equipo D

31.4.1 Situación 4: El jugador A4 salta con la silla lateralmente, (Ej.) para separarse de un bloqueo, con ambas manos fuera de las ruedas traseras.

Reglamento: Se cargará a A4 una falta por levantarse. Se concederá un saque al equipo D.

31.4.1 Situación 5: El jugador D4, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y sus ruedas traseras se levantan del suelo mientras intenta coger un rebote.

Reglamento: Se cargará a D4 una falta por levantarse. Se concederá un saque al equipo A.

31.4.2 Aplicación: Si se sanciona una falta por levantarse al equipo defensor y dicho equipo lleva más de cuatro (4) faltas en ese periodo, esta falta será penalizada con dos (2) tiros libres para el equipo contrario.

31.4.2 Situación 1: El jugador D5, que tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras intenta bloquear un tiro de A7. El tiro de A7 entra. Es la quinta falta del equipo D en ese periodo.

Reglamento: Se cargará a D5 una falta por levantarse. Se concederán dos (2) ó tres (3) puntos seguidos de un (1) tiro libre adicional para A7.

31.4.2 Situación 2: El jugador D4, que tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras intenta conseguir un rebote. Es la quinta falta del equipo D en ese periodo.

Reglamento: Se cargará a D4 una falta por levantarse y se concederán dos (2) tiros libres a un jugador del equipo A designado por su entrenador.

31.4.3 Aplicación: Para un jugador en acción de tiro se aplicarán todas las regulaciones del Art. 15.

31.4.3 Situación 1: El jugador D4, que tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras consigue bloquear un tiro de A6.



Reglamento: Se cargará a D4 una falta por levantarse. Se concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres a A6.

31.4.3 Situación 2: El jugador D5, con ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta sus ruedas traseras del suelo mientras intenta taponar un tiro de A4 (no contacta con ningún compañero de equipo).

Reglamento: Se cargará a D5 una falta por levantarse. Si el intento de A4 es desde el área de dos (2) puntos, se le concederán dos (2) tiros libres. Si el intento de A4 es desde el área de tres (3) puntos, se le concederán tres (3) tiros libres. En ambos casos, si el intento es convertido, la canasta será válida y se le concederá a A4 un (1) tiro libre adicional.

31.4.3 Situación 3: El jugador D5, que tiene ambas manos fuera de las ruedas traseras, contacta con un compañero de equipo y levanta sus ruedas traseras del suelo mientras intenta bloquear un tiro de A7. El tiro entra.

Reglamento: Se cargará a D5 una falta por levantarse; se concederán dos (2) ó tres (3) puntos seguidos de un (1) tiro libre adicional para A7.

31.4.4 Aplicación: El levantamiento de ruedas tras el contacto con un **oponente** es generalmente el resultado de ese contacto, y es secundario.

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

31.5 Situación 1: A4 salta con la silla lateralmente levantando las ruedas traseras hacia arriba y hacia un lado mientras tiene una o ambas manos agarrando las ruedas.

Reglamento: Legal

31.5 Situación 2: D4, que tiene una rueda agarrada con una mano, levanta sus ruedas traseras del suelo y se inclina sobre sus ruedas delanteras mientras está defendiendo y alarga un brazo hacia A4.

Reglamento: Legal

31.5 Situación 3: A4, que tiene una rueda agarrada con una mano, se inclina sobre una rueda trasera mientras: (a) lanza; (b) rebotea; (c) intenta coger un pase; (d) está defendiendo con un brazo extendido.

Reglamento: Legal, en todos los casos.

31.5 Situación 4: A4 se inclina sobre una rueda trasera y una delantera mientras: (a) lanza con ambas manos sujetando el balón; (b) rebotea ambas manos; (c) intenta coger un pase con ambas manos; (d) está defendiendo con un brazo extendido.

Reglamento: Legal, en todos los casos.



REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32 Faltas

32 Comentario: El dinamismo del juego y las capacidades atléticas de los jugadores se han incrementado significativamente. Como los jugadores van mucho más deprisa en sus sillas de ruedas que en el pasado, se producen más contactos con otras sillas. En Baloncesto en Silla de Ruedas es cierto que los contactos pueden ser, contactos entre los jugadores por encima del nivel del asiento y contactos 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 Principios Generales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Reglamento: Se señala falta a A4.

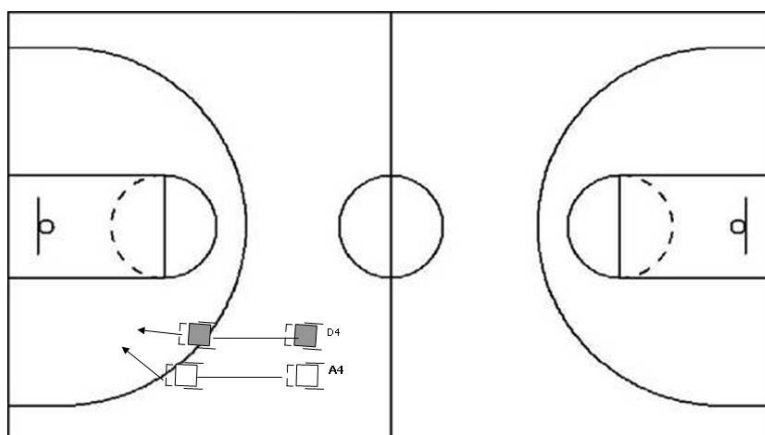
1. Si el tiro entra, se concede la canasta a A4 y el balón es puesto en juego desde el fondo mediante un saque del equipo D.
2. Si el tiro no entra, el balón se pone en juego mediante un saque del equipo D desde el punto más cercano fuera del campo.
3. Si el equipo A tiene penalización por faltas de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

33.3 Situación 4: La misma situación que en el caso anterior, pero en este caso el lanzador A4 consigue frenar después del lanzamiento, aunque aún así golpea suavemente a D4.

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

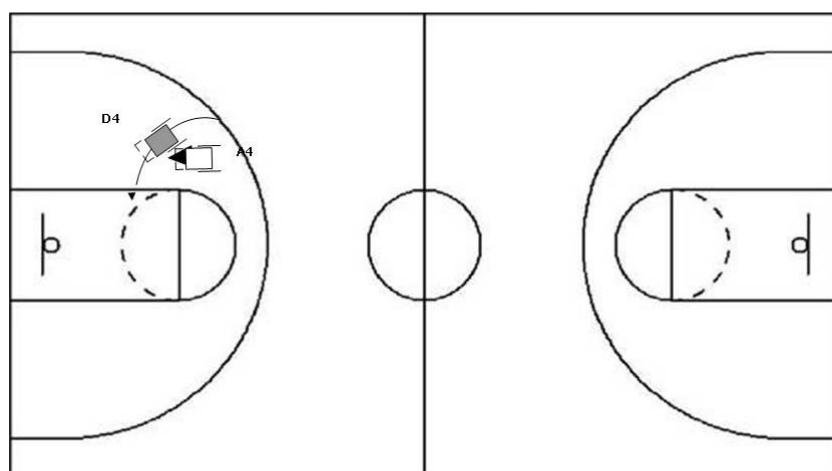
33.4.3 Comentario: Los contactos de “cargas” deben ser arbitrados cuidadosamente. Si un jugador esta todavía en movimiento cuando lanza o hace un pase, corre lógicamente el riesgo de golpear a un contrario si no consigue frenar. Y será cargado con una falta si “**el jugador ignora su responsabilidad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

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



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

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

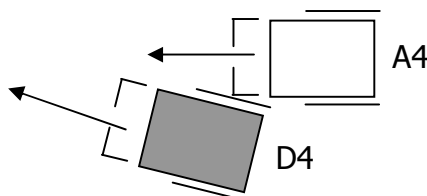


Reglamento: Se señala falta contra D4 que no ha respetado el principio de cruzarse en la trayectoria definido en el Art. 33.7 Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del campo.

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

Toda la acción depende de la velocidad del jugador que se cruza y de las posiciones relativas del eje de la rueda trasera de un jugador hacia el reposapiés del otro. En el ejemplo descrito en el diagrama de arriba, D4 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.

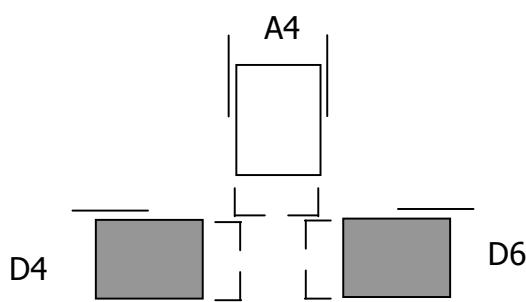
Visto desde el lateral, las ruedas traseras de ambas sillas deberían describir una figura "8" en horizontal. **Si el jugador D4 es capaz de obtener una posición legal avanzada respecto a A4, la responsabilidad de evitar que ocurra un contacto es entonces de A4.**



33.8.2 Situación: En pista trasera, D4 trata de impedir que A4 avance hacia la pista delantera. Se mueve junto con él, contacta con la silla de A4 y desplaza al jugador con fuertes empujones contra su rueda.

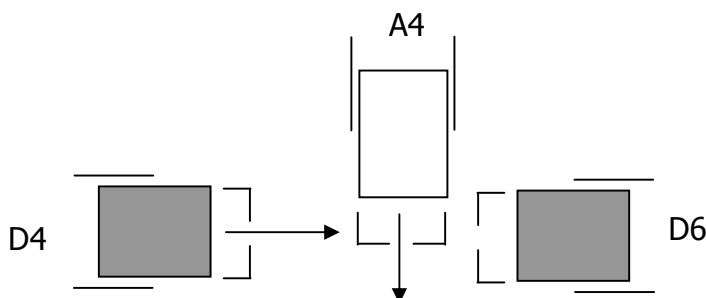
Reglamento: Se señala falta contra D4. Se concede el saque al equipo A desde el punto más cercano fuera del campo. Dependiendo de las circunstancias, los árbitros podrían considerar esta acción como falta antideportiva.

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



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

33.9 & 33.14 Situación 2: La misma situación que arriba pero en este caso el espacio entre D4 y D6 es suficientemente amplio para que el jugador A4 pase a través. Después de que A4 ha entrado en el espacio, el jugador D4 trata de pararle reduciendo el espacio y causando el contacto después de que A4 ha establecido su posición.



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

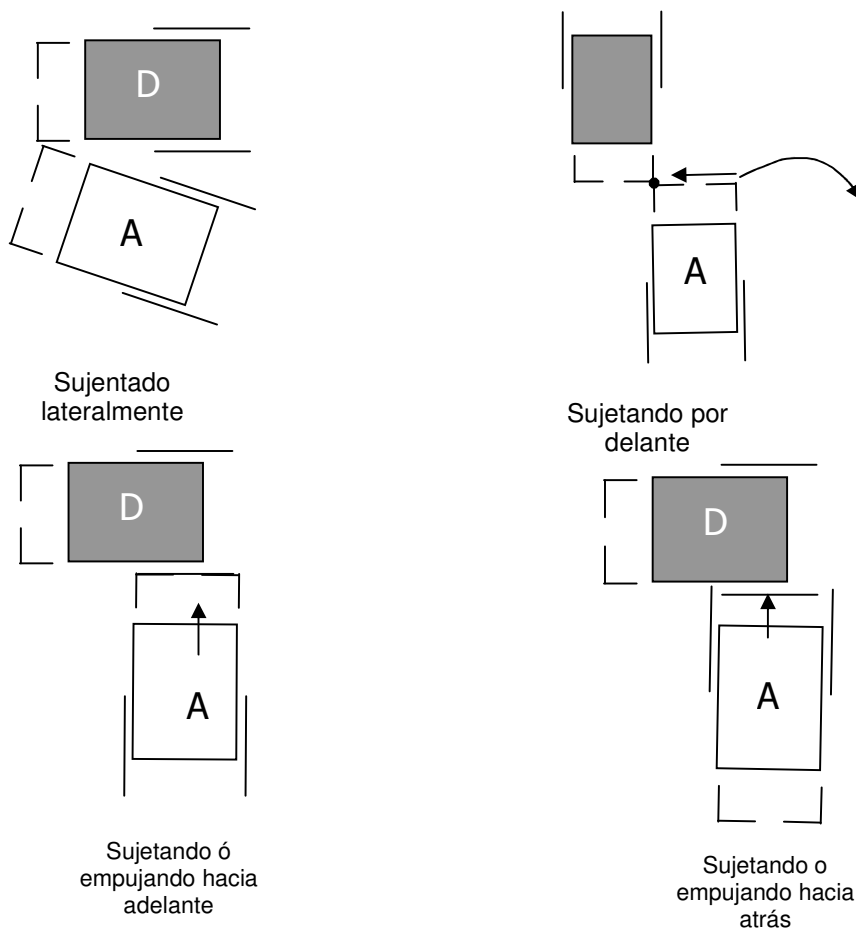
33.11 Situación 1: A4 sujeta el balón por encima de su cabeza para tirar. Un defensor se aproxima por el lateral y sin contactar con la silla, consigue taponar el balón pero al hacerlo, realiza un contacto significativo con la mano.

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

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

Reglamento: Ilegal. Se señala falta contra D4.

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



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

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

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

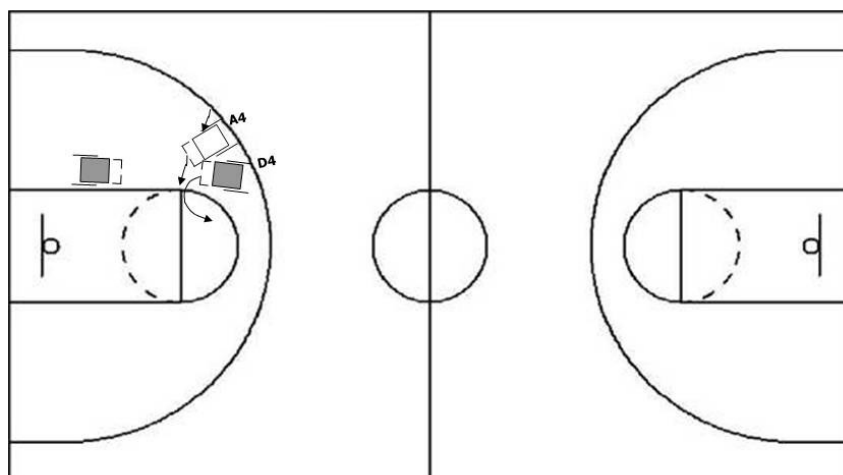
33.14 Situación 1: A4, con el balón en sus manos, esta en acción de tiro cuando D4 golpea suavemente la silla de A4.

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

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

Reglamento: Se señala falta contra D4. Si la canasta entra será válida (2 ó 3 puntos) y se concede un tiro libre adicional a A4, o se le concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres si la canasta no entra.

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



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

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

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

Art. 35 Doble Falta

Información sobre el Artículo 35

Aplicación 1

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



Ejemplo:

Se produce un contacto entre A4, en acción de tiro, y D4. El balón entra en el cesto. El árbitro de cabeza sanciona falta en ataque de A4 y, por tanto, no concede la canasta. El árbitro de cola sanciona falta en defensa a D4 y, por tanto, la canasta debería ser válida.

Interpretación:

Se trata de una doble falta y la canasta no será válida. El juego se reanudará con un saque de lateral a la altura de la línea de tiros libres para el equipo A. El equipo sólo dispondrá del tiempo que restaba en la cuenta de veinticuatro (24) segundos en el momento de producirse la doble falta.

Art. 36 Falta Antideportiva

36 Comentario 1:

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

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

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

36 Comentario 4: En todos los casos en que los tiros libres sean seguidos de posesión del balón, el saque se realiza desde el centro del campo enfrente de la mesa de anotadores.

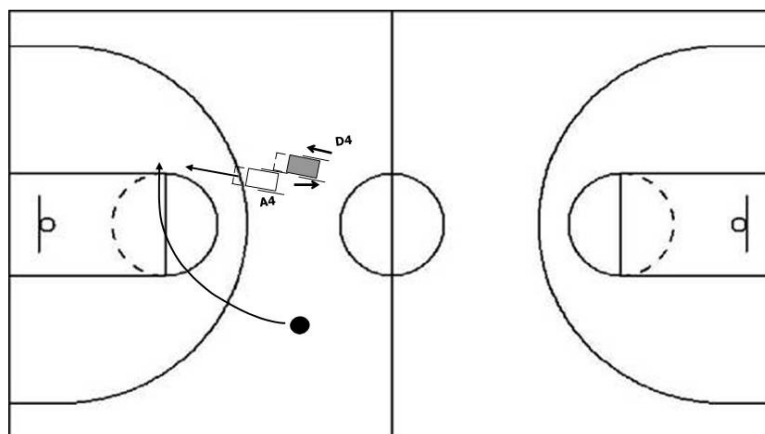
36 Situación 1: El jugador D4 está detrás de A4 en un contraataque. Cuando A4 intenta tirar, D4 sin intentar jugar el balón, trata de impedirlo (a) impactando en la parte trasera de la silla de A4, o (b) bloqueando la rueda trasera de A4 con su reposapiés.

Reglamento: En ambos casos, el árbitro debe considerar las acciones de D4 como cometidas deliberadamente y señalarle una falta antideportiva. Si el tiro de A4 entra, el juego se reinicia con un (1) tiro libre (sin jugadores en la zona restringida), seguido de saque del equipo A desde el centro del campo. Si el tiro de A4 no entra, se le concederán dos (2) tiros libres seguidos de saque de banda desde el centro del campo.

36 Situación 2: En los últimos treinta (30) segundos el partido, D4 comete una falta personal a A4 y el arbitro considera que ha sido cometida para parar el tiempo.

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

36.1.3 Situación 1: D4 realiza una defensa individual y A4 le gana la posición como se indica en el diagrama siguiente. Justo en el momento que trata de escaparse de su contrario para coger un pase, su rueda trasera es cogida por D4. A4 consigue liberarse aunque es demasiado tarde para coger el pase y el balón sale fuera del campo.



Reglamento: Se señala una falta antideportiva a D4 y se conceden dos (2) tiros libres a A4 seguidos de posesión del balón para el equipo A con saque desde el centro del campo enfrente de la mesa de oficiales.

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

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



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

Reglamento: Valorando el conjunto de la jugada, los árbitros pueden señalar falta antideportiva a D4 si su acción es intencionada.

Comentario 5: cuando el balón está fuera del terreno de juego para un saque y está aún en manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuarlo, y un jugador defensor en pista causa un contacto DELIBERADO con un jugador del equipo que realiza el saque debe sancionarse una falta: Esta acción debe juzgarse como antideportiva.

36.1.3 Situación 4:

A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para efectuar un saque cuando D5 causa un contacto con A5 y se sanciona la falta.

Reglamento: Si D5 no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y deliberadamente provoca el contacto con A5 para obtener una ventaja antideportiva al no permitir que se ponga en marcha el reloj, debe sancionarse falta antideportiva sin advertencia anterior.

Comentario 6: Las faltas antideportivas deben ser interpretadas de forma consistente durante todo el partido

36.1.3 Aplicación: Durante los dos (2) últimos minutos de partido del cuarto periodo y durante los dos (2) últimos minutos de cada periodo extra, el balón está fuera del terreno de juego para un saque y está aún en manos del árbitro o a disposición del jugador que va a efectuarlo. Si un jugador defensor en pista causa un contacto DELIBERADO con un jugador del equipo que realiza el saque debe sancionarse una falta, esta acción es una falta antideportiva.

36.1.3 Situación 5: A4 tiene el balón en sus manos o a su disposición para un saque cuando D5 causa un contacto con la silla/brazo sobre A5 en un intento de conseguir el control del balón.

Reglamento: La acción de D5 no se considerará antideportiva. Se señalará falta personal a D5.

36.1.3 Situación 6: Cuando quedan 1:29 segundos del segundo periodo, el balón está fuera del terreno de juego y a disposición de A4 para efectuar un saque. D4 causa un contacto sobre A5 y se señala falta.

Reglamento: Se señalará falta personal a D4.

Información Adicional sobre el Artículo 36

Aplicación

En los último minutos de un partido igualado después de que el balón haya salido de las manos del jugador que efectúa un saque, un jugador defensor realiza un contacto sobre un jugador atacante, que está a punto de recibir o ya ha recibido el balón en el terreno de juego, con la finalidad de parar o reiniciar el reloj de juego. Este contacto debe ser sancionado **inmediatamente** como una falta personal a menos que haya un contacto excesivo, que será juzgado como falta antideportiva incluso como falta descalificante. **El principio de ventaja/desventaja no se aplicará.**



Ejemplo 1

Con 1:02 por jugar en el último minuto del partido y con un tanteo de A83-D80, el balón ya ha salido las manos del jugador A4 que efectúa un saque cuando D5 provoca un contacto con A5 que está a punto de recibir el balón. Se sanciona falta a D5

Interpretación:

Se sancionará inmediatamente con una falta personal a D5 a menos que los árbitros juzguen que la gravedad del contacto de D5 requiere que deba señalarse una falta antideportiva o descalificante.

Ejemplo 2:

Con 1:02 por jugar en el último minuto del partido y con un tanteo de A83-D80, el balón ya ha salido las manos del jugador A4 que efectúa un saque cuando A5 provoca un contacto con D5. Se sanciona falta a A5.

Interpretación:

Al cometer esta falta el equipo A no ha obtenido ninguna ventaja. Se sancionará inmediatamente con una falta personal a A5, a menos que sea un contacto grave. El equipo D dispondrá de un saque en el lugar más cercano a donde se produjo la infracción

Ejemplo 3

Con 1:02 por jugar en el último minuto del partido y con un tanteo de A83-D80, el balón ya ha salido las manos del jugador A4 que efectúa un saque cuando, **en un área diferente de la pista desde donde se efectúa el saque**, D5 provoca un contacto con A5. Se sanciona falta a D5.

Interpretación:

Se ha de sancionar una falta antideportiva aunque no se haya dado ningún aviso antes. Es obvio que D5 no realiza ningún esfuerzo por jugar el balón y obtiene una ventaja no permitiendo que se reinicie el reloj del partido.

Art. 37 Falta Descalificante

37. Comentario: Cuando una persona descalificada rehúsa irse al vestuario o vuelve después en cualquier momento, el árbitro debe pedir al delegado de campo, durante un periodo del reloj parado, que se lleve a la persona descalificada. Si no lo consigue, el partido podría ser suspendido. El árbitro debe presentar un informe a la autoridad competente.

37.1.3. Ver comentarios Art.3.1

Art. 38 Falta Técnica

38.3.1 Comentario 1: La salida del campo por parte de un jugador sucede mucho 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 el jugador A4 del equipo atacante viola la regla por primera vez, el árbitro señalará una infracción (pérdida de la posesión del



balón) y advertirá a A4 con el **entrenador** del equipo A presente. Esta advertencia se aplica al conjunto del equipo. En la siguiente violación por parte de cualquier jugador del equipo A, se sancionará una falta técnica

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

38.3.1 Comentario 2: Cuando un árbitro advierta a un jugador por una acción o comportamiento que en caso de repetirse acarrearía una falta técnica, **dicha advertencia también debe 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.

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

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

Reglamento:

Se 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.

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

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

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

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

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

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

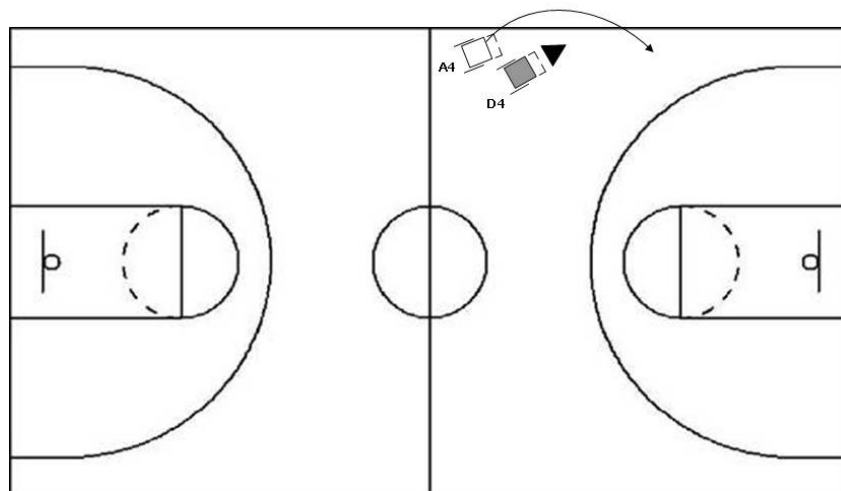
Reglamento: Legal.

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

Reglamento: La destreza defensiva de D4 debería ser reconocida y el jugador A4 debería ser penalizado por abandonar el campo para conseguir una ventaja. Sin

embargo, si a juicio del árbitro no tuviera trascendencia, no se indicara ninguna violación

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



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

8.3.1 Situación 7: El jugador A4 pasa a D4 traspasando la línea de banda con las dos ruedas del lado derecho (o izquierdo) y vuelve a entrar en el campo por la banda. Es la primera infracción del equipo A.

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


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

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

38.3.1 Situación 9: El atacante A4 y el defensor D4 están situados en paralelo (rueda con rueda) y se mueven en diagonal. Al hacer esto, A4 se sale del campo. A4 trata entonces de volver a entrar rodando hacia atrás. D4 trata de impedirlo moviéndose en paralelo a A4.

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

38.3.1 Comentario 4: La repetición de una falta técnica a un jugador podría suponer su descalificación del partido, especialmente si las faltas son por infracciones similares. Esta falta es entonces penalizada como una falta descalificante con dos (2) tiros libres

	REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES REGLA SEIS – FALTAS	Enero 2011 Pág. 61 de 83
---	---	-----------------------------

más posesión del balón para un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales

38.3.1 Situación 10: El jugador A4 levanta una pierna del reposapiés y la balancea hacia un lado de la silla para mantener el equilibrio mientras recibe un pase.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A4; se conceden dos tiros libres a un miembro del equipo D, seguido de posesión de balón para el equipo D con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. El levantamiento accidental del pie o de la pierna no siempre es falta técnica y el árbitro debe evaluar si la acción ha proporcionado una ventaja injusta.

38.3.1 Situación 11: El jugador A4 habiendo realizado un tiro a cesto, impide que su silla choque contra un contrario frenando con sus pies.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A4. Si la canasta es convertida se conceden 2 ó 3 puntos y el encuentro continúa con dos tiros libres de un jugador del equipo D, seguido de posesión de balón para el equipo D con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

38.3.1 Situación 12: El jugador A4 frena su silla con su muslo y/o alternativamente con su pie en la rueda.

Reglamento: Se sanciona con falta técnica a A4; se conceden dos tiros libres a un miembro del equipo D, seguido de posesión de balón para el equipo D con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

38.3.1 Situación 13: El equipo A tiene el control del balón cerca de la canasta contraria y le quedan diez (10) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando D4 se cae de su silla de ruedas justo debajo de la canasta.

Reglamento: El árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para D4. 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 veinticuatro (24) segundos mostrará nueva cuenta de catorce (14) segundos.

38.3.1 Situación 14: El equipo A tiene el control del balón cerca de la canasta contraria y le quedan dieciocho (18) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos cuando D4 se cae de su silla de ruedas justo debajo de la canasta.

Reglamento: El árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para D4. 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 veinticuatro (24) segundos se mantendrá con dieciocho (18) segundos.

38.3.1 Comentario 5: Si en la situación anterior, D4 se cae deliberadamente de la silla, el árbitro parará inmediatamente el partido debido al peligro potencial para D4, y penalizará su acción con una falta técnica. Se concederán dos tiros libres a un miembro del equipo A, seguido de posesión de balón para el equipo A con un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y el reloj de veinticuatro (24) segundos mostrará una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos. En el caso de que queden menos de veinticuatro (24) segundos de partido, el reloj de



veinticuatro (24) segundos se apagará y el tiempo restante de posesión será el indicado en el reloj del partido.

38.3.1 Comentario 6

Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas presionantes. Si tal acción produce un contacto, debe sancionarse falta personal. Si no hay contacto, puede sancionarse una falta técnica.

38.3.1 Situación 15: A4 obtiene el control del balón en un rebote y de inmediato es defendido estrechamente por D4. A4 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a D4 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o botar.

Reglamento:

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

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

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

Información Adicional sobre el Artículo 38

Aplicación 1

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

Ejemplo:

Se advierte a un jugador del equipo A por:

- (a) Interferir un saque.
- (b) Su comportamiento antideportivo.
- (c) Otras acciones que, en caso de repetirse, pueden acarrear una falta técnica.

Interpretación:

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

Aplicación 2:

Se sanciona una falta técnica durante un intervalo a un jugador-entrenador facultado para jugar. La falta técnica contará como falta de jugador y para las faltas de equipo en el siguiente período.



Ejemplo:

A4 es jugador-entrenador y se le sanciona una falta técnica por:
Comportamiento antideportivo durante un intervalo.

Interpretación:

Se sanciona una falta técnica a A4 como jugador. La falta contará como una (1) falta de equipo en el siguiente período así como una (1) de las cinco (5) faltas de jugador de A4.

Aplicación 3:

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

Ejemplo:

A4 está efectuando un lanzamiento cuando D4 intenta distraerlo gritando. El lanzamiento:

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

Interpretación:

Se advertirá a D4 y se comunicará este hecho a su entrenador.

- a) Dicha advertencia se aplicará a todos los miembros del equipo D durante el resto del partido en caso de producirse un comportamiento similar.
- (b) Se sancionará una falta técnica a D4.

Aplicación 4

Un jugador vuelve al terreno de juego después de hacer su quinta falta y tras habersele comunicado que ya no está facultado para jugar. Dicha acción ilegal será penalizada inmediatamente en el momento de descubrirse, sin poner a los adversarios en desventaja.

Ejemplo:

Tras habersele comunicado a D4 que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, vuelve al terreno de juego como sustituto. Esta acción ilegal se descubre:

- (a) Antes de que el balón esté vivo para la reanudación del partido.
- (b) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo A controla el balón.
- (c) Después de que el balón esté vivo y mientras el equipo D controla el balón.
- (d) Después de que el balón esté muerto después de que D4 entrase al terreno de juego.



Interpretación:

(a) Se retirará a D4 del partido inmediatamente. Se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo D.

(b) Se detendrá el partido de inmediato a menos que se ponga al equipo A en desventaja. D4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo D.

(c) y (d) Se detendrá el partido inmediatamente. D4 se retirará del partido y se cargará una falta técnica tipo 'B' al entrenador del equipo D.

Aplicación 5

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

Ejemplo:

Tras habersele comunicado a D4 que ya no está facultado para jugar debido a su quinta falta, vuelve al terreno de juego como sustituto. Esta acción ilegal se descubre después de que:

- (a) D4 convierte un cesto.
- (b) D4 comete una falta.
- (c) D4 recibe una falta de A4 (5ª de equipo).

Interpretación:

- (a) El cesto de D4 será válido.
 - (b) La falta de D4 se considerará falta de jugador.
 - (c) Los dos tiros libres que le corresponden a D4 los lanzará su sustituto.
- En todos los casos se señalará la falta técnica al entrenador del equipo D (anotada como 'B').

Aplicación 6:

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

Ejemplo 1:

A10 solicita sustituir a A4. El balón queda muerto a consecuencia de una falta de A4 y A10 entra en el terreno de juego. Los árbitros no comunican a A4 su quinta



falta. Posteriormente, A4 vuelve al terreno de juego como sustituto. La participación ilegal de A4 es descubierta:

- (a) Después de que el reloj de partido se haya puesto en marcha y mientras A4 está participando como jugador.
- (b) Después de que A4 haya logrado un cesto.
- (c) Después de que A4 cometa falta sobre D4.
- (d) Después de que D4 cometa falta sobre A4.

Interpretación:

- (a) Se detendrá el juego y A4 será reemplazado inmediatamente por un sustituto, sin poner al equipo B en desventaja. No se sancionará nada por la participación ilegal de A4.
- (b) El cesto de A4 es válido.
- (c) La falta cometida por A4 se considerará falta de jugador y se penalizará consecuentemente.
- (d) La falta de D4 se considerará una falta contra un jugador; se concederán dos o tres tiros libres al sustituto de A4.

Ejemplo 2:

Diez (10) minutos antes del inicio del partido, se sanciona una falta técnica a A4. Antes de empezar el partido el entrenador del equipo D designa a D4 para lanzar los dos (2) tiros libres, sin embargo, D4 no se encuentra en el cinco inicial del equipo D.

Interpretación:

Los tiros libres debe lanzarlos uno (1) de los cinco (5) jugadores designados para empezar el partido. No puede concederse una sustitución antes de que haya comenzado el tiempo de juego.

Aplicación 7

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

Ejemplo:

A4 avanza hacia la canasta cuando D4 cae al suelo sin que hay habido ningún contacto entre estos jugadores o después de que haya habido un contacto insignificante seguido por un actuación teatral de D4. Ya se había advertido de esta acción a los jugadores del equipo D y se había comunicado este hecho a su entrenador.

Interpretación:

Tal comportamiento es obviamente antideportivo y perjudica el desarrollo del partido. Se señalará una falta técnica

Aplicación 8



Cuando se permite un balanceo excesivo de los codos puede producirse una grave lesión, especialmente en situaciones de rebote y de defensas presionantes. Si tal acción produce un contacto, debe sancionarse falta personal. Si no hay contacto, puede sancionarse una falta técnica.

Ejemplo:

A4 obtiene el control del balón en un rebote y de inmediato es defendido estrechamente por D4. A4 balancea excesivamente los codos en un intento de intimidar a D4 o para crear un espacio suficiente donde poder pivotar, pasar o botar.

Reglamento:

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

Art. 39 Enfrentamientos

Información sobre el Artículo 39

Aplicación

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

Ejemplo:

El equipo A ha controlado el balón durante veinte (20) segundos cuando se produce una situación que puede degenerar en enfrentamiento. Los árbitros descalifican a miembros de ambos equipos por abandonar los límites de sus zonas de banco.

Interpretación:

El equipo A, que controlaba el balón antes del enfrentamiento, deberá efectuar un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales y dispondrá sólo de los cuatro (4) segundos restantes en el reloj de veinticuatro (24) segundos.



REGLA SIETE - DISPOSICIONES GENERALES

Art. 42 Situaciones Especiales

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

Reglamento: Si. (Ver Art. 19.39).

42.2 Situación 1:

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

Reglamento: Las penalizaciones de 2) y 3) son equivalentes y por lo tanto se cancelan. El juego se reanuda con un (1) tiro libre para A4 y posesión del balón para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

42.2 Situación 2:

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

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

El juego continúa con 2 tiros libres seguidos de posesión de balón para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

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

Reglamento: Se señalan las correspondientes faltas a A5 y a D6. Se le conceden dos (2) tiros libres a A5, seguido de dos (2) tiros libres y posesión de balón para el equipo D desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.



42.2.2 Situación 2: La misma situación que la anterior, pero la falta técnica de A5 es su quinta (5) falta y debe abandonar el terreno de juego. Sin embargo, continua discutiendo con el árbitro y éste le señala otra falta técnica que se cargará al entrenador del equipo A. ¿Cómo se reanuda el encuentro?

Reglamento: Se señala a D6 una falta personal, una falta técnica a A5 (su quinta falta) y una falta técnica al entrenador del equipo A. Las penalizaciones no son equivalentes. Se conceden dos (2) tiros libres al sustituto de A5, seguido de dos (2) tiros libres para el equipo D por la falta técnica de A5, seguido de dos (2) tiros libres y posesión del balón desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales para el equipo D por la falta técnica cargada al entrenador de A.

42.2.3 Situación:

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

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

42.2.5 Situación 1:

A4 tiene que lanzar (2) tiros libres.

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


Reglamento: La penalización de una falta de equipo tiene la posibilidad de ser cancelada por otra penalización de falta de equipo, siempre y cuando se haga antes de que el balón sea puesto vivo para el primer ó único tiro libre (Ver Art. 42.2.5).

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

Pero en el ejemplo 2) no es posible cancelar las faltas puesto que el balón ya estaba vivo para el primer tiro libre. Por lo tanto, A4 lanza dos (2) tiros libres, y luego el equipo D tiene dos (2) tiros libres tras los cuales se reanudará el partido.

42.2.5 Situación 2:

- 1) D6 le hace falta a A6. Es la quinta (5) falta del equipo D en el periodo. Penalización: dos (2) tiros libres para A6.
- 2) El entrenador del equipo D incurre en una falta técnica. Penalización: dos (2) tiros libres y posesión del balón para el equipo A.
- 3) El árbitro acaba de dar el balón a A6 cuando se indica una falta técnica al entrenador del equipo A. Penalización: dos (2) tiros libres y para el equipo D.

	REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	Enero 2011 Pág. 69 de 83
---	---	-----------------------------

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

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

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

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

Información Adicional sobre el Artículo 42

Aplicación 1

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

Ejemplo 1:

A4 intenta un lanzamiento. Mientras el balón está en el aire, suena la señal de veinticuatro (24) segundos. Tras la señal pero estando A4 aún en acción de tiro, D4 comete una falta antideportiva sobre A4 y:

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

Interpretación:

En los tres casos, la falta antideportiva de D4 no puede ignorarse.

(a) A4 fue objeto de falta en acción de tiro. La violación de veinticuatro (24) segundos se ignorará puesto que ha ocurrido después de la falta antideportiva. Se concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres a A4 seguidos de un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

b) No hay violación de 24 segundos. Se concederán dos (2) ó tres (3) tiros libres a A4 seguidos de un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

(c) No hay violación de 24 segundos. Se conceden dos (2) o tres (3) puntos a A4 seguidos de un (1) tiro libre adicional y saque del equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.



Ejemplo 2:

A4 intenta un lanzamiento y recibe falta de D4. A continuación, mientras A4 está aún en acción de tiro, recibe otra falta de D5.

Interpretación:

Se ignorará la falta de D5 a menos que sea una falta antideportiva o descalificante.

Aplicación 2

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

Ejemplo 1:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Después del primer tiro libre:

- (a) A5 y D5 cometen falta doble.
- (b) A5 y D5 cometen falta técnica.

Interpretación:

Se anotarán las faltas a A5 y D5, tras lo cual A4 lanzará su segundo tiro libre y el juego se reanudará como después de cualquier último o único tiro libre.

Ejemplo 2:

A4 debe lanzar dos (2) tiros libres. Después de convertir los dos tiros libres pero antes de que el balón esté vivo después del último tiro libre:

- (a) A5 y D5 cometen falta doble.
- (b) A5 y D5 cometen falta técnica.

Interpretación:

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

Aplicación 3

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

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

Ejemplo:

Durante el intervalo entre el primer y segundo período se sanciona con falta descalificante a A5 y D5 o se sanciona con falta técnica a ambos entrenadores. La flecha de posesión alterna favorece al:



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

Interpretación:

- a) El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. En el momento en que el balón toque a un jugador en el terreno de juego, la flecha cambiará de dirección a favor del equipo D.
- (b) Se sigue el mismo procedimiento, comenzando con un saque del equipo D y cambiando la flecha a favor del equipo A.

Art. 43 Tiros Libres

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

Reglamento: El tiro libre se cancela. El juego se reanuda con un saque para el equipo A desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales

43.2.3 Situación: Un lanzador de tiros libres, posiciona su silla más allá de la línea de tiros libres pero dentro del semicírculo. Se mueve durante el tiro libre, cruza la línea de tiros libres con su(s) rueda(s) delantera(s) y el balón toca el aro antes de que cualquiera de sus ruedas traseras toque la línea de tiros libres.

Reglamento: Legal. Está permitido que el lanzador de tiros libres tenga su(s) rueda(s) delantera(s) sobrepasando la línea de los tiros libres siempre y cuando su(s) rueda(s) trasera(s) no toque(n) la línea de tiros libre antes de que el balón toque el aro.

43.2.4 y 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.

Los 5 cinco jugadores que pueden ocupar el pasillo de tiros libres deben 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) Solo se puede sobrepasar la línea del pasillo cuando la anchura de la silla sea superior a la del pasillo (85 cms.)
- 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 de los jugadores situados en los pasillos de tiros libres puede sobresalir de las líneas, pero la(s) rueda(s) delantera(s) no debe(n) tocar las líneas.

Aplicación: La afirmación de que cualquier violación cometida por el lanzador de tiros libres prevalece sobre cualquier otra violación cometida por los otros jugadores ha sido eliminada de las reglas.

43.3.3 Situación 1: El último o único tiro libre es concedido a A4. Antes de que A4 suelte el balón, D4 entra en el área restringida (sin molestar a A4). Antes de que A4 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en el área restringida. El tiro libre es convertido.

Reglamento: El tiro libre debe ser cancelado. Se concederá la posesión del balón al equipo al que corresponde la siguiente posesión alterna para un saque desde la prolongación de la línea de tiros libres, enfrente de la mesa de oficiales.

43.3.3 Situación 2: Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.

Reglamento: Se aplicará el mismo procedimiento que en 43.3.3 Situación 1.

Comentario 1: En ambas situaciones se ha cometido una doble violación y ha dado como resultado una situación de palmeo entre dos y posesión alterna.

43.3.3 Situación 3: El último o único tiro libre es concedido a A4. Antes de que A4 suelte el balón, D4 entra en el área restringida y distrae a A4. Antes de que A4 suelte el balón, sus ruedas traseras tocan la línea de tiros libres o entran en el área restringida. El tiro libre es convertido

Reglamento: El tiro libre debe ser cancelado. Sólo debe penalizarse la distracción de D4. A4 tendrá un tiro libre adicional.

43.3.3 Situación 4: Como en la situación anterior, pero el tiro libre no es convertido.
Reglamento: Sólo debe penalizarse la distracción de D4. A4 tendrá un tiro libre adicional.

Comentario 2: En ambas situaciones sólo debe penalizarse la distracción de D4 dando como resultado un tiro libre adicional.

Comentario 3: 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 de que un jugador equivocado tire unos tiros libres, puede corregirse hasta el momento en que el balón esté de nuevo vivo después del balón muerto siguiente al error, habiendo estado el reloj en marcha

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

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



Información adicional sobre el Artículo 44

Aplicación 1

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

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

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

Ejemplo:

D4 comete falta sobre A4, segunda falta del equipo D en este periodo. El árbitro comete un error concediendo dos (2) tiros libres a A4. Después del último tiro libre convertido, el juego continúa y se reinicia el reloj de partido. D5 recibe el balón, regatea y encesta. El error se descubre:

(a) Antes.

(b) Después

De que el balón esté a disposición del equipo A para efectuar el saque desde la línea de fondo.

Interpretación:

La canasta de D5 es válida

En (a), los tiros libres deben cancelarse. El error es aún rectificable y se concederá un saque al equipo A desde la línea de fondo donde se detuvo el partido para corregir el error.

En (b), el error ya no es rectificable y el juego continúa.

Aplicación 2

Si el error consiste en tiros libres lanzados por un jugador equivocado, el/los tiro(s) libre(s) lanzado(s) por error se cancelarán. Se concederá el balón a los oponentes para un saque a la altura de la línea de tiros libres, enfrente de la mesa de oficiales. Si el juego ya se ha reanudado, se concederá el balón a los oponentes para un saque desde el lugar más cercano al lugar en el que se detuvo el partido, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

Si los árbitros se dan cuenta de que un jugador equivocado va a lanzar el/los tiro(s) libre(s), antes de que el balón esté a su disposición para el primer o único tiro libre, debe sustituirse por el lanzador correcto sin adoptar ninguna sanción.



Ejemplo 1:

D4 comete falta sobre A4, sexta falta del equipo D en este periodo. Se conceden dos tiros libres a A4. En su lugar, es A5 quien se coloca para lanzar los dos (2) tiros libres. El error se descubre:

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

Interpretación:

En (a) el error se corrige inmediatamente y se comunica a A4 que debe lanzar los tiros libres, sin adoptar ninguna sanción contra el equipo A.

En (b) y (c) se cancelan los dos (2) tiros libres y el juego se reanuda con un saque para el equipo D a la altura de la línea de tiros libres enfrente de la mesa de oficiales.

Se aplicará el mismo procedimiento si la falta de D4 fuese antideportiva. En este caso el derecho a la posesión del balón como parte de la penalización se cancela y el juego se reanuda con un saque del equipo D desde la banda a la altura de los tiros libres.

Ejemplo 2:

D4 hace falta sobre A4 que está en acción de tiro, seguida de una falta técnica al entrenador del equipo D. En vez de A4, es A5 quien se coloca para lanzar los cuatro (4) tiros libres. El error es descubierto antes de que el balón esté a disposición del equipo A para el saque correspondiente a la falta técnica.

Interpretación:

Los dos (2) tiros libres convertidos por A5 que debería haber lanzado A4 se cancelan y el partido se reanuda con un saque para el equipo A de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.

Aplicación 3

Cuando se corrige un 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 en la posesión de equipo desde que se cometió el error, el juego se reanudará como después de cualquier tiro libre normal.
- (b) Si ha habido cambio en la posesión de equipo desde que se cometió el error y el mismo equipo consigue un cesto, se ignorará el error y el juego se reanudará como después de cualquier cesto de campo normal.

Ejemplo 1:

D4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo D en este periodo. Por error, se concede saque en vez de los dos (2) tiros libres a A4. A5 establece control de balón en el terreno de juego cuando D5 palmea el balón y lo desvía fuera del



terreno de juego. El entrenador del equipo A solicita un tiempo muerto, durante el cual los árbitros se percatan del error rectificable o se les comunica que A4 debería haber lanzado dos (2) tiros libres.

Interpretación:

Se conceden dos (2) tiros libres a A4 y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 2:

D4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo D en este periodo. Por error, se concede un saque al equipo A en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 efectúa un regate y lanza a canasta, pero es objeto de falta por parte de D4 y se le conceden dos (2) tiros libres. Durante el período de reloj parado, los árbitros se percatan del error rectificable.

Interpretación:

A4 dispondrá de dos (2) tiros libres sin jugadores alineados en el pasillo. Posteriormente, A5 lanzará dos (2) tiros libres y el juego se reanuda como después de cualquier tiro libre normal.

Ejemplo 3:

D4 comete falta sobre A4, quinta falta del equipo D en este periodo. Por error, se concede un saque al equipo A en vez de los dos (2) tiros libres a A4. Tras el saque A5 lanza a canasta y encesta. Antes de que el balón pase a estar vivo de nuevo, los árbitros se percatan del error rectificable.

Interpretación:

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



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

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

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

Art. 46: Arbitro principal: Obligaciones y Derechos.

46.1 Ver Comentario en Art.3.1

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

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

Información Adicional sobre el Artículo 46

Aplicación 1

El árbitro principal está autorizado para identificar situaciones en que el uso del equipo técnico de revisión es apropiado, o a petición de un entrenador, comprobará si un lanzamiento al final de un periodo se ha efectuado dentro del tiempo de juego y/o si este tiro final es de dos (2) o tres (3) puntos. Es la única persona que de decidir si utilizar este tipo de equipo o no.

En caso de revisar un jugada, esta revisión será llevada a cabo por los árbitros, el comisario, si lo hubiera, y el cronometrador. El árbitro principal tomará la decisión final. La solicitud para utilizar este equipo se ha de efectuar antes del inicio del siguiente periodo o antes de que el árbitro haya firmado el acta del partido.

Ejemplo 1:

A4 efectúa un lanzamiento en el momento que suena la señal de final de periodo o partido y la canasta entra. El entrenador del equipo D considera A4 ha soltado el balón después de que sonase la señal y solicita el uso del equipo para la revisión de la jugada.

a) Los árbitros están totalmente seguros de su decisión.

b) Los árbitros tienen alguna duda o no están de acuerdo en si el tiro fue efectuado antes de que sonase la señal de final de periodo o partido.

Interpretación:



- (a) El árbitro rechaza la solicitud del entrenador del equipo D.
- (b) El árbitro accede a la solicitud del entrenador del equipo D.

La revisión de la jugada se realiza en presencia de los árbitros, comisario, si lo hubiera, y cronometrador. Si la repetición aporta una prueba visual evidente de que el balón se ha lanzado después de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se anulará la canasta. Si la repetición confirma que el balón se ha lanzado antes de haber finalizado el tiempo de juego del período o partido, se confirmará el resultado.

Ejemplo 2:

El equipo A va ganando por dos (2) puntos. Se sanciona una falta de A4 sobre D4 cuando suena la señal de final de periodo o partido y D4 tiene dos (2) tiros libres. Convierte los dos (2) tiros y el resultado es un empate. Antes del inicio del siguiente periodo o del periodo extra, el entrenador del equipo A solicita el uso del equipo de revisión.

Interpretación:

El equipo técnico sólo puede ser utilizado para comprobar si el último lanzamiento (no la falta sancionada) se ha realizado antes o después del final del tiempo de juego de un periodo. La solicitud del entrenador del equipo A será rechazada.

Ejemplo 3:

El equipo D va ganando por dos (2) puntos. A4 lanza y convierte una canasta cuando suena la señal de final de periodo o partido, pero los árbitros conceden dos (2) puntos en vez de tres (3). Antes del inicio del siguiente periodo o del periodo extra o antes de que el árbitro haya firmado el acta del partido, el entrenador del equipo A solicita el uso del equipo de revisión.

Interpretación:

El equipo técnico puede ser utilizado para comprobar si el último lanzamiento se ha realizado antes o después del final del tiempo de juego y/o si el tiro es de dos (2) o tres (3) puntos. La solicitud del entrenador del equipo A será aceptada.

Aplicación 2

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

Sólo se podrá utilizar el equipo aprobado por el árbitro principal a la hora de ver una repetición

Ejemplo:

A4 efectúa un lanzamiento en el momento que suena la señal de final de periodo o partido y la canasta entra. El entrenador del equipo D considera A4 ha soltado el balón después de que sonase la señal y solicita el uso del equipo para la revisión



de la jugada. No existe ningún equipo técnico aprobado en el terreno de juego pero el delegado del equipo D afirma que el partido estaba siendo filmado desde la grada y entrega a los árbitros una copia para su revisión.

Interpretación:

La solicitud del entrenador D será rechazada

Art. 48 El anotador y el ayudante de anotador: Obligaciones.

48.5 Comentario 1: Cuando se solicita una sustitución, el comisario o el asistente 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 asistente del anotador informaran al anotador para que avise a los árbitros, quienes inmediatamente cargarán una falta técnica contra el entrenador tan pronto como el jugador entre en cancha, o en el próximo balón muerto. (Ver Art. 19.3.10)

48.5 Comentario 2: Cuando un asistente de anotador sea designado en la mesa de oficiales, sus obligaciones incluirán el control/revisión de las licencias de los jugadores y no será necesario un comisario.

Art. 50 El Operador de Veinticuatro Segundos: Obligaciones

Información sobre el Artículo 50

Aplicación

El reloj de veinticuatro (24) segundos se apagará después de que el balón quede muerto i el reloj de partido haya sido detenido, cuando queden menos de veinticuatro (24) segundos o catorce (14) segundos en el reloj del partido en cualquier periodo.

Ejemplo 1

Con dieciocho (18) segundos en el reloj del partido y tres (3) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, D4 toca el balón con el pie deliberadamente en su pista trasera.

Interpretación:


El juego se reiniciará con un saque para el equipo A en su pista delantera con dieciocho segundos en el reloj del partido y catorce (14) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos.

Ejemplo 2:

Con siete (7) segundos en el reloj del partido y tres (3) segundos en el reloj de veinticuatro (24) segundos, D4 toca el balón con el pie deliberadamente en su pista trasera

Interpretación:

El juego se reiniciará con un saque para el equipo A en su pista delantera con siete (7) segundos en el reloj del partido y el reloj de veinticuatro (24) segundos debe estar apagado.

	OFFICIAL WHEELCHAIR BASKETBALL RULES COMMENTS AND INTERPRETATIONS 2010	Enero 2011 Pág. 79 de 79
---	--	-----------------------------

REGLA NUEVE – SISTEMA DE CLASIFICACION DE LOS JUGADORES

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

51 Situación 1: Durante un tiempo muerto el equipo A hace una sustitución. Después de que el balón este vivo, el comisario o el asistente del anotador se dan cuenta que el equipo A está jugando con más de 14 puntos (puntuación máxima).

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

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

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

No está permitido jugar con sólo cuatro (4) jugadores, incluyendo el segundo jugador punto-4.

51.2 Situación 1: El equipo A llega con sólo cinco (5) jugadores. Poco después del comienzo del partido, el anotador descubre que el equipo A está jugando con 14,5 puntos.

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

51.2 Situación 2: Después de que el árbitro suelta el balón en el palmeo entre dos (2) inicial, el comisario se da cuenta de que el equipo A tiene más de catorce (14) puntos en pista. El comisario informará al árbitro. Se cargará una falta técnica al entrenador del equipo A y se concederán dos (2) tiros libres al equipo D seguidos de un saque des de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales. (Ver también Artículo 9.1 Comentario/Reglamento)

Reglamento: Si. Artículo 51.3.

FIN DE LOS COMENTARIOS E INTERPRETACIONES