



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS 3x3

2021



Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas 3x3 2021

Aprobadas por el

Comité Ejecutivo IWBF
Mies, Suiza, diciembre 2020

Válidas desde el 1 de enero de 2021



REGLAMENTO PUBLICADO POR

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS (IWBF) (Fundada en 1973)

© Copyright: IWBF
Editado por: IWBF
Versión: **2021 Ver#1**

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

Dirección postal y ubicación:

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

Comité Técnico IWBF

Presidente	D. Cristian Roja, Italia
Secretario	D. Matt Wells, Australia
Miembros	D. Adolfo Damian Berdun, Argentina D ^a . Tonia Gomez-Ruf, España D. Edwin Wallaart, Holanda D. Jon Burford, EEUU
Sub-Comité	D. Ricardo Moreno, España D. Haj Bhanja, Gran Bretaña D. José Cardoso, Portugal
Miembros Ex-officio	D. Ulf Mehrens, Presidente de IWBF D. Norbert Kucera, Secretario General de IWBF
Traducción al castellano	D. Joaquín Celaya y D. Jorge de la Piedad (Árbitros CTA)
Revisión técnica y Coordinación	D. Ricardo Moreno IWBF TC

Índice de Contenido

REGLA UNO – EL JUEGO	6
Art. 1. Definiciones	6
PISTA Y EQUIPAMIENTO	7
Art. 2. Terreno de juego	7
Art. 3. Equipamiento.....	12
REGLA TRES – LOS EQUIPOS	16
Art. 4. Los equipos	16
Art. 5. Jugadores: Lesión.....	19
Art. 6. Anulado.....	19
Art. 7. Anulado.....	19
REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO	20
Art. 8. Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga.....	20
Art. 9. Comienzo y final del partido.....	21
Art. 10. Estado del balón	21
Art. 11. Posición de un jugador y de un árbitro	22
Art. 12. Situación de balón retenido	22
Art. 13. Cómo se juega el balón.....	23
Art. 14. Control del balón	23
Art. 15. Jugador en acción de tiro.....	24
Art. 16. Canasta: Cuándo se marca y su valor	25
Art. 17. Check-ball/intercambio de balón	26
Art. 18. Tiempo muerto	27
Art. 19. Sustituciones.....	27
Art. 20. Partido perdido por incomparecencia.....	29
Art. 21. Partido perdido por inferioridad	29
REGLA CINCO - VIOLACIONES	30
Art. 22. Violaciones.....	30
Art. 23. Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego	30
Art. 24. Regate	31
Art. 25. Avance ilegal (3 impulsos)	31
Art. 26. 3 segundos	32
Art. 27. 5 segundos	32
Art. 28. Anulado.....	32
Art. 29. 12 segundos.....	32
Art. 30. Aclarado del balón	35
Art. 31. Levantarse de la silla de ruedas.....	36

REGLA SEIS - FALTAS	38
Art. 32. Faltas.....	38
Art. 33. Contacto: Principios generales	38
Art. 34. Falta personal	45
Art. 35. Doble falta.....	45
Art. 36. Falta técnica.....	46
Art. 37. Falta antideportiva.....	49
Art. 38. Falta descalificante	49
Art. 39. Enfrentamientos	52
REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES	54
Art. 40. Anulado.....	54
Art. 41. Faltas de equipo. Penalización	54
Art. 42. Situaciones especiales	54
Art. 43. Tiros libres.....	55
Art. 44. Errores rectificables.....	58
REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS	61
Art. 45. Árbitros, oficiales de mesa y supervisor deportivo	61
Art. 46. Supervisor deportivo	61
Art. 47. Árbitros: Obligaciones y Derechos.....	62
Art. 48. Anotador: Obligaciones	65
Art. 49. Operador del marcador: Obligaciones	66
Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones.....	67
REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES	69
Art. 51. Sistema de clasificación de los jugadores.....	69
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS.....	70
B. ACTA DEL PARTIDO	81
C. PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA	85
D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS	86
E. ADAPTACIÓN A CATEGORÍAS SUB22.....	87

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

La numeración de los artículos sigue el mismo orden que el Reglamento Oficial de Baloncesto en Silla de Ruedas de IWBF. Cuando el artículo no aplica, se considera nulo, en vez de modificar el número del artículo. Esto se hace con fines de comparabilidad.

REGLA UNO – EL JUEGO

Art. 1. Definiciones

1.1. El baloncesto en silla de ruedas

El baloncesto en silla de ruedas 3x3 se juega en una canasta con 2 equipos de 3 jugadores y 1 jugador sustituto como máximo en cada equipo. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el equipo contrario enceste.

El partido lo dirigen dos árbitros, oficiales de mesa, y un supervisor deportivo, si lo hubiera.

1.2. Vencedor de un partido

El primer equipo en anotar 21 o más puntos gana el partido si ocurre antes del final del tiempo regular de juego. Esta regla de “muerte súbita” se aplica solamente durante el tiempo de juego regular (no en una posible prórroga).

Si la puntuación está empatada al final del tiempo regular de juego, se jugará una prórroga. El primer equipo en anotar 2 puntos gana el partido.

PISTA Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Terreno de juego

2.1. Terreno de juego

El terreno de juego de un partido 3x3 será una superficie plana y dura, libre de obstáculos, con unas dimensiones de 15 m (ancho) x 11 m (largo), medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes (Diagrama 1). La cancha tendrá un área restringida con las mismas dimensiones que las de una cancha de baloncesto, incluyendo una línea de tiros libres (5,80 m), una línea de 2 puntos (6,75 m).

El terreno de juego estará marcado en 3 colores: el área restringida y la zona de 2 puntos en un color; la zona de juego restante en otro color y la zona fuera del terreno de juego en color negro. Los colores recomendados por IWBF se muestran en el Diagrama 1.

A nivel de iniciación, 3x3 puede ser jugado en cualquier lugar; incluyendo las líneas limítrofes - si son utilizadas - deben ser adaptadas al espacio disponible. En las competiciones oficiales IWBF 3x3 se tienen que cumplir plenamente con las especificaciones mencionadas, incluyendo el tablero con reloj de lanzamiento integrado en el acolchado del respaldo.

2.2. Líneas

Todas las líneas se dibujarán del mismo color, en blanco u otro color que contraste, de 5 centímetros de ancho y claramente visibles.

2.2.1. Líneas y áreas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en la línea de fondo (detrás de la canasta), la línea trasera (enfrente de la canasta) y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego.

Habrà una línea de 1 metro tras la línea trasera; de 1,5 metros tras las líneas laterales (excepcionalmente y solo por motivos de espacio, se permitirá que esta línea sea de 1 m) y 2 metros tras la línea de fondo.

La mesa de oficiales y sus asientos estarán colocados detrás de la línea trasera, a la izquierda, de cara al terreno de juego.

Excepcionalmente (y solo por razones de espacio), la mesa de oficiales ocupará parte de la línea trasera, justo en la esquina (Diagrama 5).

En el lateral de la mesa de oficiales, habrá espacio disponible para la colocación de 2 sillas de ruedas (una para cada equipo) para el jugador sustituto. (Diagrama 4).

2.2.2. Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores a 2,45 metros del punto medio de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres. Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida.

Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como se muestra en el Diagrama 2.

2.2.3. Área de canasta de campo de 2 puntos

La zona de canasta de 2 puntos de un equipo (Diagrama 1 y Diagrama 3) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes y el arco de tiro, que incluye y está delimitada por:

- Las 2 paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco con un radio de 6,75 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 2 puntos (el arco) no forma parte de la zona de canasta de 2 puntos.

2.2.4. Zona de semi-círculo de No-carga

La zona de semicírculo de no-carga se trazará sobre el terreno de juego, delimitada por:

- Un semicírculo de radio 1,25 metros medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo. El semicírculo se une con:

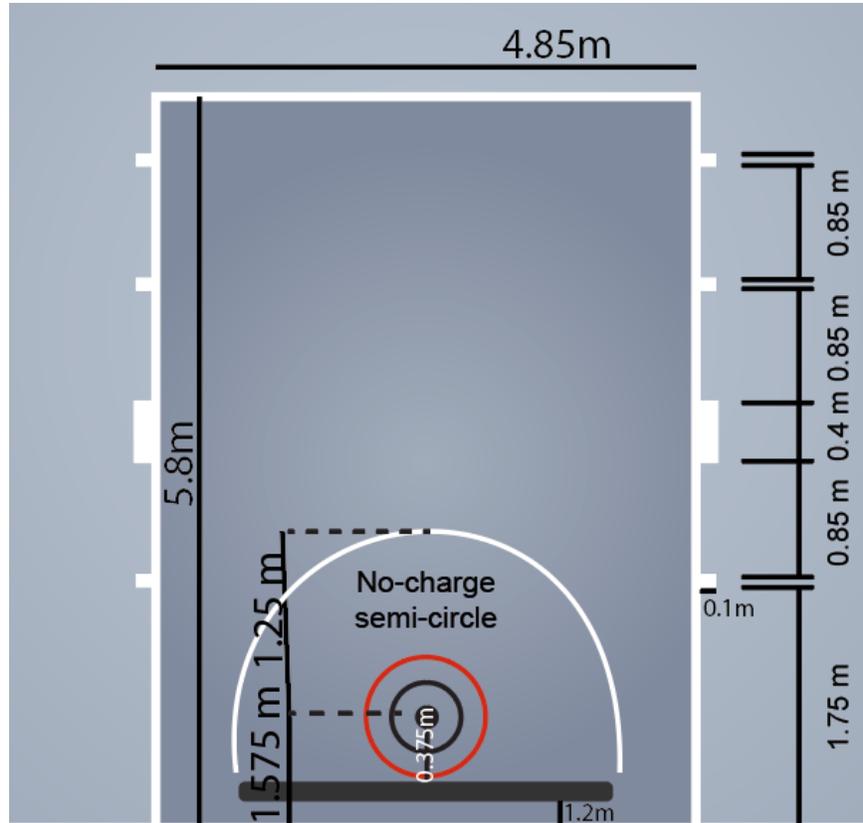


Diagrama 2 Zona restringida

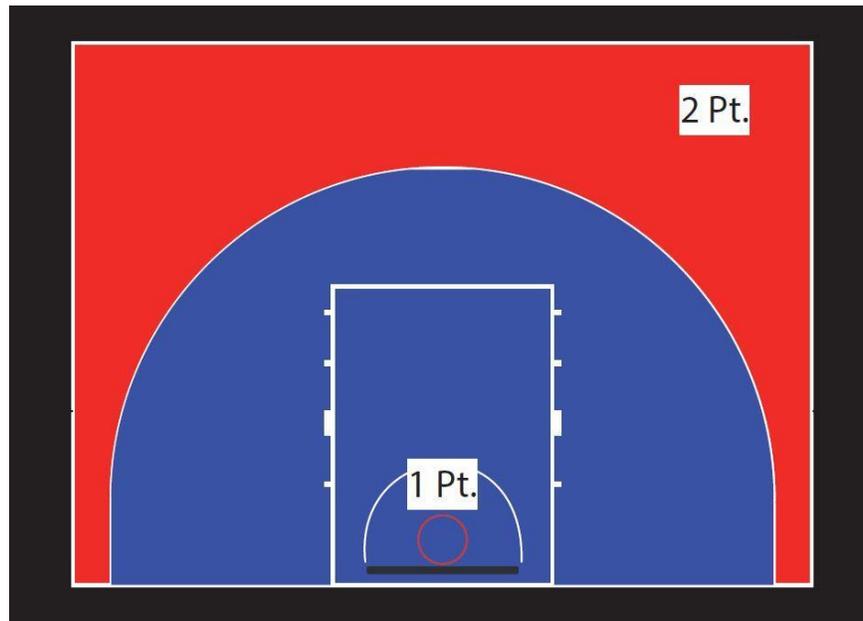


Diagrama 3 Zona de canasta de campo de 1 punto/2 puntos

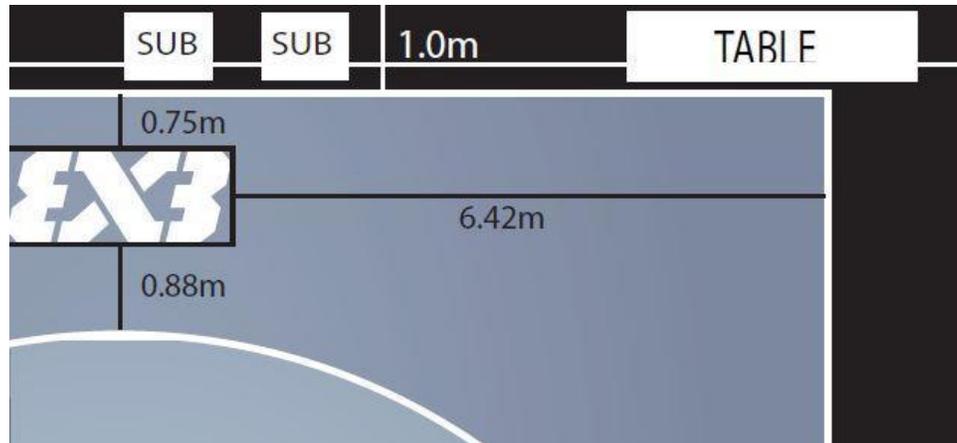


Diagrama 4 Mesa de oficiales y espacios para la sustitución

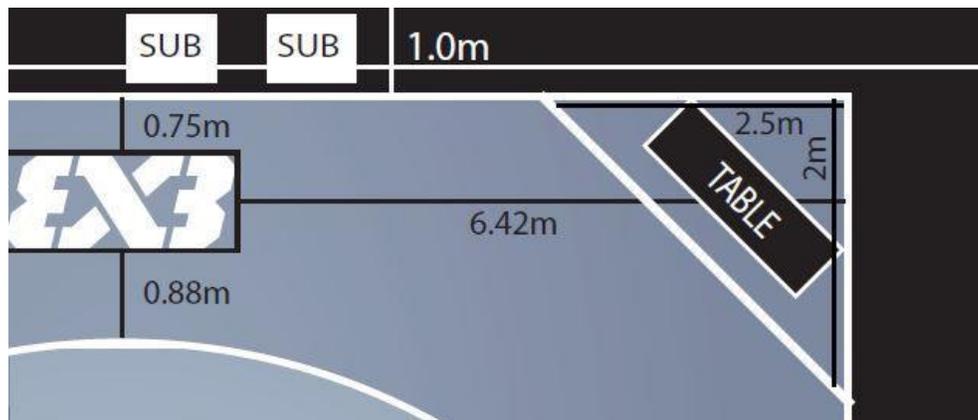


Diagrama 5 Colocación excepcional de la mesa de oficiales y espacios para la sustitución

Art. 3. Equipamiento

Será necesario el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en:
 - Tableros
 - Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes
 - Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto 3x3
- Reloj de partido
- Marcador
- Reloj de lanzamiento
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado, que no sea el reloj de partido, para cronometrar los tiempos muertos.
- 2 señales independientes, potentes y claramente diferentes, para:
 - el operador del reloj de lanzamiento,
 - el cronometrador
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo
- Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver el Apéndice de Equipamiento de Baloncesto en Silla de Ruedas.

Para las Competiciones Oficiales de IWBF:

- Ordenador portátil procesar y seguir el desarrollo de la Competición
- Internet de alta velocidad.

3.1. Sillas de Ruedas

3.1.1. Debe prestarse especial atención a la silla de ruedas ya que es considerada como parte del jugador. Las infracciones a las siguientes reglas comportarán la prohibición de que una silla de ruedas pueda utilizarse durante el partido.

3.1.2. La barra de protección horizontal en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas debe estar a 11 cms del suelo en su punto más adelante y en toda su longitud. Esta barra podrá ser recta, **angulada** o curvada, entre las dos ruedas castors delanteras. Si el ángulo está formado por la unión de dos o más barras rectas, el **ángulo externo** de la unión de dichas barras no puede sobrepasar los 200°. Aquellas sillas de ruedas que tengan un reposapiés situado detrás de una única rueda castor, tienen que tener una barra de protección horizontal incluyendo las ruedas traseras.

Las medidas se tomarán con la(s) rueda(s) delanteras colocadas en dirección de avance.

De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés, situado detrás de la barra, puede tener cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

3.1.3. La parte inferior del reposapiés debe estar diseñada de forma tal que impida que se dañe la superficie de juego. Por motivos de seguridad, se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una(s) rueda(s) antivuelco ubicada(s) en la parte posterior de la silla.

3.1.4. A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas (“castors”) unidos al marco o al eje trasero y situados en la parte posterior de la silla de ruedas. Estos “castors” pueden estar frecuentemente o incluso continuamente en contacto con el suelo. La anchura entre estos dispositivos (“castors”) está limitada a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador está sentado en la silla y en posición de avance, la máxima distancia permitida entre el (los) “castors” y la superficie de juego es de 2 cm. Las ruedas antivuelco (“anti-tip castors”) no deben sobresalir más allá del plano vertical que marcan los puntos más atrasados de las ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance.

Nota: Tal como se describe en este párrafo, una ruedecilla antivuelco (anti-tip castor) no es una rueda.

3.1.5. La máxima altura desde el suelo a la parte superior del cojín, cuando se use, o a la parte superior del asiento, cuando no se use un cojín, no debe exceder de:

- 63 cm para jugadores de las clases 1.0 a 3.0
- 58 cm para jugadores de las clases 3.5 a 4.5

La medición debe realizarse con las ruedas delanteras “castors” en posición de avance y con el jugador fuera de la silla.

- 3.1.6. La silla estará provista de 3 o 4 ruedas, es decir, dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera. Las ruedas grandes, incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de 69 cms.

El eje de las sillas debe de estar hecho de forma redondeada si aristas, ni bordes, ni salientes de ninguna clase.

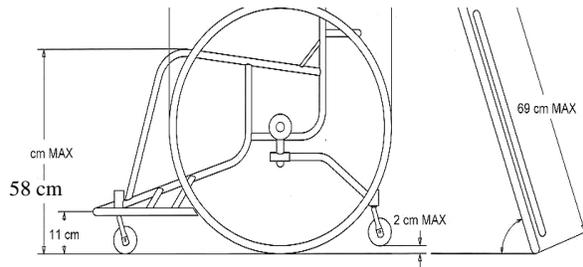
En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña (ó “castor”) debe estar ubicada en el centro y por dentro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda rueda pequeña (ó “castor”) a la única rueda delantera. Luces que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los “castors”.

- 3.1.7. Tiene que haber un aro apoya manos en cada rueda grande
- 3.1.8. No están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas en la silla de ruedas.
- 3.1.9. No está permitido ningún neumático o rueda (“castor”) que deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.
- 3.1.10. Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior del cuerpo, que están fijados a la silla de ruedas, no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador cuando esté sentado en una posición natural.
- 3.1.11. El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cms (15mms). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del cincuenta por ciento (50%). Esto quiere decir que, si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. El acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones a los otros jugadores.

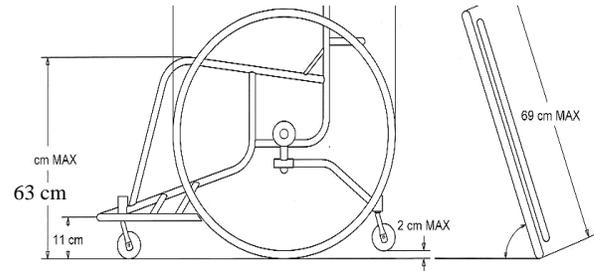
Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa. **El árbitro** detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. **Si la reparación no puede ser completada en un máximo tiempo de 50 segundos, el jugador debe ser sustituido.**

Nota 2: Es posible que un jugador pueda caerse de la silla sin que se haya producido ninguna falta. **Los árbitros** deberán prestar especial atención a la necesidad de proteger a dicho jugador al determinar el momento más apropiado para detener el juego.

Jugadores de clases 3.5 – 4.5



Jugadores de clases 1.0 – 3.0



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

Sillas de ruedas. Dimensiones.

REGLA TRES – LOS EQUIPOS

Art. 4. Los equipos

4.1. Definición

- 4.1.1. Un miembro de un equipo es **apto** para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a las normativas, incluyendo las que regulan los límites de edad, del organizador de la competición.
- 4.1.2. Un miembro de un equipo está **facultado** para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido 5 faltas.
- 4.1.3. Durante el tiempo de juego, un miembro de un equipo es:
- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
 - Sustituto cuando no está en el terreno de juego, pero está facultado para jugar
 - Jugador excluido cuando haya cometido 5 faltas y ya no está facultado para jugar.
- 4.1.4. Durante un intervalo de juego, todos los miembros de equipo facultados para jugar se consideran jugadores.

4.2. Regla

- 4.2.1. Cada equipo se compone de no más de **cuatro (4) jugadores (tres jugadores [3] en pista y un [1] sustituto)** y un [1] asistente de equipo **(mecánico)**.

Nota: El personal de banco no puede ejercer de entrenador. **No se permiten entrenadores ni personal de banco en el terreno de juego ni en el área para sustitutos, ni entrenadores ejerciendo en remoto desde fuera del terreno de juego.**

- 4.2.2. Un sustituto se convierte en jugador cuando su compañera sale de la pista de juego.

4.3. Uniformes

4.3.1. El uniforme de todos los miembros del equipo constará de:

- Camisetas del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.
Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Camisetas interiores, independientemente de su estilo, debajo de la oficial de juego, que deberá ser del mismo color dominante que ésta.
- Pantalones largos o cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta..

4.3.2. Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, 20 centímetros de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, 10 centímetros de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de 2 centímetros.
- Los equipos usarán los números 0 y 00 y del 1 al 99.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a 5 centímetros del número.

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

- El equipo citado en primer lugar en el calendario (local) utilizará camisetas de color claro (preferiblemente blancas).
- El equipo citado en segundo lugar en el calendario (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si los 2 equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

4.3.4. No está permitido jugar descalzo.

4.4. Otra indumentaria

4.4.1. Toda la indumentaria que utilicen los jugadores debe ser adecuada para el baloncesto. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

4.4.2. Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.

- **No se permite utilizar:**
 - Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
 - Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas).
 - Accesorios para el pelo o joyas.

- **Se permite utilizar:**
 - Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado.
 - Mangas de compresión de brazos y piernas.
 - Protector para la cabeza. No cubrirá ninguna parte de la cara entera o parcialmente (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso ni para el jugador que lo lleva ni para el resto de jugadores. Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello ni ninguna parte que presione desde su superficie.
 - Rodilleras.
 - Máscaras faciales de protección para lesión en la nariz, aunque sean de material duro.
 - Protectores bucales transparentes incoloros.
 - Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
 - Muñequeras y cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 10 centímetros, de material textil.
 - Vendaje (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
 - Tobilleras.

Todos los jugadores del mismo equipo deben tener llevar todas sus mangas de compresión de brazos y piernas, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del mismo color sólido.

- 4.4.3. Durante el partido un jugador puede llevar zapatillas de cualquier combinación de colores, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir. No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos.

- 4.4.4. Durante el partido, un jugador no podrá exhibir ningún nombre, marca, logotipo o cualquier otra identificación comercial, promocional o benéfica en su cuerpo, pelo o cualquier otra parte.

- 4.4.5. Cualquier otra indumentaria no mencionada de manera explícita en este artículo deberá ser aprobado por la Comisión Técnica de IWBF.

Art. 5. Jugadores: Lesión

- 5.1. Los árbitros pueden detener el juego en caso de lesión de uno o varios jugadores.
- 5.2. Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. Si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el partido inmediatamente.
- 5.3. Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe tratamiento, debe ser sustituido.
- 5.4. Un jugador sustituto puede entrar al terreno de juego, con el permiso de un árbitro, para atender a un jugador lesionado, antes de que sea sustituido.
- 5.5. Un médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso de un árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata.
- 5.6. Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubierta por completo y de manera segura.
- 5.7. Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta, se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del cronometrador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

Art. 6. Anulado

Art. 7. Anulado

REGLA CUATRO – REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

Art. 8. Tiempo de juego, tanteo empatado y prórroga

- 8.1. El tiempo por defecto del partido (en competiciones oficiales y el recomendado) será 1 cuarto de 10 minutos. El reloj del partido se detendrá durante situaciones de balón muerto y tiros libres.
- 8.2. Habrá un intervalo de juego de 1 minuto entre el tiempo de juego y la prórroga.
- 8.3. Un intervalo de juego comienza:
- Cuando comienza la presentación de jugadores (en caso de haberla) pero nunca más tarde de cuando los jugadores entren en la pista de juego.
 - Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, en caso de tener que disputarse una prórroga.
- 8.4. Un intervalo de juego finaliza:
- Al comienzo del tiempo de juego ó prórroga cuando el balón esté en las manos del jugador atacante tras haber sido realizado el check-ball, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal (crew chief) en el lanzamiento del palmeo entre dos.
- 8.5. Si el tanteo está empatado al final del tiempo de juego, el partido continuará con una prórroga. El primer equipo en anotar 2 puntos durante la prórroga, ganará el partido.
- 8.6. Si se comete una falta al mismo tiempo en el que suena la señal de reloj de final de partido, el/los posible/s tiro/s libre/s serán administrados de forma inmediata, nada más acabar el tiempo de juego.
- Si a consecuencia de esto/s tiro/s libre/s es necesario la disputa de una prórroga, todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego, se considerarán ocurridas durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del comienzo de la prórroga.
- 8.7. Si no hay un reloj de partido disponible, la duración del tiempo corrido y/o puntos requeridos para la “muerte súbita” es potestad de los organizadores. IWBF recomienda situar el límite de anotación en línea con la duración del partido (10 minutos/10 puntos; 15 minutos/15 puntos; 21 minutos/21 puntos).

Art. 9. Comienzo y final del partido

- 9.1. Ambos equipos realizarán juntos el calentamiento previo al partido.
- 9.2. Un lanzamiento de moneda determinará qué equipo obtiene la primera posesión del partido. El equipo que gane el sorteo por el lanzamiento de la moneda puede elegir beneficiarse de la posesión del balón al inicio del partido o al inicio de una hipotética prórroga.
- 9.3. El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con 3 jugadores preparados para jugar. Esto aplicará solamente a las Competiciones Oficiales de 3x3 de la IWBF.
- 9.4. El tiempo de juego o la prórroga dará comienzo cuando el balón está en las manos del jugador atacante después de que se haya completado el “check-ball”.
- 9.5. El tiempo de juego finaliza cuando suena la señal del reloj de partido o un equipo alcanza 21 o 22 puntos durante el tiempo de juego regular (muerte súbita), es decir, lo que ocurra primero.
- 9.6. La prórroga finaliza en el momento en el que un equipo logre anotar 2 o más puntos.

Art. 10. Estado del balón

- 10.1. El balón puede estar vivo o muerto.
- 10.2. El balón pasa a estar **vivo** cuando:
 - Durante el “check-ball”, el balón está a disposición del jugador atacante después de que se haya completado el “check-ball”. Tras la acción, el balón está vivo hasta que un árbitro haga sonar su silbato o suene la señal de reloj de partido.
 - Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido.
 - Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- 10.3. El balón pasa a estar **muerto** cuando:
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
 - Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por:
 - otro tiro o tiros libres.
 - otra penalización (tiro o tiros libres y/o posesión del balón).
 - Suena la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, “muerte súbita” o prórroga.
 - Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control del balón.

- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que:
 - un árbitro haga sonar su silbato.
 - la señal del reloj de partido suene indicando el final del tiempo de juego o prórroga.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento.

10.4. El balón no queda **muerto** y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y:
 - un árbitro hace sonar su silbato.
 - suena la señal del reloj de partido indicando el final tiempo de juego o de la prórroga.
 - suena la señal del reloj de lanzamiento.
- El balón está en el aire en un tiro libre y un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- El balón lo controla un jugador en acción de tiro hacia canasta que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se sancionara una falta sobre cualquier jugador oponente o sobre cualquier otra persona con permiso para sentarse en el banquillo del equipo oponente.

Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si:

- después de que un árbitro haga sonar su silbato, se realiza una acción de tiro completamente nueva.
- durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, de la prórroga o suena la señal del reloj de lanzamiento.

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

- 11.1. La posición de un jugador se determina por el lugar que su silla está tocando en el suelo.
- 11.2. La posición de un árbitro se determina de la misma manera que la de un jugador. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en que se encuentra el árbitro. Cuando éste se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez.

Art. 12. Situación de balón retenido

- 12.1. Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2. Situaciones de balón retenido

Una situación de balón retenido tiene lugar cuando:

- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los **árbitros** dudan o no están de acuerdo acerca del equipo al que pertenece el último jugador en tocar el balón.
- Ambos equipos cometen violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero excepto:
 - o entre tiros libres,
 - o después del último o único tiro libre seguido de un “check-ball”.
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene el control del balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, si no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.

En caso de una situación de balón retenido, se concederá el balón al equipo defensor. El reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

Art. 13. Cómo se juega el balón

13.1. Definition

Durante el partido, el balón solo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

13.2. Regla

Un jugador no impulsará el balón con la silla de ruedas, ni lo golpeará con el pie ni lo bloqueará con cualquier parte de las piernas **intencionadamente**, y tampoco lo golpeará con el puño.

No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la pierna o con la silla de ruedas de manera accidental no es una violación.

Una infracción del Art. 13.2 es una violación.

Art. 14. Control del balón

14.1. Definición

14.1.1. El control por parte de un equipo **comienza** cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2. El control por parte de ese equipo **continúa** cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.

- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.
- 14.1.3. El control por parte de ese equipo **finaliza** cuando:
- Un oponente obtiene el control.
 - El balón queda muerto.
 - El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.
- 14.1.4. Es una violación que un jugador con control de balón o intentando conseguirlo:
- Toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo salvo la(s) mano(s), o
 - Se incline tanto hacia delante como hacia atrás en la silla, causando que ésta se incline de tal manera que cualquier parte de la misma salvo las ruedas o los cásters toque el suelo.

Art. 15. Jugador en acción de tiro

15.1. Definición

15.1.1. Se produce **un lanzamiento** a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia el cesto de sus oponentes.

Se produce **un palmeo en un tiro de campo** cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes.

El palmeo también se considera lanzamiento a canasta.

15.1.2. La acción de tiro en un **lanzamiento**:

- **Comienza** cuando el jugador inicia, a juicio del árbitro, a mover el balón hacia arriba en dirección a la canasta de los oponentes.
- **Finaliza** cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador, o si se realiza una acción de tiro completamente nueva y la secuencia de tiro a canasta se ha completado (es decir, la(s) mano(s) del jugador ha(n) completado su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas o, en caso de una bandeja, hacia la canasta).

Durante su acción de tiro el jugador podría tener sus brazos agarrados por un oponente, impidiéndole de esta forma encestar. En este caso no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

Cuando un jugador esté en su acción de tiro y pase el balón después de recibir una falta, ya no se considera que haya estado en su acción de tiro.

No existe relación alguna entre el número de impulsos legales realizados y la acción de tiro.

15.1.3. La acción de tiro durante un movimiento continuo en la entrada a canasta u otros lanzamientos en movimiento:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador tras acabar un regate o agarrar el balón y este empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador en la silla de ruedas, en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y se ha completado la acción de tiro, (por ejemplo, las manos del lanzador han completado el movimiento en dirección al suelo, la silla de ruedas o la canasta), en el caso de que se realice una nueva acción completamente nueva.

Art. 16. Canasta: Cuándo se marca y su valor

16.1. Definición

- 16.1.1. Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.
- 16.1.2. Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.

16.2. Regla

- 16.2.1. Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:
 - Una canasta lograda desde el tiro libre vale 1 punto.
 - Una canasta lograda desde dentro del arco (zona de lanzamiento de 1 punto), vale 1 punto.
 - Una canasta lograda desde fuera del arco (zona de lanzamiento de 2 puntos), vale 2 puntos.

Comentario: Las 2 ruedas grandes deben estar dentro de la zona de tiro de 2 puntos, es decir, las ruedas pequeñas y cástor(s) pueden estar sobre o delante del arco de 2 puntos.

- 16.2.2. Si un jugador defensor palmea un rebote defensivo sin tener el control del balón o desvía un pase o golpea el balón directamente hacia canasta mientras un jugador contrario realiza un regate, la canasta contará y se anotará al último jugador atacante que tuvo el control del balón. Si el desvío o el toque se produce en el área de la canasta de 2 puntos, la canasta contará para 2 puntos.
- 16.2.3. Si un jugador convierte **accidentalmente** un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá 2 puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por último jugador rival.

- 16.2.4. Si un jugador convierte **deliberadamente** un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida. El partido se reanudará con un intercambio de balón a favor del equipo atacante.
- 16.2.5. En todas las situaciones en las que un equipo defensor establece el control del balón y logra una canasta sin aclarar el balón, la canasta se cancelará ya que el equipo no había aclarado el balón antes del intento de lanzamiento, incluidos los palmeos controlados.
- 16.2.6. Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.
- 16.2.7. El reloj de partido debe reflejar 0.3 (3 décimas de segundo) o más para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un intercambio de balón o un rebote después del último tiro libre para lanzar a canasta. Si el reloj de partido refleja 0.2 o 0.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo.

Art. 17. Check-ball/intercambio de balón

17.1. Definición

- 17.1.1. La posesión de balón otorgada a cualquiera de los equipos tras cualquier situación de balón muerto comenzará con un check-ball, es decir, un intercambio del balón (entre el defensor y el atacante) detrás del arco en la parte superior del terreno de juego.

17.2. Procedimiento

- 17.2.1. El jugador atacante se situará detrás del arco (la silla de ruedas estará completamente detrás del arco) junto a la línea de trasera (de cara al terreno de juego).
- 17.2.2. El jugador defensor, de cara al jugador atacante, deberá pasarle el balón mediante un pase normal de baloncesto, que permita al jugador atacante obtener el control del balón.
- 17.2.3. Deberá existir una distancia razonable (aproximadamente 1 metro) entre los jugadores atacantes y defensores que realicen el intercambio de balón. Para las Competiciones Oficiales IWBF 3x3 a nivel mundial, el logo infinito 3x3 se utilizará como separación entre ambos jugadores (dos jugadores oponentes, uno frente al otro en cada lado más largo del logo, sin tocarlo).
- 17.2.4. Durante el partido, si los jugadores defensores y atacantes están en sus posiciones correctas, el procedimiento de intercambio de balón (check ball), no requiere ninguna acción por parte de los árbitros. Si los jugadores no están en su posición correcta (o se hace de forma incorrecta), el árbitro será quien pase el balón al

jugador defensor para asegurarse de que el intercambio de balón se haga correctamente.

- 17.2.5. Al comienzo del partido o de la prórroga, el árbitro administrará el intercambio de balón.

Art. 18. Tiempo muerto

18.1. Definición

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada a uno de los árbitros por parte de un jugador o un sustituto.

18.2. Regla

- 18.2.1. Se puede conceder a cada equipo 1 tiempo muerto. Cada tiempo muerto durará 1 minuto.
- 18.2.2. Además de los tiempos muertos de los equipos, en las Competiciones Oficiales IWBF 3x3 o si así lo estipulan los organizadores, habrá 2 tiempos muertos de TV, que deben ser concedidos después del primer balón muerto cuando el reloj de partido muestra 6:59 y 3:59 respectivamente en todos los partidos.
- 18.2.3. Todos los tiempos muertos tendrán una duración de 30 segundos.
- 18.2.4. Se puede conceder un tiempo muerto a ambos equipos durante una oportunidad de tiempo muerto.
- 18.2.5. Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando el balón queda muerto antes de que haya un intercambio de balón (check-ball) o un tiro libre.
- 18.2.6. No se puede conceder un tiempo muerto durante una situación de balón vivo.
- 18.2.7. Si un equipo no ha utilizado su tiempo muerto durante el tiempo de juego; lo puede hacer durante la prórroga.

Art. 19. Sustituciones

19.1. Definición

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

19.2. Regla

- 19.2.1. Ambos equipos pueden realizar una sustitución cuando el balón esté muerto, antes del intercambio de balón (check-ball) o de un tiro libre.

19.3. Procedimiento

- 19.3.1. El sustituto puede entrar al Partido sin previo aviso a los árbitros u oficiales de mesa mientras el balón está muerto y el reloj de juego se encuentra parado.
- 19.3.2. Las sustituciones pueden realizarse solamente detrás de la línea de fondo y no requieren ninguna acción de los árbitros u oficiales de mesa.
- 19.3.3. Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido a causa de:
- Una lesión, o
 - Porque haya sido descalificado,

El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto.

- 19.3.4. Una vez la sustitución haya sido completada, el ayudante de anotador (ver Art. 48.5) comprobará que el total de puntos del equipo que ha solicitado la sustitución no excede el límite legal (ver Art. 51.2). Si comprueba que el límite máximo de 8.5 puntos se ha superado, informará al cronometrador, quien, a su vez, informará al árbitro haciendo sonar su señal cuando finalice la siguiente fase de juego si el equipo contrario tiene el control de balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control de balón.

Art. 20. Partido perdido por incomparecencia

20.1. Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si a la hora programada de inicio, dicho equipo no está presente en el terreno de juego o no tiene 3 jugadores preparados para jugar bajo la norma de los 8.5 puntos. Esta norma no es obligatoria para los partidos de base.

20.2. Penalización

- 20.2.1. En caso de incomparecencia, el resultado del partido se registrará como w-0 o 0-w ("w" de win, victoria, para el equipo que ha comparecido al partido). Este resultado del partido no se tendrá en cuenta para el equipo ganador al calcular el porcentaje de anotación mientras que para el equipo perdedor este resultado del partido supondrá 0 puntos al calcular su porcentaje de anotación.
- 20.2.2. Un equipo que pierde por inferioridad o por incomparecencia forzada será descalificado de la competición.
- 20.2.3. Si un equipo pierde un segundo partido por incomparecencia en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

Art. 21. Partido perdido por inferioridad

21.1. Regla

Un equipo perderá el partido por inferioridad si abandona el terreno de juego antes del final del partido o si todos los jugadores del equipo están lesionados y/o descalificados.

21.2. Penalización

- 21.2.1. En caso de una situación de inferioridad, el equipo vencedor puede elegir entre mantener su anotación como está o tener el partido ganado por incomparecencia, mientras que el tanteo del equipo que se queda en inferioridad será 0 en cualquier caso. En el caso de una inferioridad donde el equipo ganador elige la victoria por incomparecencia, el resultado del partido no se tendrá en cuenta para calcular el porcentaje de anotación de ese equipo.
- 21.2.2. Un equipo que pierda por defecto será descalificado de la competición.

REGLA CINCO - VIOLACIONES

Art. 22. Violaciones

22.1. Definición

Una **violación** es una infracción a las reglas de juego.

22.2. Penalización

El balón se concederá al equipo adversario.

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

23.1. Definición

23.1.1. 23.1.1. Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

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

- A un jugador u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

23.2. Regla

23.2.1. El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.1. Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.2. Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de balón retenido.

23.2.3. Si un jugador, deliberadamente, tira o palmea el balón contra un oponente, provocando que el balón salga fuera del terreno de juego, el balón será entregado al equipo contrario, aunque este haya sido el último que tocó el balón.

Art. 24. Regate

24.1. Definición

- 24.1.1. Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo.
- 24.1.2. **Un regate comienza** cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego:
- Impulsa las ruedas grandes de su silla de ruedas al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó
- 24.1.3. Da uno o dos impulsos sobre las ruedas grandes de su silla de ruedas mientras el balón, o bien descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas, o lo sostiene en su(s) mano(s), seguido de un bote del balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó
- Usa ambas secuencias mencionadas alternativamente, ó
 - Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.
- 24.1.4. Se considera un “fumble” o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.
- 24.1.5. Las siguientes acciones no constituyen regate:
- Lanzamientos sucesivos a canasta.
 - Cometer un “fumble” al inicio o al final de un regate.
 - Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
 - Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
 - Interceptar un pase y establecer el control del balón.
 - Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
 - Lanzar el balón contra el tablero y recuperar el control del balón.

Art. 25. Avance ilegal (3 impulsos)

25.1. Definición

- 25.1.1. Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:
- El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de 2.

- Cualquier movimiento de pivote será considerado como parte del regate y se limitará a 2 impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.

25.1.2. La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de la(s) mano(s), no se considera un impulso.

25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

Art. 26. 3 segundos

26.1. Regla

26.1.1. Un jugador **no** permanecerá más de 3 segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo dentro del terreno de juego y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2. Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- Realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de 3 segundos consecutivos.

26.1.3. Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe tener todas las ruedas de su silla y ruedecilla(s) anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, fuera de la zona restringida.

Art. 27. 5 segundos

27.1. Definición

Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición legal de defensa activa a una distancia inferior a 1 metro.

27.1.1. No se aplica.

Art. 28. Anulado

Art. 29. 12 segundos

29.1. Regla

29.1.1. Stalling o evitar jugar activamente (es decir, sin intentar anotar) es una violación.

Sin embargo:

- Si un jugador obtiene el control de un balón **vivo** en el **terreno de juego**,

- Tras el intercambio del balón (check-ball), el balón está en las manos de un jugador atacante,
- Tras un lanzamiento a canasta que ha sido convertido o después del último tiro libre convertido, el balón está en las manos de un jugador atacante,

ese equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de 12 segundos.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 12 segundos:

- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del reloj de lanzamiento, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.1. Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de 12 segundos y suena la señal del reloj de lanzamiento con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

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

29.1.2. Si el terreno de juego no está equipado con un reloj de lanzamiento y un equipo no intenta de manera suficiente atacar la canasta, los árbitros avisarán al equipo atacante contando públicamente los últimos 5 segundos, en voz alta y señalizando cada segundo extendiendo un brazo.

29.2. Procedimiento

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

- a causa de una falta o violación (no porque el balón salga del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,

En estas situaciones se concederá la posesión del balón al mismo equipo que la tenía previamente y el reloj de lanzamiento se reiniciará a 12 segundos.

Sin embargo, si un árbitro detiene el juego por cualquier razón válida sin conexión con ninguno de los equipos y, a juicio del árbitro, el reinicio del reloj de lanzamiento pone en desventaja al equipo contrario, el reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

- 29.2.2. El reloj de lanzamiento se reiniciará siempre que se conceda un saque al equipo contrario después de que un árbitro haya detenido el juego a causa de una falta o una violación (incluso cuando el balón ha salido fuera de banda) cometida por el equipo con control de balón.

El reloj de lanzamiento también se reiniciará si se concede al nuevo equipo atacante un saque conforme al procedimiento de la posesión alterna por un balón retenido.

- 29.2.3. Siempre que el partido sea detenido por un árbitro debido a una falta técnica cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con intercambio de balón (check ball). El reloj de lanzamiento no se reiniciará, sino que continuará desde donde se detuvo.

- 29.2.4. Cuando se concede un intercambio de balón (check ball) a un equipo como parte de la penalización de una falta antideportiva o descalificante, el reloj de lanzamiento será reiniciado con 12 segundos.

- 29.2.5. Después de que el balón ha tocado el aro de la canasta, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 12 segundos, independientemente del equipo que obtenga el balón.

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

Sin embargo, sí, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el reloj de lanzamiento y se concederá la posesión del balón a ese equipo.

Art. 30. Aclarado del balón

30.1. Definición

30.1.1. El aclarado de balón es la forma de poner el balón en juego, que se le otorga a un nuevo equipo atacante, detrás del arco para iniciar el ataque e intentar lograr una canasta.

30.2. Regla

30.2.1. Tras cada canasta de campo o último tiro libre convertido (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Un jugador del equipo que no ha anotado reanudará el partido botando o pasando el balón desde dentro del campo directamente debajo de la canasta (no desde detrás de la línea de fondo) hacia un lugar del terreno de juego detrás del arco.

- **El jugador defensor no puede jugar el balón a menos de 1 metro de distancia desde debajo de la canasta.**

30.2.2. Se considera que un jugador está “detrás del arco” cuando ninguna parte de su silla de ruedas está dentro del arco ni lo pisa.

30.2.3. Tras cada lanzamiento de campo fallado o último tiro libre fallado (excepto aquellos seguidos de posesión de balón):

- Si el equipo atacante consigue el rebote, puede continuar intentando anotar sin llevar el balón detrás del arco.
- Si el equipo defensor obtiene el rebote, debe llevar el balón detrás del arco (pasándolo o botando), obteniendo una nueva cuenta de lanzamiento de 12 segundos.

30.2.4. Si el equipo defensor roba o tapona el balón, debe llevarlo detrás del arco (pasándolo o botándolo), obteniendo una nueva cuenta de lanzamiento de 12 segundos.

30.3. Penalización

30.3.1. Si el balón sale de la(s) mano(s) del jugador que intenta un lanzamiento a canasta antes de que el balón sido sacado fuera del arco, es una violación de “balón no aclarado” y la posible canasta lograda no contará. El balón se concederá al equipo contrario tras el intercambio de balón (check-ball).

Art. 31. Levantarse de la silla de ruedas

31.1. Definición – Levantarse de la silla de ruedas - Lifting

- 31.1.1. Levantarse de la silla de ruedas, “**Lifting**”, es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas o el cojín, cuando se use, para obtener una ventaja injusta.

Un jugador no debe levantarse de la silla de ruedas para lanzar, rebotear, pasar el balón o intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero, o durante el palmeo entre dos al inicio del primer cuarto.

Un jugador no debe provocar que todas las partes de su silla de ruedas dejen de estar en contacto con el suelo mientras ambas manos no están en contacto con las ruedas grandes (“jumping” / salto).

31.2. Penalización

- 31.2.1. Deberá señalarse una **falta técnica** al jugador infractor.
Se concederá 1 tiro libre al equipo contrario, seguido de un saque para el equipo que previamente tenía el control del balón o tenía derecho a la posesión, desde el lugar más próximo al que se encontraba el balón en el momento en el que se detuvo el partido. Si ningún equipo tenía el control del balón ni el derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido.
Excepto si la infracción es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento de un jugador en acción de tiro.
- 31.2.2. Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento sobre un jugador en acción de tiro, la falta técnica se señalará al jugador adversario y, al jugador en acción de tiro, se le concederán el siguiente número de tiro/s libre/s:
- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 1 punto no se convierte, se concederá 1 tiro libre.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
 - Si la falta técnica por levantarse de la silla ocurre mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin de cuarto/prórroga o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en las manos del jugador atacante, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 1 o 2 tiros libres.
- En cada uno de los casos anteriormente expuestos, el partido se reanudará con un intercambio de balón (check ball) saque concedido al equipo que previamente tenía el control del balón, o que acababa de lanzar a canasta.

- 31.3. Deberá señalarse una violación al jugador que inclinándose hacia delante para recoger un balón del suelo levante sus nalgas, de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento o con el cojín, cuando éste se use en la silla de ruedas.

31.4. Definición – Inclinarse o balancearse - Tilting

Inclinarse es una acción iniciada por un jugador que, sin tener una o las dos manos en contacto con las ruedas, levanta **una rueda trasera y una pequeña delantera** del suelo, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el palmeo entre dos.
Inclinarse es una acción legal.

REGLA SEIS - FALTAS

Art. 32. Faltas

32.1. Definición

- 32.1.1. Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario, o con la silla de ruedas y/o un comportamiento antideportivo.
- 32.1.2. Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará de acuerdo a estas reglas.
- 32.1.3. Las faltas personales no se anotan en el acta a no ser que sean antideportivas o descalificantes.

Nota: La silla de ruedas se considera parte del jugador

Art. 33. Contacto: Principios generales

33.1. Principio del cilindro

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador y su silla de ruedas en el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado:

- en la **parte delantera** por las palmas de las manos y el reposapiés o la barra horizontal en la parte delantera de su silla,
- en la **parte trasera** por el borde exterior trasero de las ruedas grandes, y
- en los **laterales** por el borde exterior de las ruedas grandes, donde tocan el suelo.
- Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición del reposapiés o la barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre las ruedas grandes variará según la inclinación de las mismas.



Diagrama 1 – El cilindro en Baloncesto en Silla de Ruedas

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

Durante el partido, cada jugador tiene derecho a ocupar cualquier posición (cilindro) en el terreno de juego con su silla de ruedas y torso en posición normal de sentado.

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica compuesta por el jugador, su silla de ruedas y sus correspondientes ruedas, incluyendo la(s) anti-vuelco (cástor), en contacto con el suelo como se ve desde arriba.

Este principio protege el espacio que ocupa el jugador con su silla de ruedas en el suelo y el espacio sobre él y su silla de ruedas.

En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo o la silla de ruedas con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto.

No se debe penalizar al jugador defensor por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando).
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3. Posición legal de defensa

Un defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa cuando:

- Ha cubierto la trayectoria de un oponente, ó
- Ha establecido su posición en la trayectoria de un oponente mientras que, al mismo tiempo, le da tiempo para evitar el contacto.
- La trayectoria del jugador es la dirección en la que el jugador se está moviendo.
- La trayectoria del jugador es tan ancha como las líneas paralelas que salen de ambos lados del asiento de la silla de ruedas en la dirección en que la silla de ruedas se está desplazando.

Nota: Las líneas paralelas que salen a ambos lados del asiento de la silla servirán como referencia a los árbitros. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla o parte del jugador.

Para cubrir la trayectoria de un adversario, un jugador debe colocar su silla de ruedas atravesada en la trayectoria de su adversario, con su silla de ruedas cubriendo por completo el ancho de la misma, de un lado a otro.

Un jugador no podrá situar su silla de ruedas entre las ruedas traseras de la silla de un adversario.

Esta posición legal de defensa se extiende verticalmente sobre el torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por el cuerpo del jugador y su silla de ruedas. Puede levantar los brazos y las manos sobre la cabeza, pero debe mantenerlos en posición vertical dentro del cilindro imaginario.

33.4. Defensa a un jugador CON control de balón

Un jugador que se detiene en la trayectoria de un adversario en movimiento debe darle tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección.

- Un contacto leve o incidental que no ponga en desventaja a ninguno de los jugadores podrá ser ignorado.
- Se considera que un jugador que cubre la trayectoria de un adversario ha concedido a éste, tiempo y distancia suficientes para evitar el contacto.

Un jugador con balón, en movimiento o parado, debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario adopte una posición inicial legal de defensa frente a él.

- El jugador defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.
- Una vez que el defensor ha establecido una posición inicial legal de defensa, debe mantener su posición; es decir, no puede extender los brazos, o mover su silla de ruedas ilegalmente para impedir que el jugador con el balón lo rebase.

Al valorar una situación de carga/bloqueo el árbitro debe emplear estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa;
 - Cubriendo la trayectoria de un adversario, ó
 - Estableciendo su posición en la trayectoria del adversario dándole a éste tiempo para evitar el contacto (ver también Art 33.6, 33.7, 33.8).
- El defensor puede permanecer inmóvil, moverse hacia adelante o hacia atrás para restablecer su posición de defensa, sobre todo para cubrir la trayectoria de un adversario que trata de alejarse.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Si el defensor ha cubierto legalmente la trayectoria del adversario se considera que ha llegado primero a la posición.

SI SE DAN ESTOS TRES PRINCIPIOS, EL JUGADOR CON CONTROL DE BALÓN ES EL RESPONSABLE DEL CONTACTO.

33.5. Defensa a un jugador SIN control de balón

Un jugador que no tiene control de balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

- Al establecer una posición legal cerca de un adversario, un jugador debe haber ocupado la posición primero.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Se considera que el defensor ha obtenido una posición legal si llega al lugar antes que un adversario que no controla el balón.

Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa no puede impedir que un adversario lo rebase extendiendo sus brazos en la trayectoria del oponente. No obstante, puede, para evitar una lesión, girarse o colocar sus brazos delante de su cuerpo, o girar su silla de ruedas, siempre y cuando al girarla, a juicio del árbitro, no varíe significativamente su posición en la trayectoria de su adversario.

Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa:

- Puede permanecer parado o moverse lateralmente o alejarse del adversario para mantener su posición legal de defensa respecto al adversario.
- Puede moverse hacia su adversario, sin embargo, si se produce un contacto, él será el responsable.

Un defensor que está detenido, al menos a una silla de distancia de la zona de frenado de un oponente en movimiento y sin control del balón, y entonces entra en la zona de frenado de dicho oponente, debe concederle tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6. Cruzarse en la trayectoria

Se produce un cruce en la trayectoria cuando uno de los dos adversarios, que siguen trayectorias paralelas (en la misma dirección) o convergentes, cambia de dirección y se coloca en la trayectoria del oponente.

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

- El eje de las ruedas traseras del jugador que se cruza en la trayectoria debe estar por delante del extremo más adelantado de la silla de ruedas de su adversario, que es, o bien el reposapiés, o en caso de sillas con barra frontal de protección, el límite exterior de dicha barra.
- El jugador que se cruza en la trayectoria debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

Si un jugador se cruza legalmente en la trayectoria de un adversario, entonces el adversario es el responsable del contacto.

Cruzarse ilegalmente en la trayectoria es un contacto personal que tiene lugar cuando un jugador, con o sin balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria de un adversario sin concederle, a ese adversario, tiempo para detenerse o cambiar de dirección.

33.7. Los elementos de tiempo y distancia

Detener inmediatamente una silla de ruedas es imposible.

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

Un leve contacto puede considerarse como accidental si el jugador **intenta frenar o cambiar de dirección** su silla de ruedas.

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

33.8. Pantalla - legal e ilegal

Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

Una pantalla es LEGAL cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **inmóvil** (dentro de su cilindro) al producirse el contacto.
- Ha establecido una posición legal de defensa.
- Si la pantalla se establece **dentro del campo de visión** (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que realiza la pantalla podrá hacerlo tan cerca como desee, siempre y cuando no haya contacto.
- Si la pantalla se establece **fuera del campo de visión** (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que realiza la pantalla podrá hacerlo tan cerca como desee, siempre y cuando no haya contacto.
- Si el adversario **está en movimiento**, se aplicarán los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe, o cubrir la trayectoria del adversario que está siendo objeto de la pantalla o dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla deteniéndose o cambiando de dirección.
- Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

Una pantalla es ILEGAL cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba **moviéndose** al producirse el contacto.

- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario **en movimiento** al producirse el contacto.
- No logró cubrir la trayectoria del adversario.

33.9. Carga

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar contra la silla de ruedas de un adversario.

33.10. Blocking

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón.

Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él.

Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores.

La expresión 'a menos que intervengan otros factores' se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla.

Es legal que un jugador extienda sus brazos o codos fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego, pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo. Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.11. Tacteo a un adversario con la(s) mano(s) y/o el(los) brazo(s)

Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta.

Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de la(s) mano(s) o del (de los) brazo(s) extendido(s) cuando el defensor está en posición de defensa y coloca su(s) mano(s) o brazo(s) sobre un adversario, **con o sin balón** y permanecen en contacto con él, para impedir su avance.

Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera **falta del jugador atacante con balón** si:

- engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja.
- empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón.

Se considera **falta del jugador atacante sin balón** que empuje para:

- quedarse solo para recibir el balón.
- impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
- crear más espacio entre él y el defensor.

33.12. Defensa ilegal ppor la espalda

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás con un adversario o su silla de ruedas. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario o silla de ruedas por la espalda.

33.13. Agarrar

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

33.14. Empujar

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo o de la silla de ruedas que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar por la fuerza a un adversario con o sin el balón.

33.15. Simular una falta

Simular (fake) es cualquier acción de un jugador para hacer creer que ha recibido una falta o realizar movimientos teatrales exagerados para dar la impresión de haber recibido una falta y por ello obtener una ventaja.

Art. 34. Falta personal

34.1. Definición

- 34.1.1. Una falta personal es un contacto ilegal de un jugador con un adversario, (incluida su silla de ruedas) esté el balón vivo o muerto.

Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, obstruirá ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2. Penalización

Se anotará una falta personal al infractor.

- 34.2.1. Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:
- El juego se reanuda mediante un intercambio de balón (check ball) por el equipo no infractor.
 - Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Art. 41. Se lanzarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
- 34.2.2. Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:
- Si el lanzamiento desde el terreno de juego se convierte, será válido y, además, se concederá 1 tiro libre. Se otorgarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.
 - Si el lanzamiento desde dentro del arco no se convierte, se concederá 1 tiro libre. A partir de la 7ª falta de equipo, se concederán 2 tiros libres.
 - Si el lanzamiento desde la zona de 2 puntos no se convierte, se concederán 2 tiros libres.
 - Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin tiempo de juego, o la señal del reloj de lanzamiento y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán 1 o 2 tiros libres. Se otorgarán 2 tiros libres a partir de la 7ª falta de equipo.

Art. 35. Doble falta

35.1. Definición

- 35.1.1. Una doble falta es una situación en la que 2 adversarios cometen faltas personales, antideportivas ó descalificantes uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.1.2. Para considerar 2 faltas como una falta doble, se deben aplicar las siguientes condiciones:

- Ambas faltas implican contacto físico.
- Ambas faltas se producen entre los mismos 2 oponentes que se hacen falta el uno al otro.

35.2. Penalización

Se señalará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres independientemente de las situaciones de falta del equipo o de si una falta es la primera o la segunda falta antideportiva de un jugador.

Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque tras el intercambio de balón (check-ball).
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque tras el intercambio del balón (check-ball).
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido. El balón será concedido al último equipo en defender, con una nueva cuenta de 12 segundos en el reloj de lanzamiento.

Art. 36. Falta técnica

36.1. Reglas de conducta

36.1.1. El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y miembros de la delegación acompañante con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

36.1.2. Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

36.1.3. Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu y propósito de esta regla.

36.1.4. El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

36.1.5. Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que

haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

36.2. Definición

36.2.1. Una falta técnica es una falta de jugador que no implica contacto y es de carácter conductual, que incluye, pero no se limita a:

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tratar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banco de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, oficiales de mesa, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario, burlarse o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- Obstruir la visión de un adversario agitando o poniendo su(s) mano(s) cerca de sus ojos.
- El excesivo movimiento de los codos.
- Retrasar el juego:
 - tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
 - Evitando que el intercambio del balón (check-ball) o un tiro libre se realice con rapidez.
- Simular haber recibido una falta. (Fake).
- Interacción inapropiada con personas fuera del terreno de juego o cualquier forma de comunicación entre jugadores y entrenadores durante el juego.
- Quitar los pies del reposapiés con el fin de conseguir una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de su(s) extremidad(es) inferior(es) con el fin de conseguir una ventaja injusta, o dirigir su silla de ruedas.
- Levantarse de la silla (Lifting).

36.2.2. Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando sea sancionado con 2 faltas técnicas.

36.3. Penalización

36.3.1 La falta técnica contará como una de las faltas de equipo.

36.3.2 Se concederá 1 tiro libre a los adversarios. El partido se reanudará como sigue:

- El tiro libre se administrará inmediatamente. Después del tiro libre, se producirá un intercambio de balón (check-ball) concedido al equipo que previamente tenía el control del balón o el derecho al mismo cuando se sancionó la falta técnica.
- El tiro libre se administrará también inmediatamente, independientemente de si se ha determinado el orden de cualesquiera otras posibles penalizaciones por cualesquiera otras faltas o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones. Después del tiro libre de una falta técnica, el partido se reanudará por el equipo que tenía el control del balón o tenía derecho al balón cuando se sancionó la falta técnica, mediante un intercambio de balón (check-ball).
- Si se anota un cesto o un último tiro libre, el partido se reanudará con un intercambio de balón (check-ball) a favor del último equipo que defendía.
- Si ninguno de los equipos tenía el control del balón ni tenía derecho al balón, se produce una situación de balón retenido. El partido se reanudará mediante un intercambio del balón (check-ball) a favor del último equipo que defendía.

Art. 37. Falta antideportiva

37.1. Definición

- 37.1.1. Una falta antideportiva es una falta de jugador que implica un contacto excesivo, peligroso y/o violento.
- 37.1.2. Agarrar a un jugador con control de balón será considerado como falta antideportiva.
- 37.1.1. Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar sólo la acción.

37.2. Penalización

- 37.2.1. Se anotará una falta antideportiva al infractor.
- 37.2.2. La primera falta antideportiva de un jugador se penalizará con 2 tiros libres, sin posesión de balón. Si la primera falta antideportiva sancionada a un jugador es cometida sobre un adversario en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederán 2 tiros libres, sin la posesión del balón.
- 37.2.3. La segunda falta antideportiva será penalizada con 2 tiros libres, sin posesión de balón. Si la primera falta antideportiva sancionada a un jugador es cometida sobre un adversario en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederán 2 tiros libres, sin la posesión del balón.
- 37.2.4. Todas las faltas antideportivas contarán como 2 faltas de equipo.
- 37.2.5. Un jugador será descalificado durante el resto del partido cuando cometa 2 faltas antideportivas
- 37.2.6. Si se descalifica a un jugador según el artículo 37.2.5, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la descalificación.

Art. 38. Falta descalificante

38.1. Definición

- 38.1.1. Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de jugadores o un sustituto.
- 38.1.2. El comisario realizará una verificación de las sillas de ruedas previa al inicio del torneo para comprobar que los equipos cumplen con los requisitos incluidos en el Artículo 3.1. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que su silla de ruedas cumple con los requisitos regulados por el artículo 3.1 cuando el jugador entra en la pista con ella. Se considera una conducta antideportiva flagrante alterar una silla de ruedas haciendo que no esté de acuerdo con las reglas. Los árbitros podrán llevar a cabo verificaciones de las sillas de ruedas durante el partido. Cualquier silla que se encuentre alterada será retirada del partido. El jugador es responsable de su silla y cualquier alteración será considerada una acción deliberada para obtener una

ventaja injusta. El jugador será sancionado con una falta descalificante. Si un jugador altera su silla de ruedas por segunda vez en un torneo será descalificado del torneo.

38.2. Violencia

- 38.2.1. Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.
- 38.2.2. Cuando se produzcan actos de violencia en los que se vean implicados jugadores o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.
- 38.2.3. Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal (Crew Chief) deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.
- 38.2.4. Los agentes de las fuerzas del orden público solo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.
- 38.2.5. Todas las zonas más allá del terreno de juego o sus alrededores, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.
- 38.2.6. Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores o de cualquier persona a la que se le permita sentarse en el banco de equipo, que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego.

Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor.

Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica, o incluso descalificante a la persona o personas implicadas.

38.3. Penalización

- 38.3.1. Se anotará una falta descalificante al infractor.
- 38.3.2. Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, abandonará el terreno de juego.
- 38.3.3. Se concederán 2 tiros libres:
- A cualquier adversario, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
 - Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto, seguido de un intercambio de balón (check-ball).
- 38.3.4. Todas las faltas descalificantes contarán como 2 faltas de equipo.
- 38.3.5. Un miembro del equipo descalificado del juego puede ser descalificado del torneo por el organizador. Independientemente de esto, el organizador descalificará a los miembros del equipo que participen o hayan participado en actos de violencia, agresión verbal o física, alteración en los resultados de la competición, o violación de las reglas Antidopaje de la IWBF.
- 38.3.6. El organizador también puede descalificar a todo el equipo del torneo dependiendo de su implicación de los otros miembros de ese equipo (también a través de la no acción) al comportamiento mencionado anteriormente. El derecho de la IWBF a imponer sanciones disciplinarias bajo el marco regulatorio del torneo, el Reglamento Interno de la IWBF no se ve afectado por ninguna descalificación bajo este art. 38.

Art. 39. Enfrentamientos

39.1. Definición

Un enfrentamiento es una acción física mutua entre 2 o más adversarios (jugadores, sustitutos, y miembros de la delegación acompañante).

Este artículo sólo se refiere a sustitutos y miembros de la delegación acompañante que abandonen los límites de la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2. Regla

- 39.2.1. Serán descalificados los sustitutos o miembros de la delegación acompañante que abandonen la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento. Sin embargo, si un sustituto abandona la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden, el sustituto no será descalificado.
- 39.2.2. Sólo los miembros de la delegación acompañante están autorizados a abandonar la zona de banco de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no serán descalificados.
- 39.2.3. Si un sustituto abandona la zona de banco de equipo y no ayuda o intenta ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, será descalificado.

39.3. Penalización

- 39.3.1. Si se descalifica a miembros de equipo en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanuda de la siguiente manera. Si aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:
- Se logra una canasta válida o el último tiro libre es anotado, se concederá el balón al equipo que lo recibió; intercambio de balón (check-ball).
 - Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para el intercambio de balón (check-ball). El reloj de lanzamiento no se reiniciará.
 - Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido. El juego se reanuda con un intercambio de balón (check-ball) a favor del último equipo defensor.
- 39.3.2. Todas las faltas descalificantes se anotarán en el acta y contarán como 2 faltas de equipo.
- 39.3.3. Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que provoque el enfrentamiento, serán consideradas de conformidad con el Art. 42.

REGLA SIETE – DISPOSICIONES GENERALES

Art. 40. Anulado

Art. 41. Faltas de equipo. Penalización

41.1. Definición

- 41.1.1. Una falta de equipo es una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante cometida por un jugador o un sustituto. Un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido 6 faltas.
- 41.1.2. Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del tiempo de juego o prórroga.
- 41.1.3. Los jugadores no serán excluidos en base al número de faltas personales cometidas en base a los artículos 37.2.5 y el artículo 38.

41.2. Regla

- 41.2.1. Las faltas de equipo 7ª, 8ª y 9ª siempre serán penalizadas con 2 tiros libres. La 10ª falta de equipo y cualquier falta de equipo posterior serán penalizadas con 2 tiros libres y posesión de balón. Esta condición se aplica también a las faltas antideportivas y a las faltas cometidas durante la acción de tiro y anula los artículos 34 y 37; pero no se aplicará a las faltas técnicas.
- 41.2.2. Si la falta personal la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta será penalizada con un intercambio de balón (check-ball) para los oponentes.
- 41.2.3.

Art. 42. Situaciones especiales

42.1. Definición

Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2. Procedimiento

- 42.2.1. Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.
- 42.2.2. Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

- 42.2.3. Se compensarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han anotado y compensado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.
- 42.2.4. Si se sanciona una falta técnica, esa penalización se administrará primero, independientemente de si se ha determinado el orden de las penalizaciones o si se ha iniciado la administración de las penalizaciones.
- 42.2.5. El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.
- 42.2.6. Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para compensar cualquier penalización restante.
- 42.2.7. El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.
- 42.2.8. Si después de la compensación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo.

Si aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá un intercambio de balón (check-ball) al equipo que lo recibió.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de balón retenido. El juego se reanudará con un intercambio de balón (check-ball) a favor del último equipo defensor.

Art. 43. Tiros libres

43.1. Definición

- 43.1.1. Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga 1 punto, sin oposición, desde una posición detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.
- 43.1.2. Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultantes de una única penalización de falta.

43.2. Regla

- 43.2.1. Cuando se señala una falta personal, una falta antideportiva o una falta descalificante con contacto, el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:
- El jugador objeto de la falta será el que los lance.
 - Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el juego.

- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido 5 faltas o haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo.
- 43.2.2. Cuando se señala una falta técnica o una falta descalificante sin contacto, cualquier jugador del equipo adversario lanzará los tiros libres.
- 43.2.3. El lanzador de los tiros libres:
- Se colocará con sus ruedas traseras detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Las ruedas delanteras (o castor(s)) pueden rebasar dicha línea.
 - Utilizará cualquier método para lanzar el tiro libre de tal forma que el balón entre en la canasta por su parte superior o que toque el aro.
 - Lanzará el balón antes de 5 segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
 - No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida con ninguna parte de su cuerpo ni con las ruedas traseras hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
 - No amagará el tiro libre.
- 43.2.4. Los jugadores situados en el pasillo de tiros libres tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dichos espacios, cuya profundidad se considera que es de 1 metro (Diagrama 7).

Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No distraerán al lanzador con sus acciones.

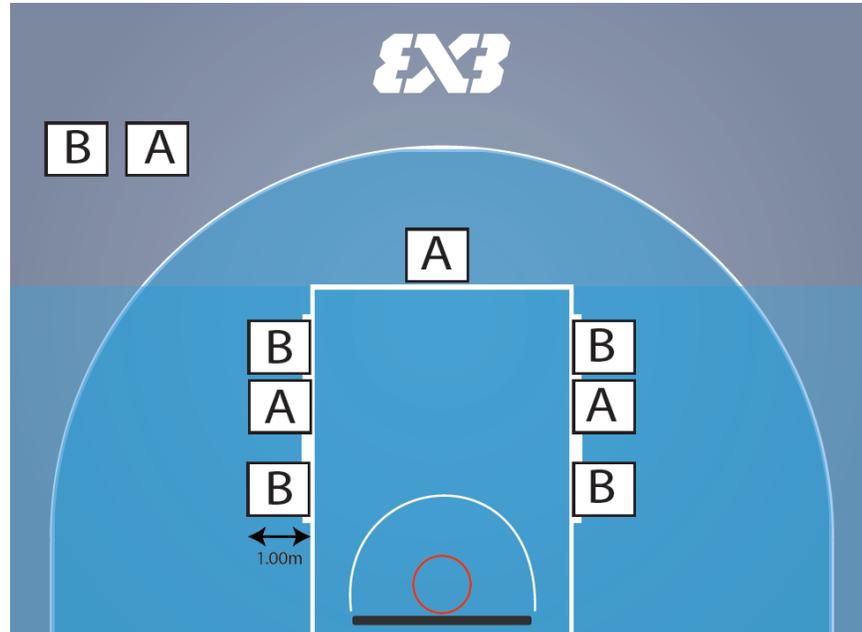


Diagrama 7 Posiciones de los jugadores durante los tiros libres

- 43.2.5. El defensor más próximo a la línea de fondo, situado en el primer espacio, puede colocar la rueda trasera más cercana a la línea de fondo sobrepasando la línea que delimita el espacio por el lado de su silla de ruedas más próximo a la línea de fondo. Las ruedas traseras de las restantes sillas de ruedas pueden ocupar hasta la mitad de las líneas adyacentes (derecha o izquierda) que definen las posiciones de rebote, incluyendo la línea que define la zona neutral.
- 43.2.6. Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y del arco hasta que concluya el tiro libre.
- 43.2.7. Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y del arco.

Una infracción del Art. 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 y 43.2.7 constituye una violación.

43.3. Penalización

43.3.1. Si se convierte un tiro libre y la violación la comete el lanzador, el punto, si se consigue, no será válido.

El balón se concederá a los adversarios tras el intercambio de balón (check-ball), a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2. Si **se convierte el tiro libre** y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto será válido.
- La(s) violación(es) se ignorarán.

Si se trata del último o único tiro libre, habrá un intercambio de balón (check-ball).

43.3.3. Si **no se convierte el tiro libre** y la violación la comete:

- El **lanzador o su compañero** durante el último o único tiro libre, habrá un intercambio de balón (check-ball) para los adversarios, a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un **adversario del lanzador**, se le concederá a éste un nuevo tiro libre.
- Ambos equipos durante el último o único tiro libre, se produce una situación de balón retenido. La posesión del balón se concederá al equipo defensor.

Art. 44. Errores rectificables

44.1. Definición

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla, exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres al jugador equivocado.

44.2. Procedimiento general

44.2.1. Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2. Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

- 44.2.3. Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.
- 44.2.4. Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará en el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación del error.
- 44.2.5. Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable y:
- el jugador implicado en su corrección está en el banco tras haber sido sustituido legalmente, debe volver al terreno de juego para tomar parte en la corrección del error. En ese momento pasa a ser jugador.
Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado de nuevo su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
 - el jugador fue sustituido por estar lesionado o **por recibir asistencia** o haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.
- 44.2.6. Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal (Crew Chief) ha firmado el acta.
- 44.2.7. Los **árbitros** pueden corregir un error de anotación, de **tiempo de juego** o de manejo del reloj de lanzamiento a canasta, que implique el tanteo, número de faltas, número de tiempos muertos, tiempo de partido o de posesión transcurrido u omitido, antes de que el árbitro principal (Crew Chief) firme el acta.

44.3. Procedimiento especial

- 44.3.1. Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho.

Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y:
 - El equipo con control de balón, o con derecho al mismo, en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, ó
 - Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error, Se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse el error,
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón, o tiene derecho al mismo, es el equipo contrario al que

tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de balón retenido. El partido se reanuda con un intercambio de balón (check-ball) para el último equipo defensor.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2. No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanuda tras la corrección del error como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error el saque, se ignorará el error.

44.3.3. Permitir que el tiro o tiros libres los lance el jugador equivocado.

Se cancelarán dichos tiros libres, así como la posesión del balón si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Art. 45. Árbitros, oficiales de mesa y supervisor deportivo

- 45.1. Los **árbitros** serán 1 o 2, y serán ayudados por los oficiales de mesa y un supervisor deportivo.
- 45.2. Los **oficiales de mesa** serán un anotador, un cronometrador y un operador del reloj de lanzamiento.
- 45.3. El **supervisor deportivo** se sentará en la mesa de oficiales. Su principal labor durante el partido es supervisar el trabajo de los oficiales de mesa, verificar las fichas de los jugadores y asegurarse que los equipos no exceden la puntuación de 8,5 puntos en la pista y ayudar a los árbitros en el desarrollo correcto del encuentro.
- 45.4. Los **árbitros** de un partido no deben tener ninguna relación con los equipos participantes.
- 45.5. Los **árbitros, oficiales de mesa y supervisor deportivo** dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.

Art. 46. Supervisor deportivo

El supervisor deportivo, si está presente, deberá:

- 46.1. Revisará y aprobará todo el equipamiento que se vaya a utilizar durante el partido.
- 46.2. Designará el reloj oficial del partido, el reloj de lanzamiento, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.
- 46.3. Elegirá el balón de juego entre los 2 balones usados que por lo menos proporcionará el organizador.
- 46.4. No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.
- 46.5. Avisará a los árbitros de cualquier tipo de irregularidad que vaya en contra del Reglamento de Régimen Interno de IWBF, de las reglas de juego o de las interpretaciones a estas reglas de la modalidad de 3x3 IWBF.
- 46.6. Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen. Para llamar la atención de los árbitros, el supervisor deportivo, solamente podrá parar el tiempo de juego después de que se logre una canasta, sin poner a ninguno de los equipos en desventaja.

- 46.7. Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.
- 46.8. Revisará las licencias de los jugadores para asegurarse que no se exceden los 8,5 puntos en la cancha y examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.
- 46.9. Se asegurará que los árbitros hayan firmado el acta del partido al final del tiempo de juego, concluyendo así la vinculación de los **árbitros** con el partido. La **autoridad de los árbitros comenzará** cuando lleguen al terreno de juego antes de la hora programada para el inicio del partido y **finalizará** cuando los **árbitros** den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del partido.
- 46.10. Se asegurará que los árbitros han hecho constar en el reverso del acta, antes de firmarla:
- Cualquier incomparecencia o falta descalificante,
 - Cualquier conducta antideportiva de los miembros de equipo, que se produzca antes de los 5 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.
- En tal caso, el supervisor deportivo (si está presente) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 46.11. Si el supervisor deportivo no está presente, los árbitros asumirán sus tareas.
- 46.12. Está autorizado para aprobar antes del juego y operar, si está disponible, el Sistema de Repetición Instantánea (IRS)
- 46.13. Realizará las verificaciones de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos están cumpliendo con el Art. 3.1:
- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal ó
 - Le es solicitado por el entrenador de uno de los equipos participantes.
- 46.14. **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.**

Art. 47. Árbitros: Obligaciones y Derechos

- 47.1. Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación, incluyendo la mesa de oficiales, los bancos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.
- 47.2. Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un cuarto o prórroga o cuando lo consideren necesario para detener

el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

- 47.3. El árbitro administrará un lanzamiento de moneda para determinar qué equipo obtiene la primera posesión del partido
- 47.4. Al determinar si se debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar y sopesar en cada caso los siguientes principios fundamentales:
- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
 - Consistencia en la aplicación del concepto de 'ventaja/desventaja'. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario. En baloncesto en silla de ruedas un pequeño contacto debe considerarse como incidental, si un jugador trata de frenar o cambiar la dirección de su silla de ruedas.
 - Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
 - Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.
- 47.5. Los árbitros están autorizados a usar, si está disponible y ha sido previamente autorizado por el supervisor deportivo, el **Instant Replay System (IRS)** para decidir/corregir antes de firmar el acta:
- Un error en el acta, o cualquier mal funcionamiento del reloj de juego o del reloj de lanzamiento en cualquier momento durante el juego.
 - Si un lanzamiento convertido se realizó antes de que sonara la señal del reloj de lanzamiento a canasta indicando el final de la posesión o si un lanzamiento convertido es de 1 o 2 puntos.
 - Cualquier situación en los últimos 30 segundos del tiempo de juego o del tiempo extra del juego.
 - Para identificar la participación de los miembros de los equipos durante cualquier enfrentamiento.
 - Una reclamación efectuada por un equipo.
- 47.5.1 Una solicitud de reclamación solo será posible en los Juegos Paralímpicos, Copas del Mundo y si así lo prevé el reglamento de la competición respectiva y estará sujeto a la disponibilidad del IRS. Sin perjuicio de los precedentes y utilizando solo el video y los materiales oficiales, siempre se puede reclamar lo siguiente: si el último tiro a canasta al final del partido fue lanzado durante el tiempo de juego y / o si ese tiro a canasta cuenta como 1 o 2 puntos.

- 47.5.2 Cualquier jugador de cualquier equipo puede solicitar una revisión de video ("Reclamación) en cualquiera de estas situaciones. Durante la revisión de los árbitros, todos los jugadores deberán mantenerse alejados de la mesa de anotadores.
- Solamente se puede reclamar una anotación en el acta o una pitada de los árbitros. Una decisión de no-pitada que no implique anotación no puede ser reclamada. Las situaciones en las que un equipo puede solicitar una reclamación durante el partido son las siguientes:
- si un lanzamiento convertido se realizó antes de que sonara la señal de partido para indicar el final del cuarto o de la prórroga.
 - Identificar al jugador que provocó que el balón saliese fuera del terreno de juego, si esta situación ocurre en los 2 últimos minutos del tiempo de juego o de la prórroga.
 - Verificar si un jugador ha "aclarado el balón" completamente antes de la nueva posesión del equipo.
 - Verificar si la posesión del balón cambió y si es el caso, se ha producido "el aclarado del balón" antes del inicio del nuevo ataque.
 - Verificar si un lanzamiento a canasta debe contar y, en caso afirmativo, si cuenta 1 o 2 puntos. Solo se podrá revisar la acción de tiro.
 - Si se concederán 2 o 3 tiros libres, después de que se haya sancionado una falta sobre un jugador que realiza un lanzamiento a canasta que no convierte.
- 47.5.3 Para solicitar una reclamación, el jugador dirá en voz alta y clara "Reclamación" al mismo tiempo que indica una "C" con sus dedos pulgar e índice, si es posible. La reclamación solamente se puede solicitar inmediatamente durante la siguiente posesión de balón de un equipo o en la siguiente situación de balón muerto después de que ocurra la acción, lo que ocurra primero. Si la reclamación no se solicita, en la siguiente oportunidad que el equipo haya ganado la posesión después de que ocurrió la situación o en el primer balón muerto después de que ocurriese la situación, la solicitud de reclamación será rechazada.
- 47.5.4 Si después de la revisión se confirma la decisión del árbitro y permanece sin cambios, el equipo solicitante perderá su derecho de Reclamación para el resto del juego.
- Si después de la revisión se corrige y cambia la decisión del árbitro ("Reclamación Ganada), el equipo conservará su derecho de Reclamación para el resto del partido.
- 47.6. Los árbitros tendrán autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.

- 47.7. Si uno de los equipos presenta una protesta, los árbitros (si el supervisor deportivo no está presente), deberán informar por escrito de las razones de la protesta organizador de la competencia.
- 47.8. Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de 5 minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el supervisor deportivo, si lo hubiera, el árbitro o árbitros restantes decidirá(n) sobre la posible sustitución.
- 47.9. En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.
- 47.10. Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.
- 47.11. La ejecución e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas por parte de los árbitros, independientemente de que se haya tomado o no una decisión explícita, es definitiva y no puede ser impugnada o descartada, excepto en los casos en que se permita una protesta (ver Anexo C).

Art. 48. Anotador: Obligaciones

- 48.1. El **anotador** dispondrá de un acta y guardará un registro de:
- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al número de jugadores, avisará al **árbitro** más cercano en cuanto sea posible.
 - El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
 - Las faltas señaladas a cada equipo. Debe advertir inmediatamente a un **árbitro** cuando un equipo haya cometido 6 y 10 faltas, respectivamente. Anotará las faltas antideportivas señaladas a cada jugador y notificará inmediatamente al árbitro si el jugador debe ser descalificado por cometer 2 faltas antideportivas.
 - Los tiempos muertos. Notificará a los **árbitros** si un equipo ya no dispone de tiempos muertos en el tiempo de juego o prórroga.
 - Tras el sorteo con la moneda, anotará en el acta el equipo que inicia el partido con la posesión de balón.
- 48.2. Si se descubre un error de anotación en el acta:
- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.

- Al final del tiempo de juego, pero antes de la firma del árbitro principal (Crew Chief), el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que los árbitros hayan firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro o el supervisor deportivo, si lo hubiese, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

48.3. El **supervisor deportivo**, si estuviese presente, y el cronometrador deben ayudar al anotador a verificar que la puntuación total de los 3 jugadores en pista de ambos equipos sea correcta. Si un equipo excede del máximo de 8.5 puntos permitidos (ver Art. 51.2), el supervisor deportivo o cronometrador lo notificarán al anotador quien, a su vez, informará a los árbitros y se anotará una falta técnica al equipo infractor.

Art. 49. Operador del marcador: Obligaciones

49.1. El operador de marcador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de discrepancia entre el marcador y el acta que no pueda ser resuelto, el acta prevalecerá y el marcador será modificado en consecuencia.

El operador de marcador dispondrá del reloj de partido y de un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, los tiempos muertos y los intervalos de juego.
- Se asegurará de que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final de un cuarto o prórroga.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.

49.2. El operador de marcador medirá el **tiempo de juego** de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido:
 - durante un intercambio de balón (check-ball), el balón se encuentra a disposición de un jugador atacante tras haber sido completado el intercambio de balón.
 - Tras un tiro libre convertido, el nuevo equipo atacante está en posesión del balón.
 - después de un tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - durante un saque, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un cuarto o prórroga, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un equipo alcance 21 o 22 puntos durante el tiempo de juego regular (muerte súbita) o la prórroga.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.

- Suena la señal del reloj de lanzamiento mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3. El operador de marcador medirá un **tiempo muerto** del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 20 segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4. El operador de marcador medirá un **intervalo de juego** de este modo:

- Iniciará el dispositivo en cuanto finalice el tiempo de juego y sea necesaria una prórroga.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos del intervalo de juego.
- Hará sonar su señal cuando finalice el intervalo de juego.

Art. 50. Operador del reloj de lanzamiento: Obligaciones

El operador del reloj de lanzamiento estará provisto de un reloj de lanzamiento que manejará de la siguiente manera:

50.1. **Iniciará o continuará** la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego. Después, un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia un nuevo período de lanzamiento si el mismo equipo mantiene el control del balón.
- En un intercambio de balón, el balón se encuentra a disposición del jugador atacante tras haber sido completado el intercambio de balón.

50.2. **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta**, mostrando el tiempo restante, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una falta técnica cometida por ese equipo.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.
- El partido se detenga a causa de una acción no relacionada con ninguno de los equipos, a menos que se coloque a los adversarios en desventaja.

50.3. **Detendrá y volverá a 12 segundos**, mostrando 12 segundos, cuando:

- El balón entre legalmente en el cesto.

- Se conceda un intercambio de balón al equipo que no tenía el control de balón como consecuencia de una:
 - Falta personal o violación (incluso cuando el balón sale fuera de banda),
 - Situación de balón retenido.
- Se conceda un intercambio de balón a un equipo como consecuencia de una segunda falta antideportiva de un jugador o de una falta descalificante.
- Después de que el balón toque el aro tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un último o único tiro libre fallado, o durante un pase, si cualquier equipo obtiene control de balón.
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios y sea controlado por el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
- Se detenga el partido a causa de una acción no relacionada con el equipo con control de balón.
- Se conceda al equipo uno o más tiros libres.

50.4. **Apagará** el dispositivo, después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido durante el partido o prórroga cuando cualquier equipo obtenga un nuevo control de balón y queden menos de 12 segundos en el reloj de partido.

La señal del reloj de lanzamiento no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón.

REGLA NUEVE - SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Art. 51. Sistema de clasificación de los jugadores

51.1. Definición

51.1.1. Para jugar en una Competición Oficial de la IWBF cada jugador debe tener la correspondiente licencia identificativa de Clasificación Oficial de Jugador expedida por la Comisión de Clasificación de jugadores de la IWBF. Las licencias de Clasificación de Jugador podrán expedirse en un torneo oficial por el panel de Clasificación designado por la IWBF basado en las observaciones de los clasificadores de acuerdo con los principios contenidos en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores. Esta licencia contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se ha asignado al jugador. Según lo establecido en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores la puntuación puede cambiar durante el torneo hasta la ronda de "Play Off" (cruces). El comisario, si estuviera presente en la mesa de oficiales, es el responsable de verificar la validez de la licencia identificativa y la correcta puntuación asignada al jugador.

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

51.2. En ningún momento durante un partido un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los **8.5 puntos**.

Nota: Este límite se aplicará en las competiciones oficiales de la IWBF que a continuación se relacionan. En otras competiciones se pueden aplicar variaciones en el límite total de puntos.

- Los principales torneos oficiales 3x3 de la IWBF:

51.3. Penalización

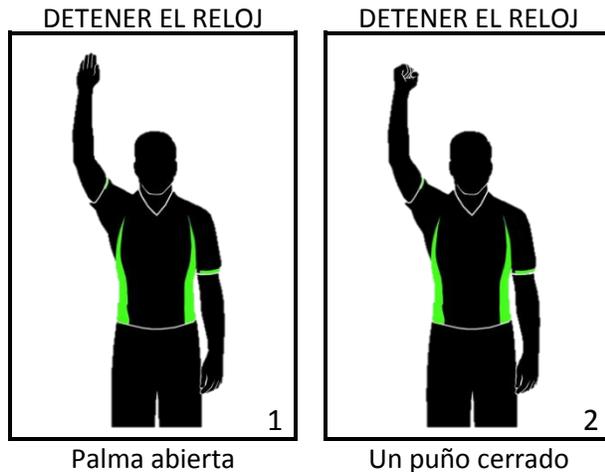
Si, en cualquier momento durante un partido, un equipo supera el límite de los 8.5 puntos, se anotará una falta técnica al equipo como falta de equipo, y al mismo tiempo se modificará la alineación para corregir la infracción .

- Campeonato del Mundo 3x3.
- Juegos Paralímpicos 3x3 en categoría Masculina y Femenina.
- Torneos de Clasificación para el Campeonato del Mundo 3x3.
- Torneos de Clasificación para los Juegos Paralímpicos 3x3.

A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

- A.1. Las señales ilustradas en estas reglas son las únicas señales oficiales válidas.
- A.2. Se recomienda encarecidamente que, a la hora de señalar a la mesa de oficiales, se apoye dicha comunicación en voz alta (en inglés en el caso de partidos internacionales).
- A.3. Tras una falta, no se señalará el número del jugador a la mesa de oficiales a menos que se trate de una falta antideportiva o descalificante.
- A.4. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

Señales del Reloj de Partido



Tanteo



Tiempo Muerto

TIEMPO MUERTO



Forma de T, mostrar
el dedo índice

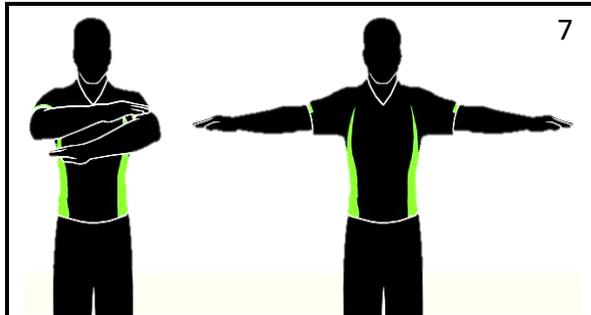
ESPECÍFICO DE 3x3:
TIEMPO MUERTO TV



Puños cerrados

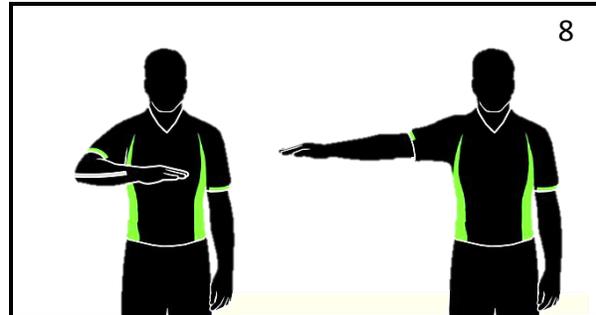
Informativas

ANULAR CANASTA, CANCELAR JUEGO



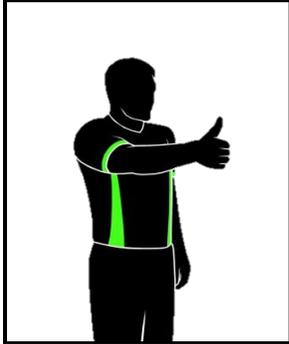
Mover los brazos como en tijera, una vez a la
altura del pecho

CONTEO VISIBLE



Contar mientras se mueve la palma

COMUNICACIÓN



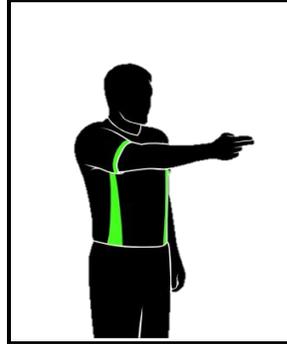
Dedo pulgar hacia arriba

REINICIO DEL RELOJ



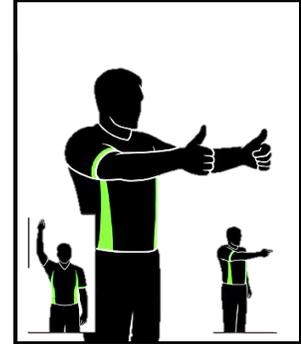
Girar la mano, dedo índice extendido

DIRECCIÓN DE JUEGO Y/O FUERA DE BANDA



Señalar en la dirección del juego, brazo en paralelo a la línea lateral

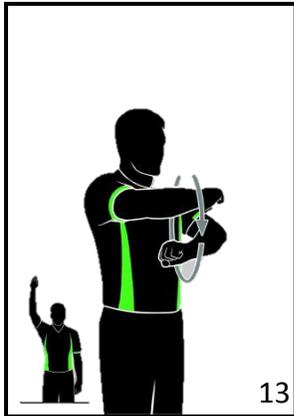
BALÓN RETENIDO/PALMEO ENTRE 2



Pulgares hacia arriba; señalar la dirección de juego según flecha de alternancia

Violaciones

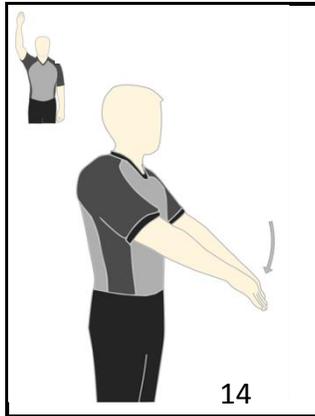
AVANCE ILEGAL



Rotate fists

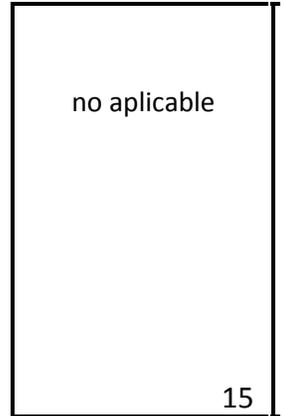
13

TOCAR EL SUELO CON LOS PIES/REPOSAPIE



14

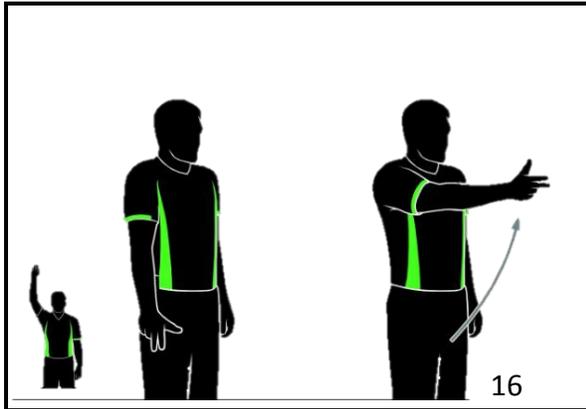
REGATE ILEGAL



no aplicable

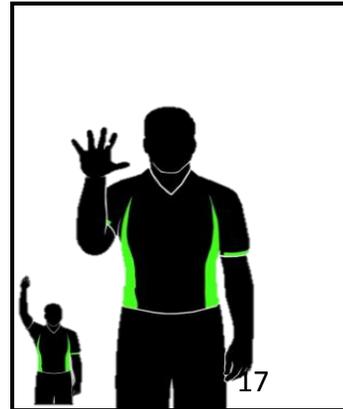
15

3 SEGUNDOS



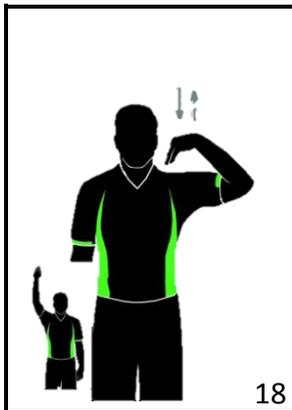
Brazo extendido, mostrar 3 dedos

5 SEGUNDOS



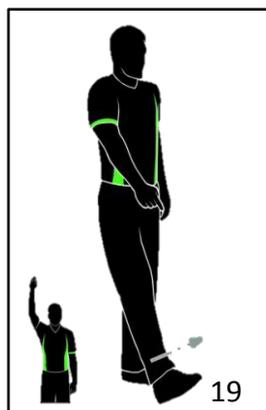
Mostrar 5 dedos

12 SEGUNDOS



Tocar el hombro con los dedos

PIE INTENCIONADO



Point to the foot

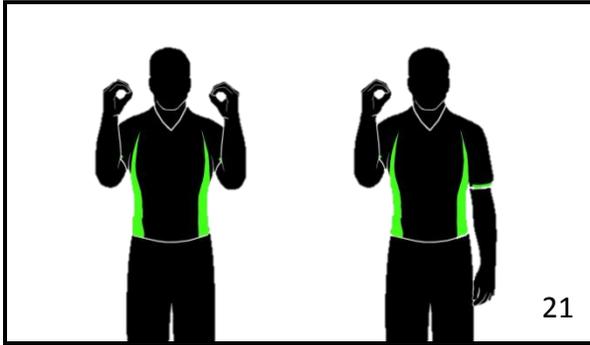
ESPECÍFICO 3x3:
BALÓN NO ACL



Mover el brazo de izda. a dcha. mostrando 2 dedos.

Número de los Jugadores

Nº 00 y 0



Ambas manos muestran el número 0

La mano derecha muestra el número 0

21

26

Nº 1 - 5



Mano derecha muestra el número del 1 al 5

22

Nº 6 - 10



Mano derecha muestra el número 5, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

23

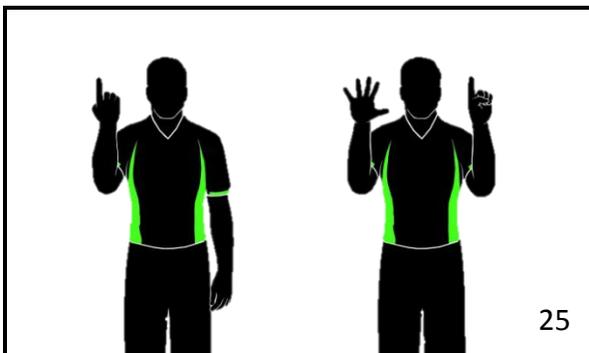
Nº 11 - 15



Mano derecha muestra el puño cerrado, mano izquierda muestra el número del 1 al 5

24

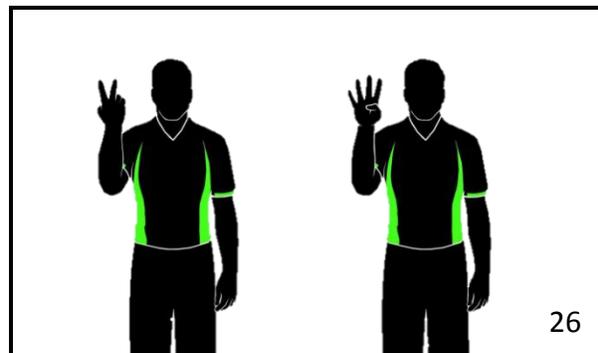
Nº 16



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 1, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el número 6

25

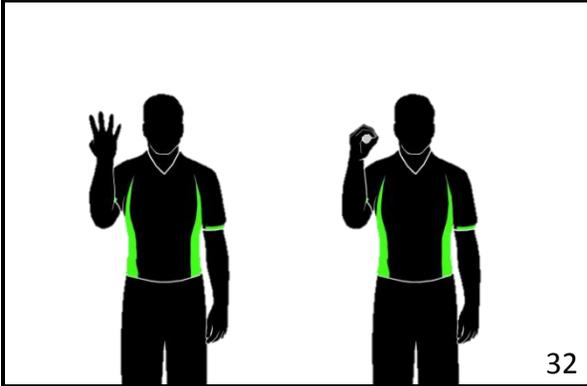
Nº 24



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 2, (decena), luego las manos abiertas hacia la mesa de oficiales muestran el 4

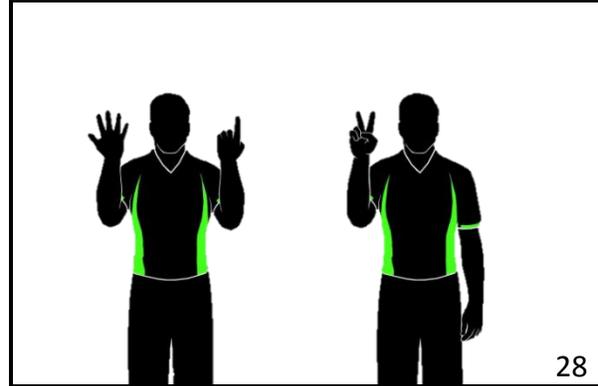
26

Nº 40



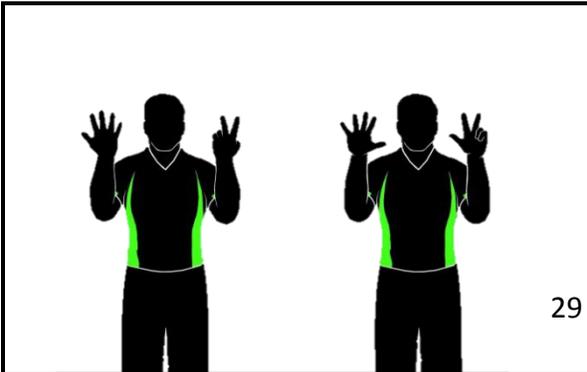
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 4, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 0

Nº 62



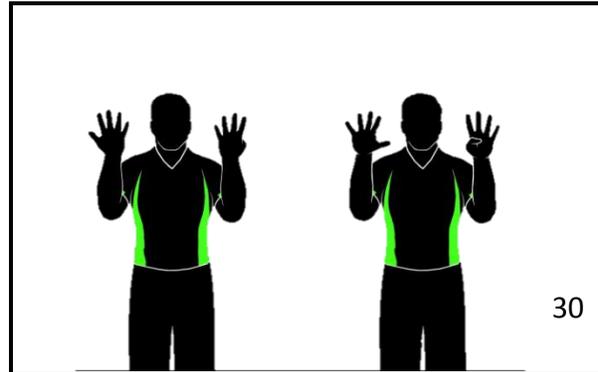
Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 6,(decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 2

Nº 78



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 7, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 8

Nº 99



Primero la mano con la palma hacia el árbitro muestra el número 9, (decena), luego las manos abiertas hacia los oficiales muestran el 9

Tipo de Falta

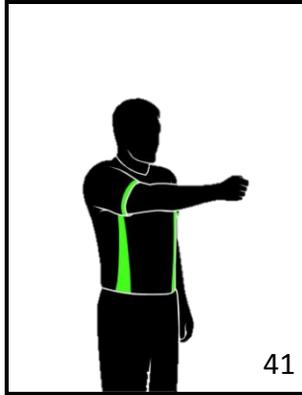
<p>AGARRAR</p>	<p>BLOQUEO (DEFENSA) PANTALLA ILEGAL</p>	<p>EMPUJAR O CARGAR SIN BALÓN</p>	<p>TACTEO</p>
<p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>	<p>Ambas manos en la cadera</p>	<p>Imitar un empujón</p>	<p>Agarrarse la palma y desplazar hacia delante</p>
<p>USO ILEGAL DE LAS MANOS</p> <p>35</p>	<p>CARGAR CON EL BALÓN</p> <p>36</p>	<p>CONTACTO ILEGAL SOBRE LA MANO</p> <p>37</p>	<p>RODEAR CON EL BRAZO (HOOKING)</p> <p>38</p>
<p>Golpear la muñeca</p>	<p>Golpear la palma abierta con el puño cerrado</p>	<p>Golpear la palma abierta contra el otro antebrazo</p>	<p>Mover el antebrazo hacia atrás</p>
<p>BALANCEO EXCESIVO DE LOS CODOS</p>			
<p>Balancear el codo hacia atrás</p>			

**GOLPE EN LA
CABEZA**



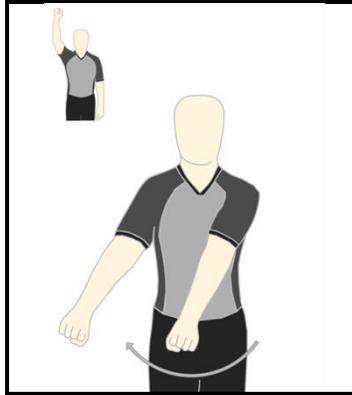
Imitar el contacto en la cabeza

**FALTA DE EQUIPO CON
CONTROL DE BALÓN**

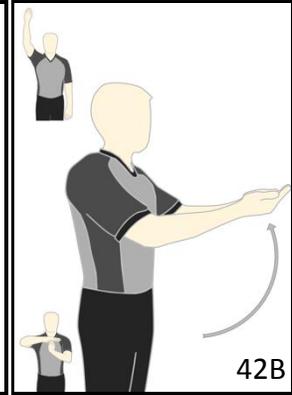


Señalar con el puño cerrado la canasta del equipo infractor

**CRUZARSE DEMASIADO
PRONTO EN LA TRAYECTORIA LEVANTARSE "LIFTING"**

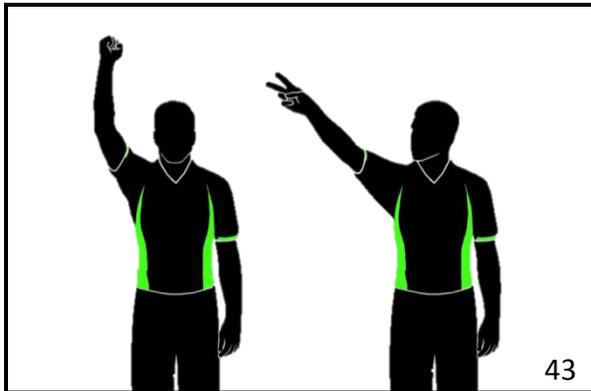


Imitar el movimiento de la silla de ruedas con los puños



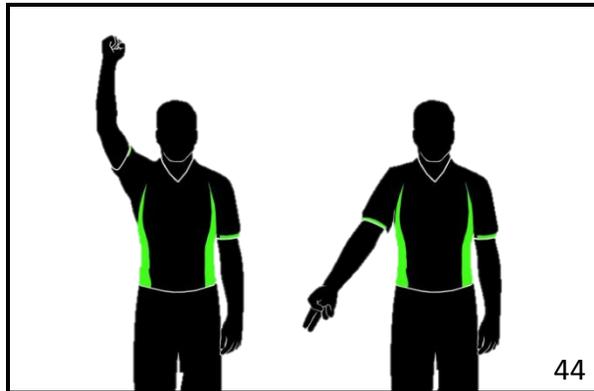
Imitar el levantamiento con las manos

FALTA EN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado indicando después el número de tiros libres

FALTA SIN ACCIÓN DE TIRO



Un brazo con el puño cerrado señalando después el suelo

Faltas Especiales

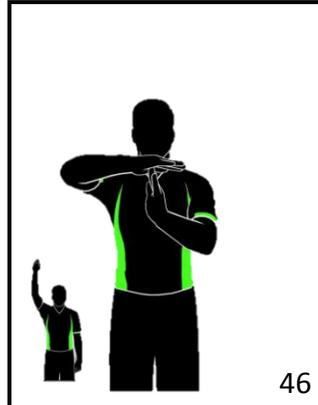
DOBLE FALTA



Agitar los puños cerrados de ambas manos

SIMULAR UNA FALTA

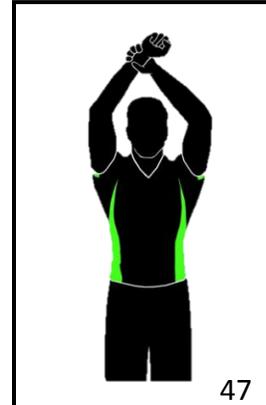
FALTA TÉCNICA



Forma de T, mostrando la palma

REVISIÓN IRS

FALTA ANTIDEPORATIVA



Agarrarse la muñeca en alto

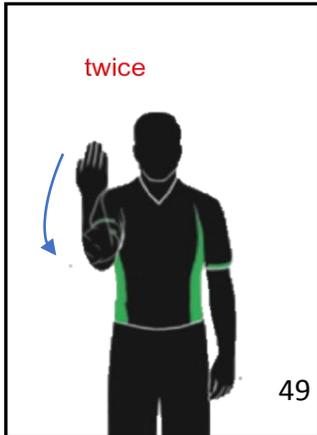
FALTA DEASCALIFICANTE



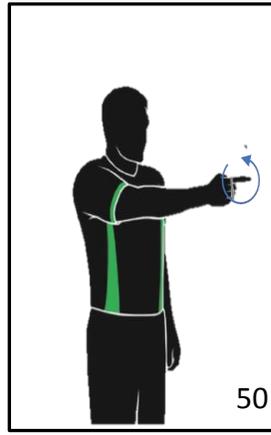
Puños cerrados de ambas manos

**ESPECÍFICO 3x3:
CHALLENGE/RETO**

twice



Levantar el antebrazo dos veces



Rotar la mano con el dedo índice extendido horizontalmente

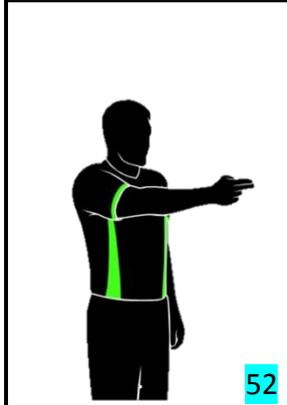
EX3



Formar una C con el pulgar y el índice

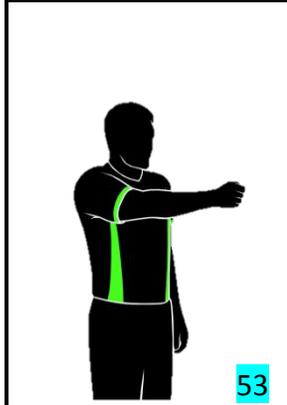
Administración de penalización de falta - Señales a la mesa de oficiales

TRAS FALTA SIN TIRO(S)
LIBRE(S)



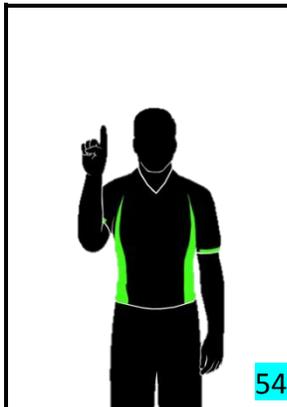
Señalar dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

TRAS FALTA DEL
EQUIPO CON CONTROL
DE BALÓN



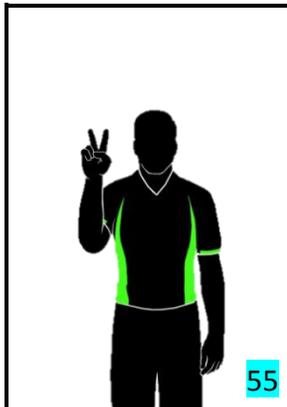
Puño cerrado en dirección del juego, brazo paralelo a la línea lateral

1 TIRO LIBRE



Levantar 1 dedo

2 TIROS LIBRES



Levantar 2 dedos

Administración de Tiros Libres

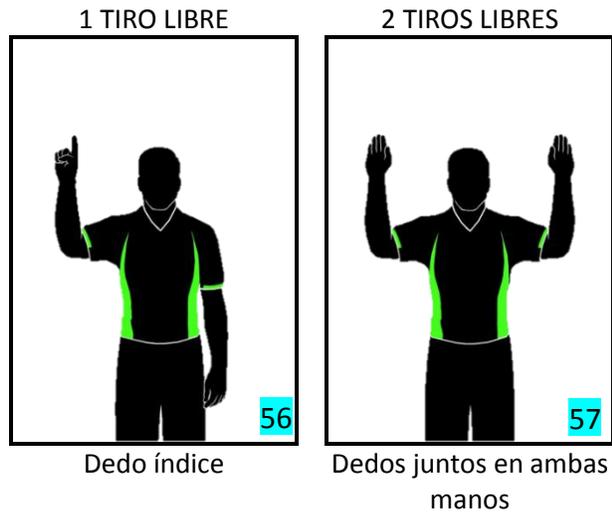


Diagrama 8 Señales de los árbitros

B. ACTA DEL PARTIDO



Team A _____		Team B _____																																																					
Competition _____	Date _____	Referees #1 _____																																																					
Category _____		#2 _____																																																					
Game No. _____	Time _____	Court _____																																																					
Team A Time out <input type="checkbox"/>		Running score																																																					
Team fouls 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+		<table border="1" style="width:100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>A</th> <th>B</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1</td><td>1</td><td>13</td><td>13</td></tr> <tr><td>2</td><td>2</td><td>14</td><td>14</td></tr> <tr><td>3</td><td>3</td><td>15</td><td>15</td></tr> <tr><td>4</td><td>4</td><td>16</td><td>16</td></tr> <tr><td>5</td><td>5</td><td>17</td><td>17</td></tr> <tr><td>6</td><td>6</td><td>18</td><td>18</td></tr> <tr><td>7</td><td>7</td><td>19</td><td>19</td></tr> <tr><td>8</td><td>8</td><td>20</td><td>20</td></tr> <tr><td>9</td><td>9</td><td>21</td><td>21</td></tr> <tr><td>10</td><td>10</td><td>22</td><td>22</td></tr> <tr><td>11</td><td>11</td><td>23</td><td>23</td></tr> <tr><td>12</td><td>12</td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>		A	B	A	B	1	1	13	13	2	2	14	14	3	3	15	15	4	4	16	16	5	5	17	17	6	6	18	18	7	7	19	19	8	8	20	20	9	9	21	21	10	10	22	22	11	11	23	23	12	12		
A	B	A	B																																																				
1	1	13	13																																																				
2	2	14	14																																																				
3	3	15	15																																																				
4	4	16	16																																																				
5	5	17	17																																																				
6	6	18	18																																																				
7	7	19	19																																																				
8	8	20	20																																																				
9	9	21	21																																																				
10	10	22	22																																																				
11	11	23	23																																																				
12	12																																																						
Players _____ No. _____		Unsportsmanlike 1 2																																																					
Team B Time out <input type="checkbox"/>		Score (after Regular time) A _____ B _____																																																					
Team fouls 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10+		Score (after Overtime) A _____ B _____																																																					
Players _____ No. _____		Referee's Signature _____																																																					
Scorer _____ Timer _____ Shot Clock Operator _____		Game protest requested: <input type="checkbox"/> Yes Team's Name: _____ (Player's signature) _____																																																					

Diagrama 9 Acta de 3x3

- B.1. El acta oficial que se muestra es la aprobada por la Comisión Técnica de IWBF.
- B.1. Consta de 1 original para el comité organizador de la competición 3x3.

Nota:

- 1. El anotador utilizará un bolígrafo, AZUL o NEGRO para todas las anotaciones.
- 2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.2. **Antes del inicio del partido**, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1. Inscribirá los nombres de los 2 equipos en el encabezamiento del acta. El **equipo 'A'** será siempre el equipo local. El otro equipo será el **equipo 'B'**.

B.3.2. Posteriormente reflejará:

- El nombre de la competición.
- La categoría en la que se juega el partido.
- El número de encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- Los nombres de los árbitros.



Team A	Turkmenistan	Team B	China		
Competition	FIBA 3x3 World Cup 2019	Date	18/06/2019	Referees #1	Vlad GHIZDAREANU
Category	Women			#2	Glenn TUITT
Game No.	Pool A game 10	Time	16:00	Court	Main Court

Diagrama 10 Encabezamiento del acta

B.3.3. El equipo “A” ocupará la parte superior del acta y el equipo “B”, la inferior.

B.3.3.1. En la primera columna, el anotador inscribirá los puntos de clasificación de los jugadores (2 cifras), el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador en el orden de los números de las camisetas, utilizando la lista de miembros de equipo facilitada por su representante o por el organizador.

B.3.3.2. Si un equipo presenta menos de 4 jugadores, el anotador trazará una línea a través de los espacios para el nombre del jugador, número en la línea debajo del último jugador inscrito.

B.4 Tiempos muertos

B.4.1. Los tiempos muertos concedidos se registrarán en el acta anotando en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.

B.4.2. Al final del partido, las casillas no utilizadas se marcarán mediante 2 líneas horizontales paralelas.

B.5 Faltas

B.5.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, técnicas, antideportivas o descalificantes.

B.5.2. Las faltas de sustitutos pueden ser técnicas o descalificantes.

- B.5.3. Sólo las faltas antideportivas o descalificantes deben registrarse de la siguiente manera:
 - B.5.3.1. Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una 'U'.
 - B.5.3.2. Una falta descalificante de un jugador o sustituto se indicará inscribiendo una 'D'.
- B.5.4. Al final del partido, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios que han sido utilizados y los que no.

Al final del partido, el anotador tachará los espacios restantes con una línea gruesa horizontal.

B.6 Faltas de equipo

- B.6.1. Siempre que un jugador cometa una falta personal, técnica, antideportiva o descalificante, el anotador registrará la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto. En caso de tratarse de una falta antideportiva o descalificante, el anotador dejará libre el siguiente número y marcará el siguiente número con una 'X' de gran tamaño y un círculo.
- B.6.2. Al final del partido, el anotador tachará los espacios restantes con 3 líneas horizontales.

B.7 Tanteo arrastrado

- B.7.1. El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

- B.7.2. Hay 2 columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

- B.7.3. Cada columna se divide a su vez en 4 columnas. Las 2 de la izquierda son para el equipo "A" y las 2 de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (23 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- Trazará **en primer lugar**
 - una línea diagonal (/ para los diestros ó \ para los zurdos) por cada canasta de 1 punto conseguida,
 - un círculo oscuro (●) por cada tiro libre válido,
 - Un círculo por cada canasta de 2 puntos conseguida

	A		B	
	1	1		
9	2	2	23	
0	3	3	15	
9	4	4	17	
11	5	5	15	
0	6	6	15	
11	●	7	15	
11	●	8		
11	●	9	23	
	10	10	23	
0	11	11	15	
11	12	12		

Diagrama 11
Tanteo arrastrado

sobre el **nuevo total** de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.

- **Luego**, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / o \ o ●), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.8 Tanteo arrastrado: instrucciones adicionales

- B.8.1. Una canasta anotada accidentalmente por un jugador se registrará como si la hubiera conseguido el último jugador con control del balón.
- B.8.2. No aplicable en baloncesto en silla de ruedas.
- B.8.3. Al final del partido, el anotador trazará una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.
- B.8.4. Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al supervisor deportivo (si estuviera presente) o a los árbitros tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido.
- B.8.5. Los árbitros pueden corregir cualquier error de anotación relacionado con la puntuación, número de faltas, número de tiempos muertos bajo las prescripciones de las reglas. El supervisor deportivo (si estuviera presente) firmará las correcciones. Las demás correcciones serán documentadas en el reverso del acta..

B.9 Tanteo arrastrado: Resumen

- B.9.1. Al final del partido o de la prórroga, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.
- B.9.2. Al final del partido, el anotador trazará 2 líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.
- B.9.3. Todos los oficiales de mesa inscribirán sus nombres en mayúscula en el acta.
- B.9.4. Los árbitros serán los últimos en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que un jugador firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma en caso de protesta'), los oficiales de mesa y los árbitros permanecerán a disposición del supervisor deportivo hasta que los autorice para marcharse.

Score (after regular time)	A	<u>17</u>	B	<u>17</u>
Score (after overtime)	A	<u>18</u>	B	<u>19</u>

Diagrama 12 Tanteo final del acta

C. PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante una competición oficial de IWBF un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los **árbitros** o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

- C.1. Un equipo puede presentar una protesta si sus intereses han sido afectados negativamente por:
 - a) un error en el acta, en las operaciones del reloj de partido o del reloj de lanzamiento que no fueron corregidas por los árbitros.
 - b) una decisión de incomparecencia, cancelación, retraso, no reanudación o de no comenzar el partido.
 - c) una violación de las reglas aplicables de elegibilidad.
- C.2. En caso de protesta de uno de los equipos, sólo se tendrán en cuenta el vídeo y materiales oficiales para tomar una decisión.
- C.3. Para que sea admitida, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:
 - a) Un jugador del equipo en cuestión firmará el acta inmediatamente al finalizar el partido y presentará las razones de la protesta, al dorso del acta, antes de que los árbitros hayan firmado el acta.
 - b) Se aplicará una tasa de 200 USD y se pagará en el caso de que la protesta sea rechazada.
- C.4. El supervisor deportivo (o una persona designada para hacerse cargo de la protesta en la reunión técnica con los equipos la víspera del encuentro) decidirá sobre la misma tan pronto como sea posible, nunca más tarde del comienzo de la siguiente fase o eliminatoria. Su decisión se considera una decisión sobre la regla en el terreno de juego y no está sujeta a un nuevo examen o apelación. Excepcionalmente, las decisiones sobre elegibilidad pueden ser apeladas según lo estipulado en las regulaciones aplicables.
- C.5. El supervisor deportivo (o una persona designada para hacerse cargo de la protesta en la reunión técnica con los equipos la víspera del encuentro) no podrá decidir cambiar el resultado del partido a menos que exista una prueba clara y concluyente de que, de no haber sido por el error que dio lugar a la protesta, el nuevo resultado se habría materializado sin duda. En el caso de ser aceptada la protesta por otras

razones que no fueran reglas aplicables de elegibilidad y conllevara al cambio en el ganador del encuentro, el partido se declararía empatado y se jugaría una prórroga.

- C.6. Reglas especiales para las competiciones de IWBF o competiciones que no dispongan lo contrario en sus reglamentos:

En caso de que la competición sea en formato de torneo, el organismo competente para todas las protestas será el Comité Técnico (ver Reglamento Interno IWBF).

Para todas las demás cuestiones que den lugar a una protesta, el organismo competente será IWBF, actuando a través de una o más personas con experiencia en la implementación e interpretación de las Reglas Oficiales de Baloncesto (ver IWBF Reglamento Interno).

D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1. Posición de los equipos

Tanto en grupos como en la clasificación general (no teniendo en cuenta las giras) - se aplican las siguientes reglas de clasificación si los equipos están empatados:

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

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

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

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

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

Independientemente de la importancia del torneo, los puntos de la gira se otorgan en cada, a efectos de clasificación de la gira

Clasificación en el Torneo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17-32	33+	DQF
Puntos logrados	100	80	70	60	50	45	40	35	20	18	16	14	12	11	10	9	3	1	0

Los cabezas de serie de la gira se crean con todo el equipo que ha participado en el torneo, independientemente de si participarán o no en el siguiente torneo.

D.2. Reglas de clasificación

Los equipos son clasificados de forma correlativa (suma de los 3 mejores jugadores del equipo antes de la competición), excepto si el reglamento de la competición indica lo contrario. En caso de puntos de clasificación del mismo equipo, la clasificación se determinará al azar antes del torneo.

En competiciones de selecciones nacionales, los Cabezas de serie serán asignados tomando como referencia el ranking de la federación 3x3.

E. ADAPTACIÓN A CATEGORÍAS SUB22

No aplicable actualmente en baloncesto en silla de ruedas.

**FIN DE LAS REGLAS
Y
PROCEDIMIENTOS DE JUEGO**



IWBF

International Wheelchair
Basketball Federation

International Wheelchair Basketball Federation

c/o FIBA

Route Suisse 5 - PO Box 29

1295 Mies

Switzerland