

I W B F



**FEDERACION INTERNACIONAL DE
BALONCESTO SILLA DE RUEDAS**

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS

2000 -2002



FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCEN TO EN SILLA DE RUEDAS

I W B F

Fundada en 1973

Oficina

5142 Ville Maria Lane

Hazelwood, MO 63042-1646

USA

Telefono:314-209-9006

Fax: 314-768-6699

E-Mail: iwbfsecgen@aol.com

Website: <http://www.iwbf.org>

Presidente: Philip L. Craven, Gran Bretaña

Secretario General: Robert J. Szyman, Estados Unidos de America

Publicado por:

IWBF

(International Wheelchair Basketball Federation)

5142 Ville Maria Lane

Hazelwood, MO 63042-1646

USA

© Copyright: IWBF

Editado por: IWBF

Basado en las Reglas Oficiales de FIBA

Traducción al Castellano: Jesús Batres (FMDMF)

José Ricardo Moreno (Comité Técnico de IWBF)

Revisión Técnica: José Ricardo Moreno.

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

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

COMITÉ TECNICO DE IWBF.

Presidente: Norbert Kucera, Alemania

Secretario: Bob English, Gran Bretaña

Miembros: Gilles Brière, Canada

Ricardo Moreno, España

Walter Pfaller, Austria

Donna Ritchie, Australia

Miembros Ex-officio: Terry Barnett, Gran Bretaña

Philip Craven, Gran Bretaña

Toda la correspondencia sobre estas reglas, deberá enviarse al Secretario de la Comisión Técnica de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas:

Bob English

129 Sedgley Road

Dudley

West Midlands DY1 4LL

Great Britain

Telef. Casa 0044-1902-671545

Telef.Trabajo 0044-1902-838038

Fax: 0044-1902-880435 (w)

E-Mail: rde@talk21.com

**FEDERACION INTERNACIONAL DE BALONCESTO
EN SILLA DE RUEDAS**

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO



Aprobadas en el : **II WORLD CONGRESS**

Sydney, Australia a 30 de Octubre de 1998

Revisado por el Comité Ejecutivo

Chicago, USA Abril 2000



ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|-----------|
| REGLA 1: EL JUEGO | 5 |
| ART. 1. DEFINICIÓN..... | 5 |
| REGLA 2: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO | 5 |
| ART. 2. DIMENSIONES DEL TERRENO DE JUEGO | 5 |
| ART. 3. EQUIPAMIENTO..... | 10 |
| REGLA 3: ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO. SUS OBLIGACIONES | 21 |
| ART. 4. ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO..... | 21 |
| ART. 5. ÁRBITRO PRINCIPAL: DEBERES Y DERECHOS | 21 |
| ART. 6. ÁRBITROS: MOMENTO Y LUGAR DE LAS DECISIONES | 22 |
| ART. 7. ÁRBITROS: OBLIGACIONES CUANDO SE COMETE UNA INFRACCIÓN | 22 |
| ART. 8. ÁRBITROS : LESIONES | 23 |
| ART. 9. EL ANOTADOR Y EL AYUDANTE DEL ANOTADOR: OBLIGACIONES..... | 23 |
| ART. 10. EL CRONOMETRADOR: OBLIGACIONES | 24 |
| ART. 11. EL OPERADOR DE 24 SEGUNDOS: OBLIGACIONES | 25 |
| REGLA 4: EQUIPOS..... | 26 |
| ART. 12. EQUIPOS..... | 26 |
| ART. 13. JUGADORES Y SUSTITUTOS | 26 |
| ART.14. JUGADORES : LESIONES | 28 |
| ART. 15. EL CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS | 29 |
| ART. 16. ENTRENADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS | 29 |
| REGLA 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO..... | 31 |
| ART. 17. TIEMPO DE JUEGO, EMPATES Y PERIODOS EXTRA | 31 |
| ART. 18. INICIO DEL PARTIDO..... | 31 |
| ART. 19. ESTADO DEL BALÓN | 31 |
| ART. 20. POSICIÓN DE UN JUGADOR Y DE UN ÁRBITRO. | 32 |
| ART. 21. PALMEO ENTRE DOS..... | 32 |
| ART. 22. CÓMO SE JUEGA EL BALÓN..... | 34 |
| ART. 23. CONTROL DEL BALÓN..... | 34 |
| ART. 24. JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO | 34 |
| ART. 25. CESTO - CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR..... | 35 |
| ART. 26. SAQUE..... | 35 |
| ART. 27. TIEMPO MUERTO REGISTRADO | 37 |
| ART. 28. SUSTITUCIONES | 38 |
| ART. 29. FINAL DE UN PERIODO O PARTIDO | 40 |
| ART. 30. PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA | 41 |
| ART. 31. PARTIDO PERDIDO POR INFERIORIDAD..... | 41 |



REGLA 6: VIOLACIONES 42

| | |
|--|----|
| ART. 32. VIOLACIONES | 42 |
| ART. 33. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO | 42 |
| ART. 34. REGATE | 43 |
| ART. 35. PROGRESAR CON EL BALÓN..... | 43 |
| ART. 36. TRES SEGUNDOS | 43 |
| ART. 37. JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO | 44 |
| ART. 38. REGLA DE LOS OCHO SEGUNDOS..... | 44 |
| ART. 39. REGLA DE LOS VEINTICUATRO SEGUNDOS | 44 |
| ART. 40. BALÓN DEVUELTO A LA PISTA TRASERA | 45 |

REGLA 7: FALTAS PERSONALES47

| | |
|--|----|
| ART. 42. FALTAS..... | 47 |
| ART. 43. CONTACTO | 47 |
| ART. 44. FALTA PERSONAL..... | 48 |
| ART. 45. DOBLE FALTA | 53 |
| ART. 46. FALTA ANTIDEPORTIVA..... | 54 |
| ART. 47. FALTA DESCALIFICANTE | 54 |
| ART. 48. REGLAS DE CONDUCTA | 55 |
| ART. 49. FALTA TÉCNICA DE UN JUGADOR..... | 56 |
| ART. 50. FALTA TÉCNICA DE ENTRENADORES, SUSTITUTOS Y ACOMPAÑANTES DEL EQUIPO | 57 |
| ART. 51. FALTAS TÉCNICAS DURANTE UN INTERVALO DE JUEGO | 58 |
| ART. 52. ENFRENTAMIENTOS..... | 58 |

REGLA 8: DISPOSICIONES GENERALES60

| | |
|--|----|
| ART. 53. PRINCIPIOS BÁSICOS | 60 |
| ART. 54. CINCO FALTAS POR JUGADOR | 60 |
| ART. 55. FALTAS DE EQUIPO. REGLAS DE PENALIZACIÓN..... | 60 |
| ART. 56. FALTAS EN SITUACIONES ESPECIALES | 60 |
| ART. 57. TIROS LIBRES | 61 |
| ART. 58. ERROR RECTIFICABLE..... | 64 |
| ART. 59. SISTEMA DE PUNTUACIÓN | 66 |

A. SEÑALES DE LOS ARBITROS67

B. EL ACTA73

C. PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA.....80

D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS81

E. TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN85



Índice de diagramas

| | | |
|---------------|---|----|
| Diagrama 1 | Terreno de juego reglamentario | 6 |
| Diagrama 2 | Pasillos de tiros libres reglamentarios | 8 |
| Diagrama 3 | Zonas de canasta de dos y de tres puntos | 8 |
| Diagrama 4 | Marcas reglamentarias de los tableros | 10 |
| Diagrama 5 | Soporte reglamentario de los tableros | 10 |
| Diagrama 6 | Protecciones del tablero | 11 |
| Diagrama 7 | Aro reglamentario | 12 |
| Diagrama 8 | Terreno de juego para las principales competiciones oficiales de IWBF | 16 |
| Diagrama 9 | Marcador para las principales competiciones oficiales de IWBF | 16 |
| Diagrama 10 | Reloj de partido y dispositivo de treinta segundos para las principales competiciones oficiales de IWBF | 18 |
| Diagrama 10 A | Dimensiones de las sillas. | 19 |
| Diagrama 11 | Situación de los jugadores durante los tiros libres | 67 |
| Diagrama 12 | Mesa de anotadores y sillas para los sustitutos | 71 |
| Diagrama 13 | Señales de los árbitros | 77 |
| Diagrama 14 | Acta para partidos de 2 x 20 minutos | 78 |
| Diagrama 15 | Acta para partidos de 4 x 12 minutos | 79 |
| Diagrama 16 | Encabezado del acta | 80 |
| Diagrama 17 | Los equipos en el acta | 81 |
| Diagrama 18 | Faltas descalificantes debidas a enfrentamientos | 82 |
| Diagrama 19 | Tanteo arrastrado | 84 |
| Diagrama 20.. | Resultado Final | 85 |
| Diagrama 21.. | Parte inferior del acta | 85 |

Estas reglas para Baloncesto en silla de ruedas se utilizaran en los encuentros bajo la jurisdicción de la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF) y ha sido el resultado de años de experiencia en Baloncesto en silla de ruedas. Están basadas en las reglas establecidas por la Federación Internacional de Baloncesto (IWBF)

A lo largo de las "Reglas oficiales de Baloncesto" las referencias a entrenadores, jugadores, árbitros, etc. expresadas en masculino no pretenden ser signos de discriminación y también son aplicables, naturalmente, en femenino. Debe comprenderse que sólo se hace así por abreviar.





REGLA 1: EL JUEGO

Art. 1. Definición

1.1 Juego del Baloncesto

El baloncesto lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es introducir el balón dentro de la canasta del adversario e impedir que el adversario se apodere del balón o enceste.

1.2 Cesto : propio / oponente

La canasta en la que ataca un equipo es la canasta del adversario y la que defiende es su canasta.

1.3 Movimiento del balón

El balón puede ser pasado, lanzado, palmeado, rodado o botado en cualquier dirección dentro de las restricciones de los artículos pertinentes de las Reglas

1.4 Ganador de un partido

El equipo que ha marcado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego del cuarto periodo o, si fuera necesario, de un o más períodos extras, será el ganador del partido.

REGLA 2: INSTALACIONES Y EQUIPAMIENTO

Art. 2. Dimensiones del terreno de juego

2.1 Terreno de juego

El terreno de juego debe ser una superficie rectangular, plana y dura, libre de obstáculos (Diagrama 1).

Para las principales competiciones oficiales de IWBF, así como para los terrenos de juego de nueva construcción, las dimensiones deben ser de 28 m de longitud por 15 m de anchura, medidas desde el borde interior de las líneas que delimitan el terreno de juego.

Para todas las demás competiciones la institución apropiada de IWBF, como puede ser la Comisión Zonal o la Federación Nacional, tiene autoridad para aprobar los terrenos de juego existentes con unas dimensiones mínimas de 26 m de longitud y 14 m de anchura.

2.2 Techo

La altura del techo o del obstáculo más bajo debe ser, como mínimo, de 7.00 m.

2.3 Iluminación

La superficie de juego debe estar iluminada uniforme y convenientemente. Las luces deben estar colocadas de manera que no dificulten la visión de los jugadores y del equipo arbitral.



MEDIDAS REGLAMENTARIAS DEL TERRENO DE JUEGO

Todas las líneas de 5 cm de anchura y del mismo color

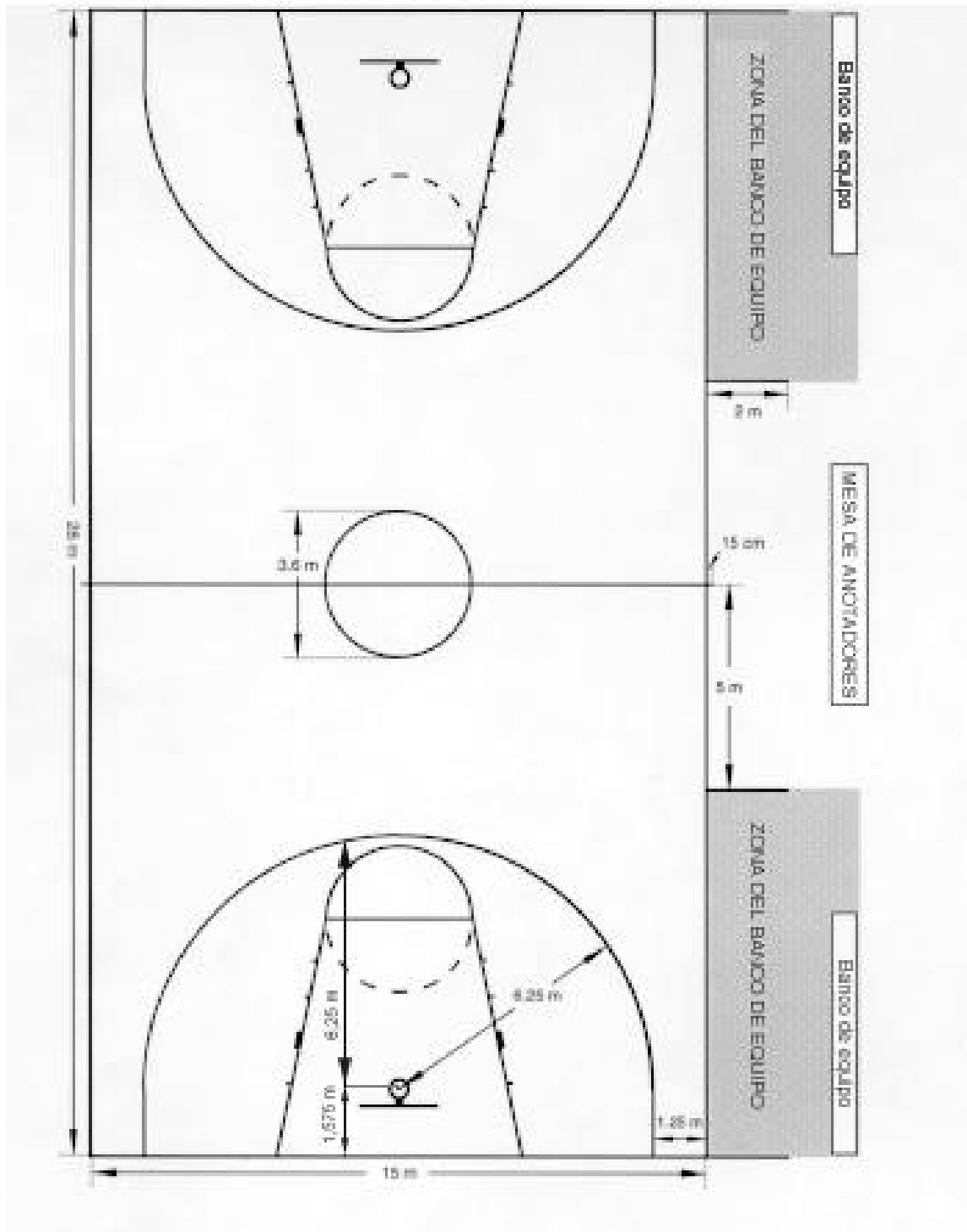


Diagrama 1. Terreno de juego reglamentario



2.4 Líneas

Todas las líneas deberán ser trazadas del mismo color (preferiblemente blanco), tener 5 cm de anchura, y ser completa y claramente visibles.

2.4.1 Líneas de fondo y laterales

El terreno de juego estará delimitado por las líneas de fondo (los lados cortos del terreno de juego) y las líneas laterales (las líneas de los lados largos del terreno de juego). Estas líneas no son parte de terreno de juego. El terreno de juego deberá distar al menos 2 metros de cualquier obstáculo, incluyendo los integrantes de los banquillos de los equipos.

2.4.2 Línea central

La línea central es la línea trazada paralelamente a las líneas de fondo desde el punto central de cada línea lateral que se prolongará 15 cm por la parte exterior de cada línea lateral.

2.4.3 Líneas de tiros libres, áreas restringidas y pasillos de tiros libres (Diagrama 2)

La línea de tiros libres estará trazada paralela a cada línea de fondo. El borde exterior de esta línea estará situado a 5,80 m del borde interior de la línea de fondo y tendrá una longitud de 3,60 m. Su centro estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de las dos líneas de fondo.

Las áreas restringidas son los espacios marcados en el terreno de juego limitados por las líneas de fondo, las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, tienen sus bordes exteriores a 3 m de los centros de las mismas y terminan en el borde exterior de las líneas de tiros libres. Si se pinta el interior de las áreas restringidas, deberá ser del mismo color que el del círculo central. Estas líneas excluyendo las líneas de fondo, son parte del área restringida.

Los pasillos de tiro libre son las áreas restringidas ampliadas en el terreno de juego por semicírculos con un radio de 1,80 m y el centro situado en el punto medio de las líneas de tiros libres. Se trazarán semicírculos similares con una línea discontinua en el interior de las áreas restringidas.

Los espacios situados a lo largo de los pasillos de tiros libres que pueden ser ocupados por los jugadores durante los lanzamientos de tiros libres se marcarán según el **Diagrama 2**.

2.4.4. Círculo central

El círculo central debe estar trazado en el centro del terreno de juego y debe tener un radio de 1,80 m. medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si el interior del círculo central está pintado deberá tener el mismo color que las áreas restringidas.

2.4.5 Zona de canasta de tres puntos (Diagramas 1 y 3)

La zona de canasta de tres puntos de un equipo es todo el terreno de juego excepto el área próxima a la canasta de sus adversarios que limita y que incluye:

- Dos líneas paralelas que parten de la línea de fondo a 6,25 m del punto del suelo directamente perpendicular al centro exacto de la canasta de los adversarios. La distancia de este punto al borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 m.
- Y un semicírculo de 6,25 m de radio desde el lado exterior hasta el centro que es el mismo punto citado anteriormente y que corta las líneas paralelas.



Diagrama 2. Pasillos de tiros libres reglamentarios

La línea de 3 puntos no es parte de la zona de canasta de 3 puntos

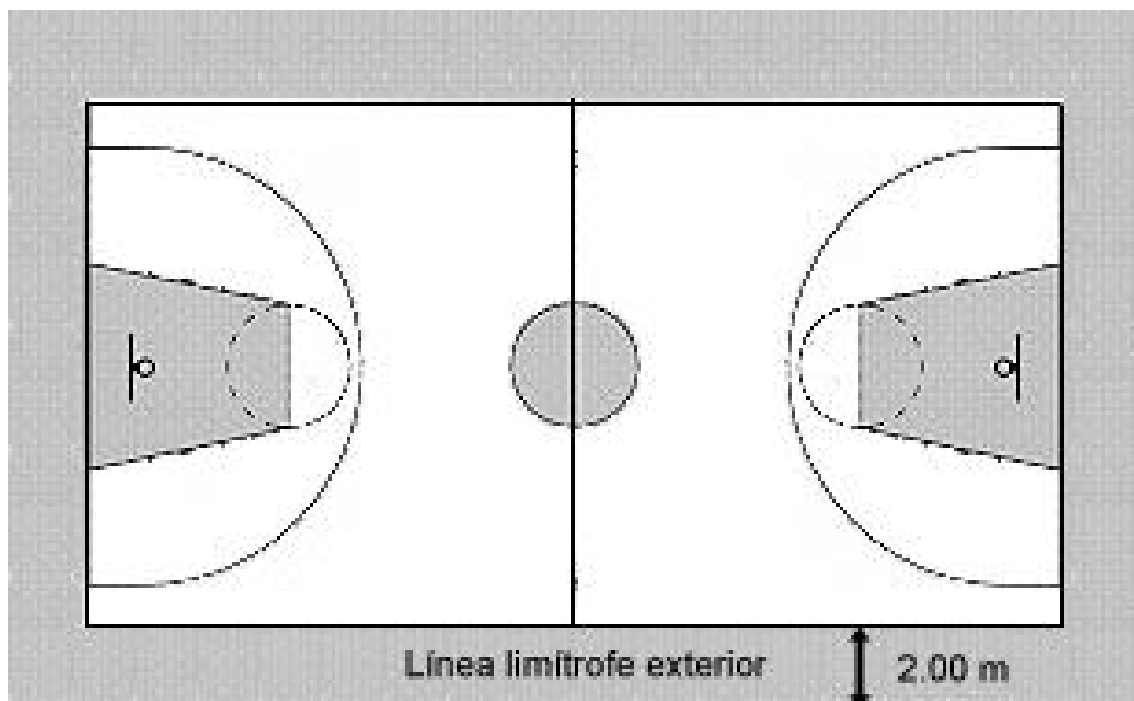


Diagrama 3. Zonas de canasta de dos y de tres puntos

2.4.6 Zonas de los bancos de los equipos (Diagrama 1)



Las zonas de los bancos de los equipos estarán marcadas fuera del terreno de juego en el mismo lado que la mesa de anotadores y los bancos de los equipos, del siguiente modo:

Cada zona estará limitada por una línea que parte de la línea de fondo de al menos 2 m de longitud y por otra línea de al menos 2 m de longitud trazada a 5 m de la línea central y en ángulo recto con la línea lateral.

2.5 Posición de la mesa de anotadores y de los bancos / sillas de los sustitutos (Diagrama 4)

La siguiente disposición de los banquillos de los equipos y los bancos / sillas de sustitutos es obligatoria para las principales competiciones de IWBF y recomendadas para todas las competiciones.

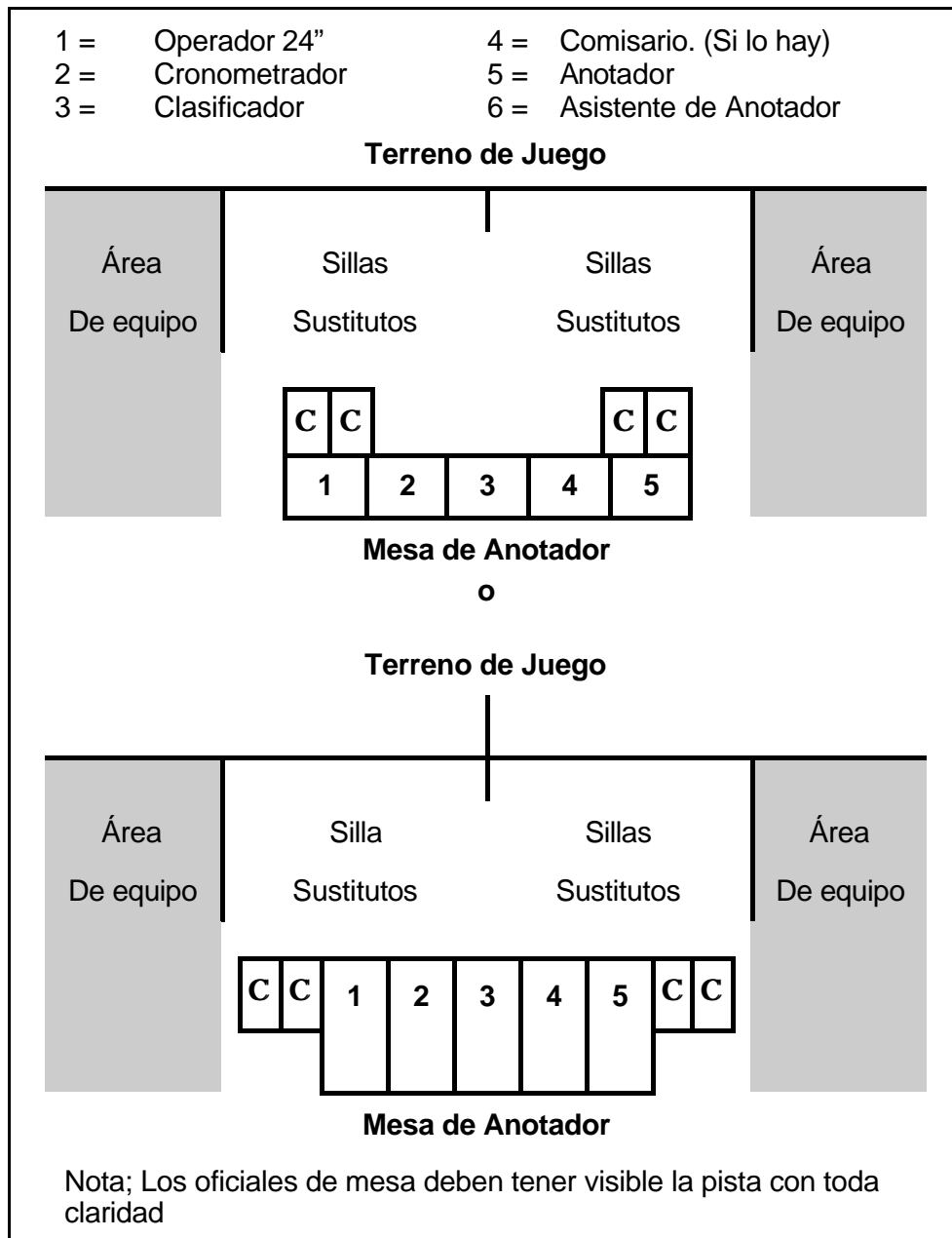


Diagrama 4. Mesa de anotadores y sillas de los sustitutos



Art. 3. Equipamiento

Para una descripción más detallada del equipamiento de baloncesto, ver apéndice sobre esta materia.

3.1 Los tableros y sus soportes (Diagrama 5)

3.1.1 Los tableros deben estar fabricados de un material transparente adecuado (preferiblemente vidrio templado de seguridad), contruidos de una sola pieza.

Si estuvieran contruidos en un material no transparente, deberán pintarse de color blanco.

3.1.2 Las dimensiones de los tableros será de 1,80 m. en horizontal y de 1,05 m. en vertical.

3.1.3 Todas las líneas se trazarán de la manera siguiente:

- De color blanco, si el tablero es transparente.
- De color negro, en todos los demás casos.
- De 5 cm. De anchura

3.1.4 La superficie frontal de los tableros será lisa y marcada como sigue: (Diagrama 5):

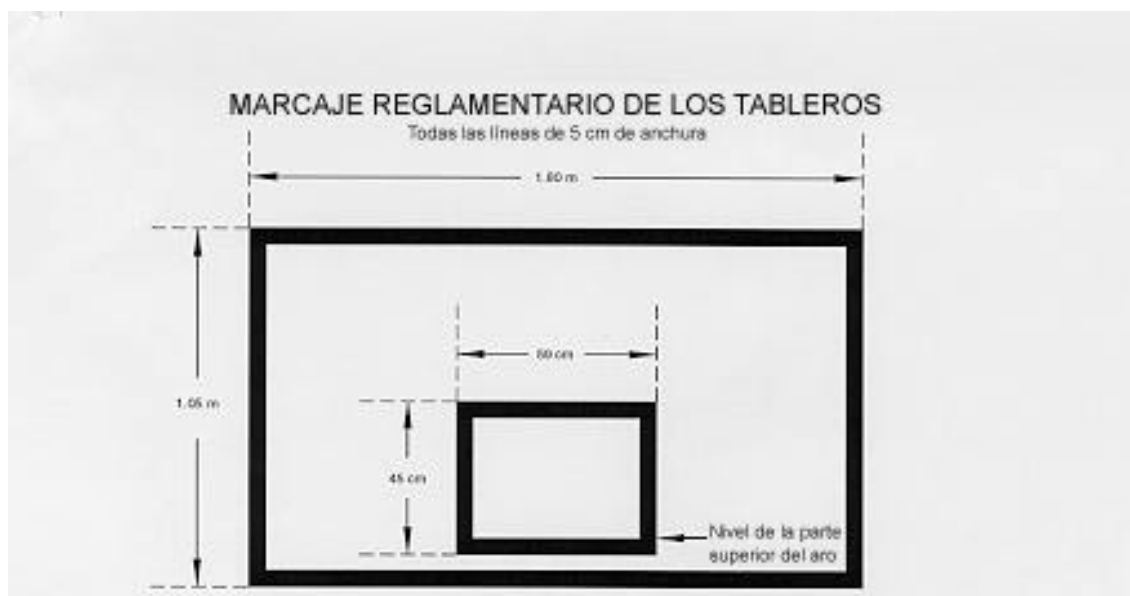


Diagrama 5. Marcas reglamentarias de los tableros

3.1.5 Los tableros se montarán firmemente de la manera siguiente (Diagrama 6)

- En cada extremo del terreno de juego en ángulo recto con el suelo y paralelos a las líneas de fondo.
- La línea vertical central sobre la superficie frontal, proyectada sobre el terreno de juego, se situará sobre el punto del terreno de juego que está situado a 1,20 m. del punto central del borde interior de cada línea de fondo. Sobre una línea imaginaria trazada en ángulo recto con la línea de fondo

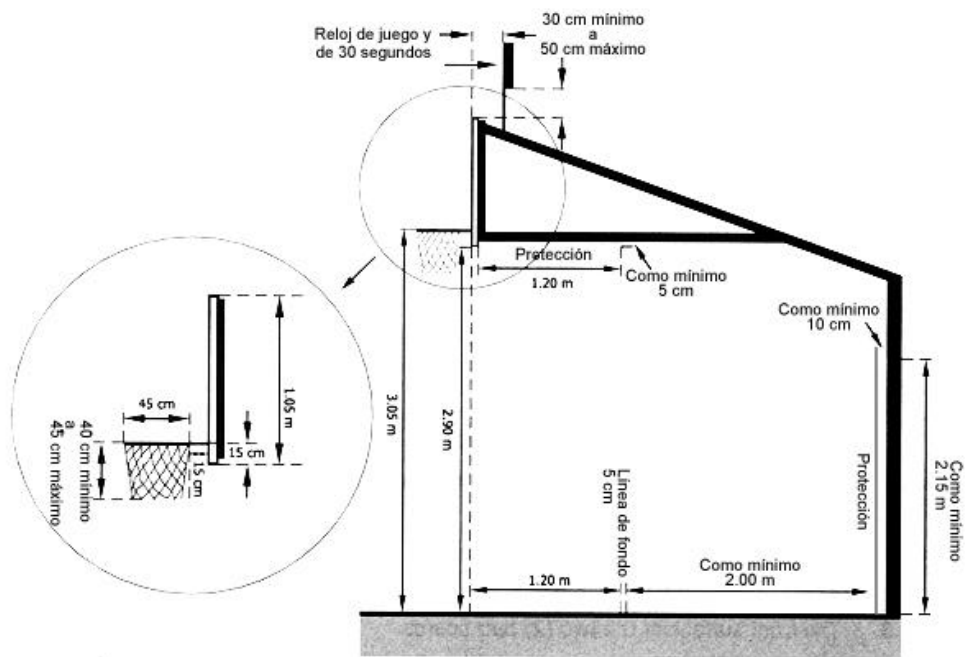


Diagrama 6: Soporte reglamentario de los tableros

3.1.6 Los protectores de los tableros serán de la siguiente manera (Diagrama 7)

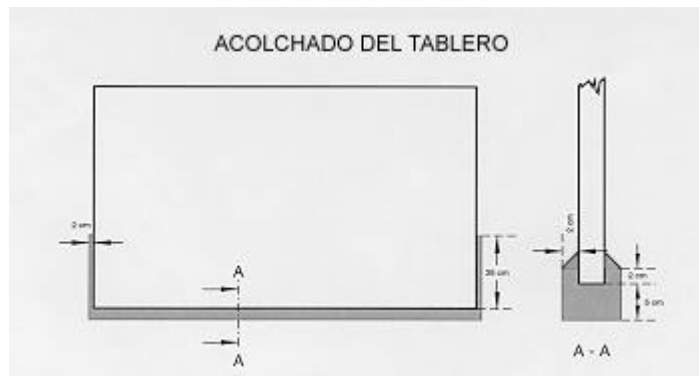


Diagrama 7: Protectores de los tableros

3.1.7 Los soportes del tablero serán de la siguiente manera (Diagrama 6):

- La parte frontal de la estructura de soporte de los tableros (incluidas las protecciones) deberá hallarse a una distancia mínima de 2,00 m del borde exterior de las líneas de fondo. Será de un color vivo que contraste con el fondo para que sea claramente visible para los jugadores.
- Los soportes de los tableros estarán anclados al suelo para evitar que se desplacen.
- Cualquier parte del soporte situada detrás del tablero estará protegida en su superficie inferior a una distancia de 1,20 m de la cara anterior del tablero.
- El espesor mínimo de la protección será de 5 cm y de la misma densidad que la protección de los tableros.



- Todas las estructuras de soporte de los tableros deben tener las bases completamente protegidas, desde el suelo hasta una altura mínima de 2,15 m, por la superficie más próxima al terreno de juego. El espesor mínimo de la protección será de 10 cm.

3.1.8 La protección estará construida de tal manera que evite puedan quedar atrapadas las extremidades de los jugadores.

3.2 **Canastas** (Diagrama 8)

Las canastas se componen de los aros y las redes.

3.2.1 **Los aros** estarán contruidos de la manera siguiente:

- El material será de acero macizo con un diámetro interior de 45 cm y pintado de color naranja.
- El metal de los aros tendrá un diámetro mínimo de 1,6 cm y un diámetro máximo de 2,0 cm con el añadido en el borde inferior de un dispositivo para sujetar la red que impida que los dedos de los jugadores puedan quedarse atrapados.
- La red deberá estar sujeta a cada aro en 12 lugares equidistantes a su alrededor. El dispositivo de sujeción de la red al aro no debe permitir la existencia de bordes afilados ni espacios (huecos) que permitan la introducción de los dedos de los jugadores.
- El aro deberá estar fijado a la estructura que soporta el tablero de tal manera que **ninguna fuerza aplicada al aro pueda ser transferida al propio tablero** Por tanto, no habrá contacto directo entre el aro, el dispositivo de sujeción y el tablero (de cristal o de otro material transparente). No obstante, la distancia entre ellos será lo bastante pequeña como para impedir que quepan los dedos de los jugadores.
- El borde superior de cada aro se situará horizontalmente a 3,05 m del suelo y equidistante de los dos bordes verticales del tablero.
- El punto más cercano del borde interior del aro se hallará a 15 cm de la superficie del tablero.

3.2.2 Pueden utilizarse **aros con dispositivos compensadores de la tensión**

3.2.3 **Las redes** serán de la siguiente manera:

- Serán de cuerda blanca, estarán colgadas de los aros y fabricadas de tal forma que frenen momentáneamente el balón cuando pase a través de la canasta. No medirán menos de 40 cm ni más de 45 cm de longitud.
- Cada red tendrá 12 bucles para su sujeción al aro.
- La parte superior de la red será semirrígida para evitar que:
 - La red se dé la vuelta a través del aro y se enmarañe.
 - El balón se quede atrapado en la red o rebote en ella y se salga de la canasta.

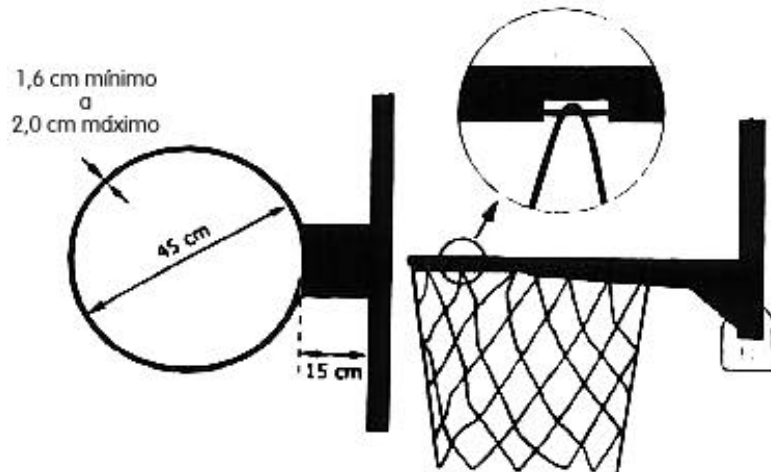


Diagrama 8. Aro reglamentario

3.3 Balones

- 3.3.1 El balón debe ser esférico y de un color naranja homologado con ocho (8) sectores de forma tradicional y juntas negras.
- 3.3.2 La superficie exterior será de cuero, caucho o material sintético.
- 3.3.3 El balón se inflará con una presión de aire tal que cuando se deje caer sobre la superficie del terreno de juego desde una altura aproximada de 1,80 m, medida desde la parte inferior del balón, rebote hasta una altura aproximada, medida hasta la parte superior del balón, de entre 1,20 m y 1,40 m.
- 3.3.4 La anchura de las juntas o de las acanaladuras del balón no superará 0,635 cm.
- 3.3.5 El balón no tendrá menos de 74,9 cm ni más de 78 cm de circunferencia (talla 7). No pesará menos de 567 g ni más de 650 g.
- 3.3.6 El equipo local debe suministrar al menos dos (2) balones usados que cumplan las especificaciones anteriores. El árbitro principal es el único juez acerca de la legalidad de los balones. Si alguno de estos dos balones es inadecuado como balón de juego, el árbitro principal puede escoger un balón proporcionado por el equipo visitante o uno de los balones utilizados por cualquiera de los dos equipos durante el calentamiento.

3.4 Equipo técnico

El equipo local debe proporcionar el siguiente equipo técnico y ponerlo a disposición del equipo arbitral:

3.4.1. Reloj del partido y cronómetro

- 3.4.1.1. El reloj del partido se utilizará para cronometrar los periodos de juego y los intervalos entre ellos estará situado de manera que sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo a los espectadores.
- 3.4.1.2. Un dispositivo visual apropiado o cronómetro, distinto del reloj del partido, será usado para controlar los tiempos muertos.
- 3.4.1.3. Si el reloj principal del partido se halla situado sobre el centro del terreno de juego se situará un reloj de partido auxiliar sincronizado en cada fondo del terreno de juego a una altura suficiente para que puedan verlo todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores. Cada reloj de partido auxiliar debe indicar el tiempo que queda de partido.



3.4.2. Dispositivo de 24 segundos

3.4.2.1. El dispositivo de 24 segundos tendrá una unidad de control para operar el dispositivo y monitores con las especificaciones siguientes:

- Cuenta atrás digital indicando el tiempo en segundos.
- El monitor en blanco cuando ningún equipo tenga control de balón.
- La capacidad de pararse y volver a iniciar la cuenta desde el punto en que se haya detenido

3.4.2.2. Los monitores estarán situados como sigue:

- Dos (2) unidades montadas tanto arriba como detrás de cada tablero, a una distancia entre 30 y 50 cm. (Diagrama 6 y Diagrama 9-A)
- Cuatro (4) monitores situados en las cuatro (4) esquinas del terreno de juego, 2 m. por detrás de cada línea de fondo (Diagrama 9-B) o
- Dos (2) monitores situados sobre el terreno de juego, en esquinas diagonalmente opuestas. El monitor a la izquierda de la mesa de anotadores estará situado en la esquina más próxima. Ambos monitores estarán situados a 2 m. por detrás de cada línea de fondo y a 2 m. de la línea lateral (Diagrama 9-C)

3.4.2.3. Los monitores serán claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

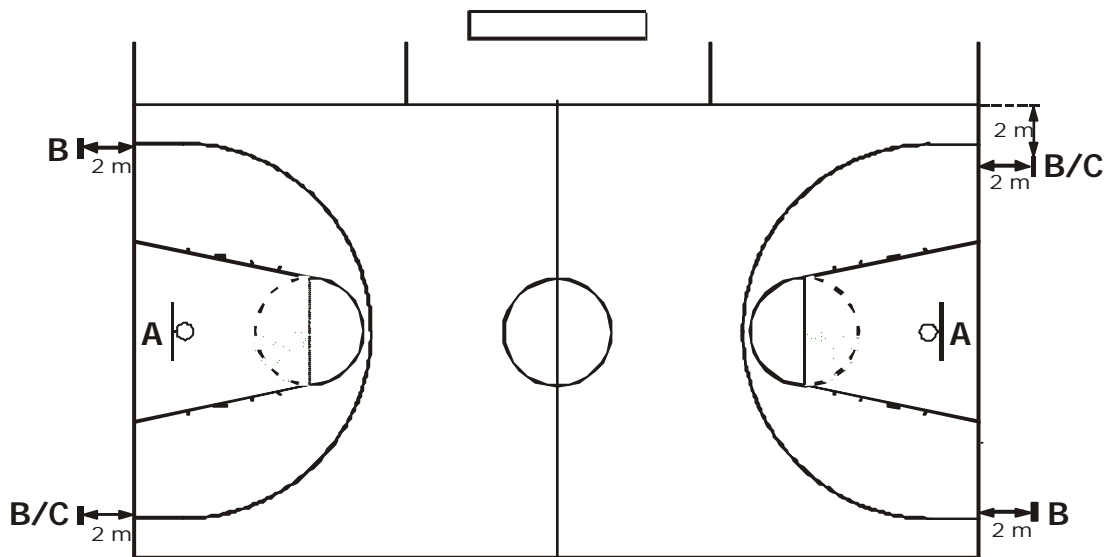


Diagrama 9 Localización de los dispositivos de 24 segundos

3.4.3. Señales

Deberán existir al menos (2) señales acústicas diferentes con sonidos claramente distintos y muy potentes:

- Una (1) para el cronometrador y el anotador. Para el cronometrador sonará **automáticamente** para indicar el final del tiempo de juego de un periodo o periodo extra. Para el anotador y para el cronometrador se hará sonar **manualmente** cuando sea necesario para llamar la atención de los árbitros sobre la solicitud de un tiempo muerto, de una sustitución, etc., del paso de cincuenta segundos desde el comienzo de un tiempo muerto o de que se ha producido una situación de error rectificable, y



- Una (1) para el operador de 24 segundos que sonará **automáticamente** para indicar el final de un periodo de 24 segundos.

Ambas señales serán lo bastante potentes como para oír las fácilmente en las condiciones más adversas o ruidosas.

3.4.4. **Marcador**

Debe haber un marcador claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluidos los espectadores.

El marcador deberá mostrar como mínimo:

- El tiempo de juego
- El tanteo
- El número de periodo actual
- El número de tiempos muertos registrados.

3.4.5. **El Acta**

En todas las principales competiciones oficiales de IWBF el acta oficial de partido será la aprobada por la Comisión Técnica Mundial de IWBF.

3.4.6. **Marcadores de faltas de jugadores**

Se pondrán a disposición del anotador, con las siguientes características: Los marcadores serán blancos con las cifras de un tamaño mínimo de 20 cm. de longitud y 10 cm. de anchura, y estarán numerados del 1 al 5 (de color negro del 1 al 4 y de color rojo el 5)

3.4.7. **Marcadores de faltas de equipo**

Se proporcionará al anotador dos (2) marcadores de faltas de equipo.

Estos serán de color rojo, medirán como mínimo 20 cm de anchura y 35 cm de altura y estarán contruidos de manera que cuando se coloquen en la mesa de anotadores sean claramente visibles para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

Pueden usarse dispositivos eléctricos o electrónicos, a condición que sean del mismo color y dimensiones que lo especificado anteriormente

3.4.8. **Marcadores de faltas de equipo**

Debe haber un dispositivo adecuado que muestre el número de faltas (de uno a cinco), para indicar cuando el equipo ha alcanzado la penalización (Artículo 55.- Faltas de equipo – Penalizaciones).

3.4.9. **Se proveerá al anotador con un indicador de dirección.** Este consistirá en una flecha blanca colocada de tal manera que, cuando se encuentre en la Mesa de los Oficiales sea claramente visible para todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

En el momento que sigue a la puesta en juego del balón mediante el "Palmeo entre dos" y que determinará que equipo ha obtenido el control del mismo, la flecha quedará colocada indicando la dirección de juego del equipo a quien se le concederá la posesión del balón en la siguiente ocasión, de acuerdo con el proceso alternativo.

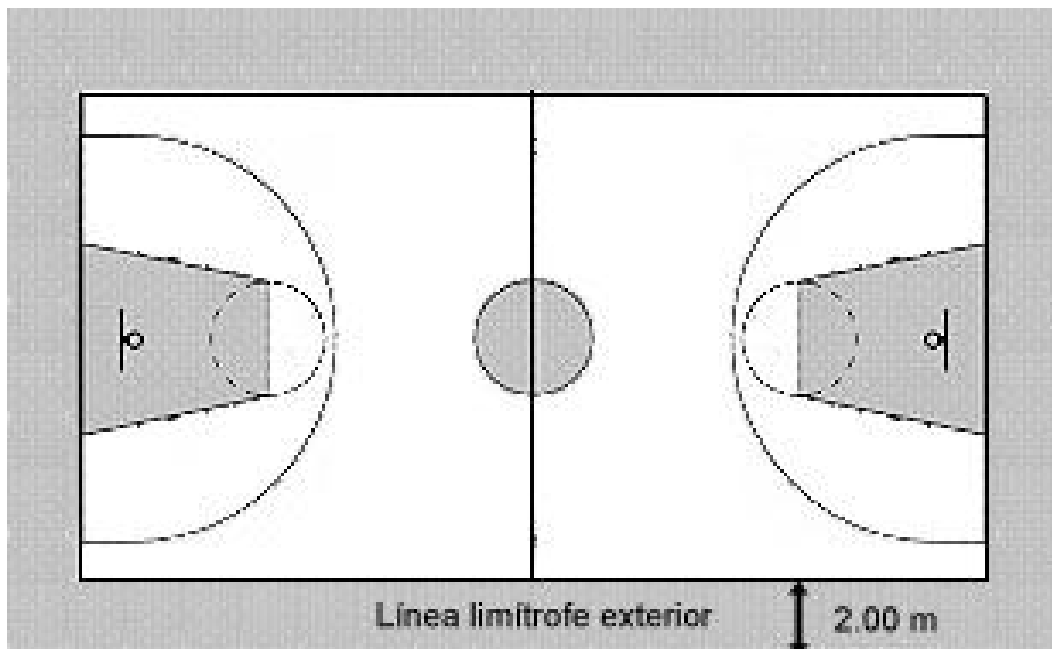


3.5. Instalaciones y equipamiento de las principales competiciones oficiales de IWBF

Las instalaciones y el equipamiento mencionado a continuación son obligatorios para las principales competiciones oficiales de IWBF: Torneos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo Masculino, Femenino, Sub-23 Masculinos, Junior Masculino y Junior Femenino; Campeonatos Continentales Masculinos, Femeninos y Sub-23 Masculinos y Femeninos.

Estas instalaciones y equipamiento están también recomendadas para todas las demás competiciones.

- 3.5.1. Todos los **espectadores** deben estar sentados a una distancia de al menos cinco (5) metros del borde exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego.
- 3.5.2. El **terreno de terreno** de juego estará:
 - Construido de madera.
 - Delimitado por una línea de demarcación de 5 cm de anchura.
 - Delimitado por una **línea de demarcación exterior (Diagrama 10)** trazada en un color que contraste vivamente y de al menos dos (2) metros de anchura. El color de la línea de demarcación exterior debe ser igual que el del círculo central y el área restringida.
- 3.5.3. Habrá cuatro (4) **limpiadores para el suelo**, dos por cada mitad del terreno de juego
- 3.5.4. Los **tableros** deben ser de vidrio templado de seguridad
- 3.5.5. La superficie del **balón** será de cuero. Los organizadores de la competición proporcionarán al menos 12 balones del mismo modelo y especificaciones para entrenamiento y calentamiento.
- 3.5.6. La **iluminación** del terreno de juego no será inferior a 1500 lux. Este nivel se medirá 1,5 m por encima del terreno de juego. La iluminación cumplirá los requisitos que establezcan las cadenas de televisión



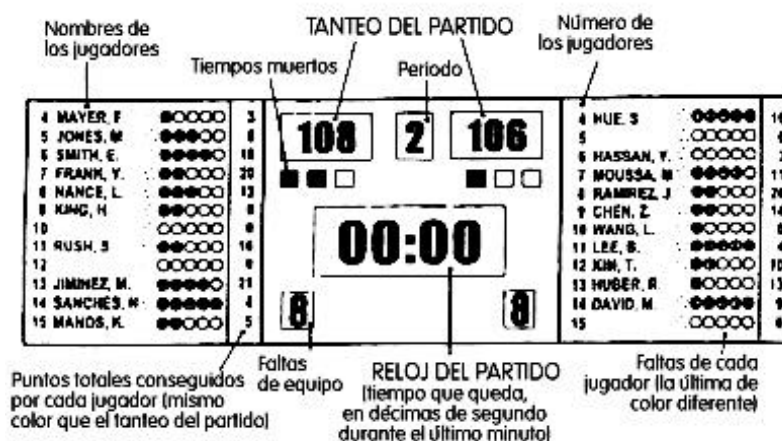


Diagrama 11. Marcador para las principales competiciones oficiales de IWBF

3.5.7. El terreno de juego debe estar equipado con el siguiente equipo electrónico, que debe ser claramente visible desde la mesa de anotadores, el terreno de juego, los bancos de los equipos y por todas las personas relacionadas con el partido, incluyendo los espectadores.

3.5.7.1. Dos marcadores de gran tamaño (Diagrama 11), uno en cada fondo del terreno de juego:

- La existencia de un marcador (cubo) situado sobre el centro del terreno de juego no excluye la necesidad de los dos marcadores.
- El cronometrador y el ayudante del anotador dispondrán de dos paneles de control independientes para el marcador.
- Los marcadores incluirán un reloj digital de cuenta atrás claramente visible con una señal acústica automática muy potente que sonará automáticamente al final de cada tiempo de juego, en cada periodo o periodo extra.
- Los indicadores del tiempo y el tanteo en el marcador, tendrán una altura mínima de 30 cms.
- Los relojes estarán sincronizados y mostrarán el tiempo que queda de juego durante el partido.
- Durante los últimos 60 segundos de cada periodo o periodo extra, el tiempo que queda de juego estará indicado en segundos y décimas de segundo.
- El árbitro principal designará uno de los relojes como reloj del partido.
- Los marcadores (Diagrama 11) indicarán también:
 - El número de cada jugador y preferiblemente su nombre.
 - Los puntos conseguidos por cada equipo y, preferiblemente, los puntos conseguidos por cada jugador.
 - El número de faltas cometidas por cada jugador del equipo (esto no exime la necesidad de los marcadores utilizados por el anotador para indicar el número de faltas).
 - El número de faltas de equipo, de 1 a 5 (con la posibilidad de parar al llegar a un máximo de 5).
 - El número de periodo de 1 a 4 y "E" para un periodo extra.



- El número de tiempos muertos de 0 a 2

3.5.7.2. Un dispositivo de **24 segundos** (**Diagrama 12**), con una réplica del reloj del partido y una luz eléctrica roja brillante, que se colocará encima y detrás de cada tablero a una distancia entre 30 y 50 centímetros (Diagrama 6).

- Los dispositivos de 24 segundos serán de cuenta atrás digital automática, indicando el tiempo en segundos y dispondrán de **una señal acústica automática muy potente** para indicar el final del periodo de 24 segundos.
- El dispositivo de 24 segundos estará conectado al reloj principal del partido de manera que:
 - Cuando el reloj principal del partido **se detenga**, también **se detendrá**.
 - Cuando el reloj principal **se ponga en marcha**, el dispositivo pueda ponerse en marcha manualmente.
 - Cuando **suene** el dispositivo de 24 segundos, **se parará** el reloj principal.
- El color de los números del dispositivo de 24 segundos y de la réplica del reloj del partido, será diferente.
- Todas las réplicas del reloj del partido cumplirán las anteriores especificaciones
- La luz eléctrica situada encima y detrás de cada tablero estará:
 - Sincronizada con el reloj principal del partido para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del tiempo de juego, de un periodo o periodo extra.
 - Estará sincronizada con el dispositivo de 24 segundos para iluminarse con una luz roja brillante, cuando suene la señal al final del periodo de 24 segundos.



Diagrama 12. Reloj de partido y dispositivo de 24 segundos para las principales competiciones



oficiales de IWBF

3.6. Sillas de Ruedas

- 3.6.1. Debe prestarse especial atención a la silla de ruedas ya que es parte del jugador. Las infracciones a las siguientes reglas comportarán la prohibición de que la silla de ruedas pueda utilizarse durante el partido.
- 3.6.2. Solo se permite un cojín en el asiento de la silla. Debe tener las mismas dimensiones del asiento de la silla; y no superar los 10 cm de espesor; excepto para los jugadores de 3,5, 4 y 4,5 puntos en los que no excederá de 5 cm. Debe tener la misma consistencia y densidad en toda su extensión, debe ser lo suficientemente flexible, para permitir que los extremos de las diagonales se unan cuando sean doblados, y su grosor debe ser uniforme. No se permiten la forma de cuña. No se podrá añadir o reforzar el cojín con ninguna tablilla o material rígido (Art. 13.2.6.)
- 3.6.3. Los reposapiés, o la barra protectora horizontal, lateral o frontal, no deberá sobrepasar los 11 cms medidos desde el suelo hasta su punto mas alto y más delantero. Esta barra podrá ser recta o ligeramente curvada y no podrán terminar en punta. Las medidas se tomaran con las ruedas delanteras colocadas en dirección de avance.
- 3.6.4. La parte inferior de los reposapiés deben estar diseñados de forma tal que impidan que se dañe la superficie de juego. Se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una rueda antivuelco ubicada en la parte posterior de la silla.

Comentario:

Una rueda antivuelco colocada en la parte posterior de la silla puede estar continuamente en contacto con el suelo de la cancha. Cuando el jugador esta sentado en la silla en una posición de avance, la máxima distancia permitida entre la rueda y la superficie de juego es de 2 cm. La rueda antivuelco no debe sobresalir de la parte más atrasada de las ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance.

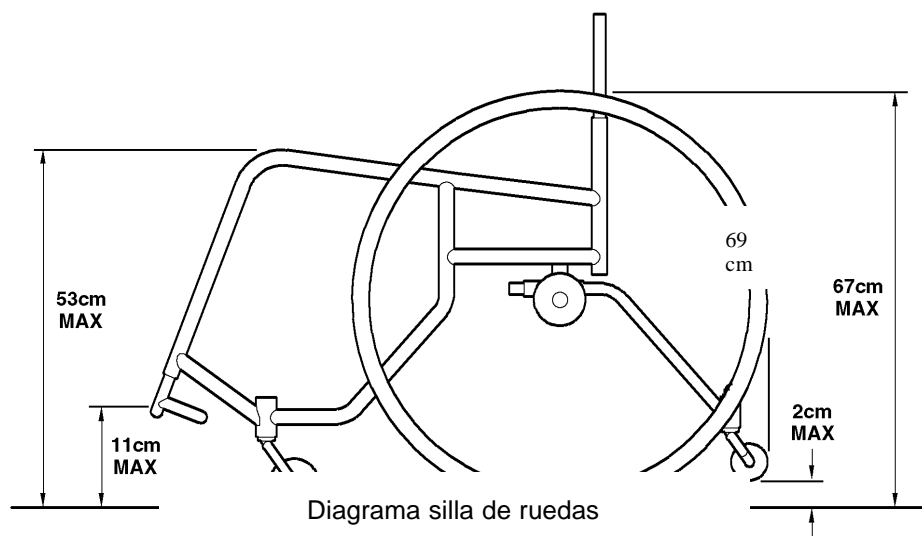
Nota: Tal como se describe en este paragrafo la ruedecilla antivuelco, no se considera como rueda.

- 3.6.5. La altura máxima desde el soporte lateral del asiento al suelo, incluyendo el material que forma parte de la silla de ruedas, debe ser de 53 cm con la/s ruedecilla/s delanteras colocadas en posición de avance.
- 3.6.6. La silla estará provista de tres o cuatro ruedas, es decir, dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera de la misma. Las ruedas grandes incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro de 69 cms. En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña ("castor") debe estar ubicada debajo y justo en el centro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda pequeña ruedecilla ("castor") a la única rueda delantera.
- 3.6.7. Debe haber un aro apoya manos en cada rueda grande.
- 3.6.8. En la silla no están permitidosartilugios que faciliten la conducción, frenos o marchas.
- 3.6.9. No están permitidos los neumáticos de color negro.



3.6.10. Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior de la silla de ruedas que están sujetos a la silla no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador en la posición sentada natural.

3.6.11. La barra horizontal que se encuentra situada en la parte posterior del respaldo deberá estar acolchada para prevenir posibles lesiones en las rodillas de los otros jugadores.





REGLA 3: ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO. SUS OBLIGACIONES

Art. 4. Árbitros, Oficiales de Mesa y Comisario

- 4.1 Los **árbitros** son: Un árbitro principal y un árbitro auxiliar. Ellos serán asistidos por los oficiales de mesa, y por un comisario, si estuviera presente. Además la entidad apropiada de IWBF, tal como la Comisión de Zona o la Federación Nacional, tienen la autoridad para aplicar el Sistema de Arbitraje de tres, es decir, un árbitro principal y dos árbitros auxiliares.
- 4.2 Los **oficiales de mesa** serán: el anotador, el ayudante de anotador, el cronometrador y el operador de 24 segundos.
- 4.3 Puede estar presente un **comisario**. Se sentará entre el anotador y el cronometrador. Su obligación durante el partido consistirá principalmente en supervisar la labor de los oficiales de mesa y en ayudar al árbitro principal y al árbitro auxiliar para conseguir un desarrollo del partido sin incidentes.
- 4.4 No se podrá insistir suficientemente en que los árbitros de un partido dado, no deben tener ninguna relación con ninguna de las organizaciones representadas en el terreno de juego.
- 4.5 **Los árbitros, los oficiales de mesa y el comisario dirigirán el juego de acuerdo con estas reglas y no tendrán autoridad para modificarlas.**
- 4.6 El uniforme de los árbitros, consistirá en una camiseta gris, pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.
- 4.7 En las principales competiciones oficiales de IWBF los árbitros de mesa estarán uniformados.

Art. 5. Árbitro principal: Deberes y Derechos

El árbitro principal deberá;

- 5.1 Inspeccionar las sillas de ruedas y aprobar todo el equipo que se utilizará durante el partido
- 5.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de 24 segundos y el cronómetro, y reconocerá a los oficiales de mesa, como tales.
- 5.3 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan resultar peligrosos.
- 5.4 Administrará un "Palmeo entre dos" en el círculo central para iniciar cada periodo y periodo extra.
- 5.5 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.
- 5.6 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido si se niega a jugar después de habersele advertido para hacerlo o si un equipo, por su comportamiento, evita que se dispute el partido.
- 5.7 Examinará cuidadosamente el acta al final del tiempo de juego del 2º y 4º periodo, y de cada periodo extra si lo hubiera, y siempre que lo considere necesario para aprobar el tanteo.
- 5.8 Tomará la decisión final siempre que sea necesario o cuando los auxiliares no estén de acuerdo. Para tomar esta decisión podrá consultar al árbitro auxiliar, al comisario, y/o los oficiales de mesa.



5.9 **Tendrá autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto no contemplado específicamente en estas reglas.**

Art. 6. Árbitros: Momento y lugar de las decisiones

- 6.1. Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones sobre las infracciones de estas reglas cometidas, tanto en el interior como en el exterior de las líneas de demarcación del terreno de juego, incluyendo la mesa de anotadores, los bancos de equipos y las áreas inmediatamente detrás de las líneas.
- 6.2. **Esta autoridad tendrá efecto** cuando lleguen al terreno de juego, que será veinte (20) minutos antes de la hora prevista para el inicio del partido y **concluirá** con el final del tiempo de juego del partido con la aprobación de los árbitros. Con la aprobación y firma del acta del partido por **el árbitro principal** al final del mismo **concluye la vinculación** de los árbitros con el partido.
- 6.3. Si se produjera una conducta antideportiva por parte de los jugadores, entrenadores, ayudantes de entrenador o acompañantes del equipo antes de los 20 minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego del partido y la aprobación y firma del acta del partido, el árbitro principal deberá hacer constar el incidente en el reverso del acta, antes de su firma y el comisario o el árbitro principal deberán enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.
- 6.4. Si alguno de los equipos formula una protesta, el comisario o el árbitro principal, dentro de la hora que sigue a la finalización del partido, informarán del incidente a la organización de la competición.
- 6.5. En caso que sea necesario administrar el tiro o tiros libres derivados de una falta cometida justo antes o aproximadamente al mismo tiempo del final del tiempo de juego del cuarto periodo o de un periodo extra, todas las faltas que se cometan después de la señal de final del tiempo de juego, pero antes de completar el tiro o los tiros libres, se considerará que se han cometido durante un intervalo de juego y se sancionará en consecuencia.
- 6.6. **Ninguno de los árbitros tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro dentro de los límites de sus respectivas obligaciones, tal como quedan definidas en estas reglas.**

Art. 7 Árbitros: Obligaciones cuando se comete una infracción

7.1 Definición.

Cualquier falta o violación cometida por un jugador, sustituto, entrenador, ayudante de entrenador o seguidor de equipo es una infracción de estas reglas.

7.2 Procedimiento:

- 7.2.1 Cuando se comete una violación o falta el árbitro debe hacer sonar su silbato y, simultáneamente, realizar la señal para la parada del reloj, lo que hace que el balón quede muerto (Ver Manual del Arbitro Capítulo 7. Señales y Procedimientos).
- 7.2.2 Los árbitros no harán sonar su silbato después de un tiro libre convertido, ni después de un cesto convertido, ni cuando el balón esté vivo.
- 7.2.3 Después de cada decisión de falta o de "Palmeo entre dos" los árbitros intercambiarán sus posiciones en el terreno de juego.



7.2.4 En todos los partidos internacionales, si es necesaria una comunicación oral para aclarar una decisión, ésta se realizará en inglés.

Art. 8. Árbitros : Lesiones

Si un árbitro se lesiona, o por cualquier otra razón, no puede seguir ejerciendo sus obligaciones antes de que transcurran diez (10) minutos desde el incidente, el partido se reanudará. El otro árbitro arbitrará solo hasta el final del partido, al menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por un árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, el otro árbitro decidirá sobre la sustitución.

Art. 9. El anotador y el ayudante del anotador: Obligaciones

9.1 El **anotador** utilizará el acta oficial del partido para:

- Guardar un registro de los nombres y de los números de los jugadores que han de iniciar el partido y de todos los sustitutos que participen en él. Cuando se cometa una infracción de estas reglas relativa a la inscripción de los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido, las sustituciones o los números de los jugadores, notificará, tan pronto como sea posible, el descubrimiento de esta infracción al árbitro más próximo.
- Guardar un resumen arrastrado de los puntos marcados y un registro de los cestos de campo y los tiros libres convertidos.
- Registrar las faltas personales y técnicas señaladas a cada jugador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando se señale la 5ª falta de un jugador. De igual modo debe registrar las faltas técnicas señaladas a cada entrenador y advertir inmediatamente a los árbitros cuando un entrenador sea descalificado y deba abandonar el partido.

9.2 El **anotador** también:

- Notificará a los árbitros en la siguiente oportunidad de tiempo muerto cuando un equipo haya solicitado un tiempo muerto, lo registrará y comunicará al entrenador a través de un árbitro, cuando el entrenador no disponga de más tiempos muertos en el periodo
- Indicará el número de faltas cometidas por cada jugador, levantando de una manera visible para ambos entrenadores, el indicador de faltas con la cifra correspondiente al número de faltas cometidas por ese jugador.
- Colocará el marcador de faltas de equipo en la mesa de anotadores, una vez que el balón esté vivo, en el extremo más próximo al banco del equipo infractor, después de la 4ª falta de equipo, personal o técnica, cargada a cualquier jugador en ese periodo.
- Efectuará las sustituciones.
- Hará sonar su señal **sólo** cuando el balón esté muerto y antes de que el balón vuelva a estar vivo. El sonido de la señal del anotador **no** detiene el reloj del partido ni hace que el balón quede muerto.
- Será el responsable del indicador de dirección. Previsto en el Art. 3.4.9.

9.3 El **ayudante del anotador** manejará el marcador y ayudará al anotador

En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial del partido esta última tendrá preferencia y el marcador se corregirá consecuentemente.



9.4. Se pueden cometer los siguientes errores significativos al registrar el tanteo arrastrado en el acta del partido:

- Se convierte un cesto de tres puntos pero sólo se añaden dos puntos al tanteo.
- Se convierte un cesto de dos puntos pero se añaden tres puntos al tanteo.

Si el anotador descubre el error durante el partido debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal y llamar la atención de los árbitros para detener el partido.

Si el error se descubre después de que la señal del reloj del final del partido haya sonado, mientras el árbitro principal revisa el acta pero antes de que la firmen los árbitros, el árbitro principal debe corregir el error y, posiblemente, el resultado final del partido, si éste se ve afectado por el mismo error.

Si tal error se descubre después de la firma del acta por los árbitros el árbitro principal ya no puede corregirlo. El árbitro principal debe remitir un informe que describa el incidente a la organización de la competición.

9.5. El **clasificador** o el **asistente del anotador** deberá ayudar al anotador para verificar que los totales de las tarjetas de los jugadores en pista son los correctos. Si un equipo excede del máximo de puntos permitidos (ver Art. 59.2.), el clasificador o el asistente del anotador lo notificará al anotador quien deberá, informar a los árbitros. Se sancionará al entrenador con una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

Art. 10. El cronometrador: Obligaciones

10.1 El cronometrador estará provisto de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Debe guardar un registro del tiempo de juego y del tiempo de detención.
- Avisará a los equipos y a los árbitros, al menos, con tres minutos de antelación, antes que comiencen el primer y tercer periodo.
- En los tiempos muertos registrados el cronometrador debe poner en marcha un cronómetro y hacer sonar su señal cuando hayan transcurrido 50 segundos desde su comienzo.
- Se asegurará que su señal acústica suena de modo potente y forma automática al final del tiempo de juego, de cada periodo o periodo extra. Si esta señal no suena o no se ha oído, el cronometrador debe valerse de cualquier otro medio a su disposición para avisar inmediatamente a los árbitros.

La señal del cronometrador hace que el balón quede muerto y que el reloj del partido se detenga. Sin embargo, su señal no hace que el balón quede muerto, cuando el balón está en el aire a consecuencia de un lanzamiento a cesto, o por un tiro libre.

10.2 El reloj de partido **se pondrá en marcha**, cuando:

- Durante un "Palmeo entre dos", el balón es legalmente palmeado por un saltador.
- Después de un tiro libre fallido y con el balón vivo, el balón es tocado por un jugador en el terreno de juego.
- Durante un saque, el balón toca a un jugador en el terreno de juego.

10.3 El reloj del partido se parará cuando:

- Termine el tiempo juego, al final de cada periodo o periodo extra.
- El árbitro haga sonar su silbato mientras el balón vivo.



- La señal de los 24 segundos suene mientras el balón este vivo.
- Un cesto es anotado contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Un cesto es anotado en los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o periodo extra.

Art. 11. El operador de 24 segundos: Obligaciones

El operador de 24 segundos estará provisto de un dispositivo de 24 segundos que manejará del siguiente modo:

- 11.1 **Iniciará o continuará** la cuenta, tan pronto como un jugador obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- 11.2 **Parará y volverá** a veinticuatro (24) segundos y no mostrará ninguna cifra tan pronto como
- Cuando un árbitro haga sonar su silbato por una falta, "Palmeo entre dos" o violación, pero no por un fuera de banda, cuando al equipo que previamente tuviera el control del balón se le conceda un saque.
 - Un lanzamiento a canasta entra en el cesto.
 - Un lanzamiento a canasta toca el aro.
 - El partido se para debido a una acción(es) causada por el equipo contrario al del control del balón.
- 11.3 Debe **volver a veinticuatro** (24) segundos y **reiniciar la cuenta** tan pronto como un oponente gane el control del balón vivo en el terreno de juego. El mero toque del balón por un oponente no inicia un nuevo periodo de veinticuatro (24) segundos, si el mismo equipo permanece con el control del balón.
- 11.4 Debe **detener, pero no reiniciar** la cuenta cuando al mismo equipo que previamente tenía el control del balón se le concede un saque, como resultado de:
- El balón ha salido fuera de banda
 - Una doble falta
 - El partido ha sido parado por cualquier razón atribuible al equipo con control de balón.
- 11.5 Se **parará y no volverá a operar**, es decir, no mostrará ninguna cifra, cuando un equipo obtenga el control del balón y queden menos de 24 segundos en el reloj de partido, en cualquier periodo o periodo extra.



REGLA 4: EQUIPOS

Art. 12. Equipos

12.1 Definición

- 12.1.1. Ser **apto para jugar**, es tener autorización para jugar con un equipo, tal y como se estipula en la normativa del organizador de la competición. Las restricciones en cuanto a los límites de edad, se tendrán en cuenta.
- 12.1.2. Un miembro de un equipo estará **facultado para jugar**, cuando esté inscrito en el acta, antes del inicio del partido, y en tanto en cuanto no haya sido descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.
- 12.1.3. Durante el tiempo de juego, cada miembro del equipo es, o bien un jugador o bien un sustituto.
- 12.1.4. Un **acompañante de equipo** podrá sentarse en el área del banquillo del equipo, a condición de que tenga una responsabilidad especial, por ejemplo, delegado, doctor, fisioterapeuta, estadístico, intérprete. Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas se convierte en un acompañante de equipo.

12.2 Regla

Cada equipo se compone de:

- No más de doce (12) miembros del equipo, facultados para jugar, en todos los encuentros bajo la jurisdicción de IWBF
- Un entrenador y, si el equipo lo desea, un ayudante del entrenador.
- Un capitán, que debe ser uno de los miembros del equipo facultados para jugar.
- Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo con cometidos específicos.

Art. 13. Jugadores y sustitutos

13.1 Definición

Un miembro de un equipo es un **jugador** cuando se halla en el terreno de juego y está facultado para jugar. Un miembro de un equipo es un **sustituto** cuando **no está jugando** en el terreno de juego, o se halla en el terreno de juego pero no está facultado para jugar, porque haya sido descalificado o ha cometido cinco (5) faltas.

13.2 Regla

- 13.2.1. Durante el tiempo de juego debe haber en el terreno de juego cinco (5) jugadores de cada equipo que podrán ser sustituidos.
- 13.2.2. Un **sustituto se convierte en jugador** cuando el árbitro hace la señal para autorizar su entrada en el terreno de juego. Un **jugador se convierte en sustituto** cuando el árbitro hace la señal para autorizar su sustitución en el terreno de juego.



13.2.3. El uniforme de los jugadores de cada equipo se compone de:

- **Camiseta** del mismo color dominante en la parte delantera y en la trasera.
- Todos los jugadores (**masculinos y femeninos**) deben llevar la camiseta por dentro del pantalón durante el partido. Se permite el uso de uniformes de una sola pieza.
- **Se** podrán utilizar **camisetas interiores** lisas, la camiseta interior debe ser del mismo color dominante que la camiseta del equipo.
- **Pantalones de chándal o cortos** del color dominante en la parte delantera y en la trasera, pero no necesariamente del mismo color que las camisetas.
- Se pueden utilizar **calentadores** que se prolonguen por debajo de los pantalones siempre que sean del mismo color que los pantalones.

13.2.4. Cada jugador llevará una camiseta numerada en la parte delantera y trasera con números de un color sólido que contrasten con el de la camiseta.

Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán como mínimo 20 cm. de altura.
- Los del frente tendrán como mínimo 10 cm de altura.
- Los números no tendrán menos de 2 cm de anchura.
- Los equipos utilizarán los números del 4 al 15.
- Los jugadores del mismo equipo no llevarán números duplicados.

La publicidad, cuándo se permita, será de conformidad a la normativa que regula la competición respectiva, y no interferirá en la visión de los números de la parte frontal y el dorsal de las camisetas.

13.2.5. El árbitro principal no permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesión a otros jugadores.

• **No se permitirá utilizar:**

- Protecciones en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortosis o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- Equipo que pueda originar cortes o abrasiones (las uñas deben llevarse cortas)
- Tocados, accesorios para el pelo ni joyas.

• **Se permitirá utilizar:**

- Protecciones en los hombros, en los brazos, en los muslos o en las piernas, siempre que el material este acolchado y no represente un peligro para los demás jugadores.
- Refuerzos en las rodillas si están adecuadamente cubiertos.
- Máscaras faciales, aunque sean de material duro.
- Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores.
- Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de 5 cm, hechas de tela, plástico flexible o goma no abrasivos y de un solo color.



- 13.2.6. Todo el equipo que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el baloncesto en silla de ruedas. No se permitirá utilizar ningún tipo de equipo diseñado para aumentar la altura o la envergadura de un jugador o para darle una ventaja injusta de cualquier otra manera.
- 13.2.7. Cualquier otro equipamiento no mencionado explícitamente en este artículo debe ser aprobado previamente por la Comisión Técnica Mundial de IWBF.
- 13.2.8. Los equipos deben disponer como mínimo de dos juegos de camisetas y:
- **El equipo citado en primer lugar** en el programa (equipo local) deberá llevar **camiseta de color claro** (preferiblemente blanco)
 - **El equipo citado en segundo lugar** en el programa (equipo visitante) deberá llevar **camiseta de color oscuro**.
 - No obstante, si los dos equipos implicados están de acuerdo, pueden intercambiar el color de las camisetas.
- 13.2.9. En **las principales competiciones oficiales de IWBF** todos los jugadores del mismo equipo llevarán:
- **Zapatillas** del mismo color o de la misma combinación de colores
 - **Calcetines** del mismo color o de la misma combinación de colores

Art.14. Jugadores : Lesiones

- 14.1. En caso de lesión de los jugadores los árbitros pueden detener el juego.
- 14.2. Si el balón esta vivo cuando se produce una lesión los árbitros no harán sonar su silbato hasta que se haya completado la jugada, es decir, el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo ó haya quedado muerto.
- No obstante, cuando sea necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden suspender el juego inmediatamente.
- 14.3. Sustitución de un jugador lesionado:
- Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (aproximadamente en 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido antes de un (1) minuto, o tan pronto como sea posible.
 - No obstante, un jugador lesionado que haya recibido asistencia o que se recupere antes de un (1) minuto **puede continuar** en el partido, **pero** se le anotará un tiempo muerto a su equipo.
 - Además, si el jugador lesionado no se recupera antes de un (1) minuto o si su equipo no dispone de tiempos muertos registrados **no puede continuar jugando y debe ser sustituido obligatoriamente**.
- Excepción: Su equipo debe continuar el partido con menos de 5 jugadores.
- 14.4. Si se le han concedido tiros libres al jugador lesionado, deben ser lanzados por su sustituto. Si el jugador lesionado está implicado en un "Palmeo entre dos", deberá ser su sustituto el que efectúe el "Palmeo entre dos". El sustituto del jugador lesionado no podrá ser reemplazado hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.



- 14.5. Un jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido, podrá ser sustituido en caso de lesión, a condición que el árbitro principal esté convencido de la autenticidad de la lesión. En este caso los contrarios tendrán también derecho a una sustitución, si lo desearán.
- 14.6. Durante el partido los árbitros ordenarán que abandone el terreno de juego a cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta y harán que ese jugador sea sustituido. El jugador **sólo** podrá volver al terreno de juego una vez que la hemorragia se haya detenido y el área afectada o la herida abierta estén cubiertas completamente y de manera segura.

Art. 15. El Capitán: Obligaciones y derechos

- 15.1. El capitán es un jugador que representa a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros, durante el partido, para obtener información. Debe hacerlo de manera educada y **sólo** cuando el balón este muerto y el reloj del partido parado.
- 15.2. Cuando el capitán abandone el terreno de juego por cualquier razón válida el entrenador debe informar a uno de los árbitros del número del jugador que lo sustituye como capitán en el terreno de juego durante su ausencia.
- 15.3. El capitán puede actuar como entrenador.
- 15.4. El capitán designará al tirador de tiros libres de su equipo en las situaciones de tiros libres, en todos los casos en los que las reglas no determinen el tirador de los tiros libres.
- 15.5. El capitán informará inmediatamente, al final del partido, al árbitro principal si su equipo protesta contra el resultado del partido, firmando el acta en el espacio marcado *"Firma del capitán en caso de protesta"*

Art. 16. Entrenadores: Obligaciones y derechos

- 16.1. El entrenador, o el ayudante del entrenador son los únicos representantes del equipo que pueden dirigirse a los oficiales de mesa durante el partido, para obtener información estadística. Esto se hará de forma educada, solamente cuando el balón esté muerto y el reloj del partido parado y sin interferir en el desarrollo normal del partido.
- 16.2. Al menos **20 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido** cada entrenador, o un representante suyo, debe proporcionar al anotador una lista escrita con los nombres y los números de los miembros del equipo aptos para jugar el partido, así como los nombres del capitán del equipo, del entrenador y del ayudante del entrenador.
- 16.3. Al menos **10 minutos antes de la hora fijada para el inicio del partido**, ambos entrenadores confirmarán su acuerdo con los nombres y los números correspondientes de los miembros de su equipo y con el nombre de los entrenadores inscritos, firmando el acta del partido. Al mismo tiempo deben indicar los cinco (5) jugadores que van a iniciar el partido. El entrenador del equipo "A" será el primero en proporcionar esta información.
- 16.4. Los sustitutos que lleguen tarde podrán jugar siempre que el entrenador los haya incluido en la lista de miembros aptos del equipo entregada al anotador 20 minutos antes del inicio del partido.
- 16.5. Solamente el entrenador y el ayudante del entrenador pueden realizar las solicitudes de tiempos muertos registrados.
- 16.6. Ó bien el entrenador, ó bien el ayudante de entrenador, pero no ambos a la vez, están autorizados a permanecer de pie durante el periodo. Esto también es válido para el capitán que sustituya al entrenador por cualquier motivo válido.



- 16.7. Cuando un entrenador o un ayudante de entrenador desee que se efectúe una sustitución, el sustituto debe presentarse personalmente al anotador para expresarle su solicitud y debe estar preparado para jugar inmediatamente.
- 16.8. Si hay ayudante de entrenador debe inscribirse su nombre en el acta del partido antes del comienzo del mismo (su firma no es necesaria). Asumirá todas obligaciones y derechos del entrenador si, por alguna razón, éste no puede continuar ejerciéndolas.
- 16.9. El capitán del equipo actuará como entrenador si no hay entrenador o si el entrenador no puede continuar ejerciendo sus responsabilidades y no hay ningún ayudante de entrenador inscrito en el acta del partido (o éste último no puede seguir ejerciendo sus responsabilidades). Si el capitán debe abandonar el terreno de juego por cualquier razón válida, puede continuar ejerciendo como entrenador. No obstante, si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán lo sustituirá como entrenador.



REGLA 5: REGLAMENTACIÓN DEL TIEMPO

Art. 17. Tiempo de juego, empates y periodos extra

- 17.1 El partido se compone de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.
- 17.2 Habrá intervalos de dos (2) minutos entre el primer y segundo periodo, entre el tercer y cuarto periodo y antes de cada período extra.
- 17.3 Habrá un intervalo en la mitad del partido de quince (15) minutos.
- 17.4 Si el tanteo **acaba en empate**, al final del tiempo de juego del cuarto periodo, el partido continuará con un **periodo extra** de cinco (5) minutos o con cuántos periodos de (5) minutos sean necesarios para romper el empate.
- 17.5 En todos los periodos extra los equipos seguirán jugando hacia las mismas canastas que en el tercer y cuarto periodo.

Art. 18. Inicio del partido

- 18.1. Para todos los partidos, el equipo nombrado en primer lugar en los programas (equipo local) tendrá la opción de elegir la canasta y el banquillo de equipo. Esta elección se comunicará al árbitro principal al menos veinte (20) minutos antes de la hora del inicio del encuentro.
- 18.2. Antes del primer y tercer periodo, los equipos tendrán derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en que estén situadas las canastas del equipo contrario.
- 18.3. Los equipos intercambiarán las canastas en el tercer periodo.
- 18.4. El partido **no podrá comenzar** si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar y con la puntuación reglamentaria.
- 18.5. El partido comienza oficialmente con un Palmeo entre dos, en el círculo central, cuándo el balón es palmeado legalmente por un jugador.

Art. 19. Estado del balón

El balón puede estar **vivo** o **muerto**.

19.1. El balón está **vivo** cuando:

- Durante un Palmeo entre dos el balón es palmeado legalmente por un jugador.
- Durante un tiro libre un árbitro lo pone a disposición del lanzador.
- Durante un saque el balón queda a disposición de un jugador para que realice el saque.

19.2 El balón está **muerto** cuando:

- Un tiro a cesto o un tiro libre se convierte.
- Suena el silbato de un árbitro mientras el balón está vivo.
- Resulte evidente que **no** entrará en la canasta durante un tiro libre que deba ser seguido por:
 - otro(s) tiros libres.
 - Otra penalización (uno o varios tiros libres o un saque).
- Suena la señal de final del tiempo de juego de un periodo o periodo extra.



- La señal del operador de los 24 segundos suena mientras el balón está vivo.
- El balón que se encuentra en el aire en un lanzamiento a cesto es tocado por un jugador de cualquier equipo después que:
 - Un árbitro haga sonar su silbato.
 - Haya concluido el tiempo de un periodo, o periodo extra.
 - El dispositivo de 24 segundos haga sonar su señal.

19.3 El balón **no queda muerto** y se conceden los puntos si se convierten cuando:

- El balón se encuentra en el aire en un lanzamiento a canasta y un árbitro hace sonar su silbato o suena la señal del reloj del partido o del dispositivo de 24 segundos.
- El balón se encuentra en el aire en un tiro libre cuando el árbitro hace sonar su silbato por una infracción cometida por un jugador distinto del lanzador del tiro libre.
- Un adversario comete una falta cuando el balón está aún bajo el control de un jugador que está en acción de tiro a cesto y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta.

Art. 20. Posición de un jugador y de un árbitro.

20.1. La posición de un **jugador** queda determinada por el lugar en que toca al suelo.

Un jugador esta posicionado en el campo en el lugar que toca él o su silla de ruedas el suelo. Esto incluye las líneas de demarcación, la línea central, la línea de tres puntos, la línea de tiros libres y las líneas que delimitan la zona de tiros libres.

20.2 La posición de un **árbitro** se determina de la misma forma que la de los jugadores.

Cuando el balón toca a un árbitro es igual que si tocara el suelo en la posición en que se halla el árbitro.

Art. 21. Palmeo entre dos

21.1 Definición

21.1.1 Se produce un **palmeo entre dos** cuando el árbitro lanza el balón entre dos jugadores adversarios.

21.1.2 Se produce un **balón retenido** cuando uno o más jugadores de equipos oponentes, tienen puesta una o las dos manos firmemente sobre el balón, de manera que ninguno de ellos puede obtener la posesión del mismo sin utilizar una brusquedad excesiva.

21.2 Regla

21.2.1 Para empezar un periodo ó periodo extra, el Palmeo entre dos entre dos tendrá lugar **en el círculo central entre dos jugadores adversarios.**

21.2.2 Cuándo el árbitro sancione un balón retenido, o una doble falta que dé como resultado un palmeo entre dos.

21.2.3 Cuándo en el transcurso del partido se produzca un palmeo entre dos en una situación diferente a las descritas en los Artículos: 21.2.1 ó 21.2.2 anteriores, incluyendo cuando un balón vivo se encaje en el soporte de la canasta, el saque del proceso alternativo tendrá lugar "Palmeo entre dos" tendrá lugar **en el círculo más cercano entre dos jugadores contrarios cualesquiera.**

21.3 Procedimiento

21.3.1 Durante el saque, las sillas de los jugadores que vayan a disputar el balón deben estar dentro del círculo central en la parte más cercana a su canasta, con una de las ruedas cerca de la línea divisoria de los dos campos.



- 21.3.2 El arbitro deberá lanzar el balón hacia arriba (verticalmente) entre los dos jugadores a una altura superior a la de cualquiera de ellos, para que así el balón caiga entre ambos.
- 21.3.3 El balón deberá ser palmeado legalmente por uno, o ambos jugadores, **después** de que haya alcanzado su máxima altura.
- 21.3.4 Ninguno de los saltadores abandonará su posición hasta que el balón haya sido palmeado legalmente.
- 21.3.5 Ninguno de los dos jugadores involucrados podrá coger el balón o tocarlo mas de dos veces hasta que este no haya tocado a alguno de los otros ocho jugadores, el suelo, una canasta, o un tablero. Por lo tanto es posible hasta cuatro palmeos, dos por cada jugador involucrado en el palmeo entre dos.
- 21.3.6 El resto de los jugadores no puede tener ninguna parte de su cuerpo en contacto con la línea que delimita el círculo ni por encima de ella (cilindro) antes de que se haya palmeado el balón.
- 21.3.7 Si el balón no es palmeado por uno o ambos jugadores, o si toca el suelo sin haber sido palmeado al menos por uno de los saltadores, se repetirá el palmeo entre dos.
- 21.3.8 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un adversario desea ocupar una de esas posiciones.

Cualquier infracción de los Artículos 21.3.1, 21.3.3, 21.3.4, 21.3.5 y 21.3.6 constituye una violación.

21.4. Definición: Posesión Alternativa

En caso de una retención de balón (lucha), los equipos se irán alternando en la posesión del balón. Se pondrá en juego desde la banda opuesta al anotador en la línea de división de los dos campos o a la altura de la línea de los tiros libres más cercana al lugar de la retención del balón. Será el equipo que no haya obtenido la posesión del balón en el Palmeo entre dos inicial quien tenga la primera posesión alternativa. La siguiente será para el otro equipo, y así sucesivamente.

21.5. Procedimiento. Posesión Alternativa.

Habrà posesión alternativa cuando:

- 21.5.1 Existe una retención de balón, cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente en el balón de tal modo que ninguno pueda obtener la posesión sin actitud violenta.
- 21.5.2 El balón sale del terreno de juego y:
- Fue tocado en ultimo lugar por dos adversarios simultáneamente ó
 - El arbitro duda quien fue él ultimo en tocar el balón o los árbitros no se ponen de acuerdo al respecto.
- 21.5.3. Se comete doble falta.
- 21.5.4. El balón en juego se queda encajado en el soporte de la canasta,
- 21.5.5. Se cancelen penalizaciones de la misma gravedad y el resultado sea un proceso alternativo.
- 21.5.6. El balón se introduce accidentalmente por la parte inferior de la canasta.
- 21.5.7. Ambos equipos violan las disposiciones de este artículo,
- 21.5.8. Se produzca cualquier otra situación en el que juego se reanude con posesión alternativa.



Art. 22. Cómo se juega el balón

- 22.1 En el baloncesto, el balón solamente se juega con las manos.
- 22.2 Avanzar con el balón, **deliberadamente** empujarlo con la silla de ruedas, jugarlo con el pie o golpearlo con el puño constituye una violación. Jugar el balón con el pie significa golpearlo o bloquearlo con las rodillas. o con el pie.
- 22.3 Contactar o tocar el balón **accidentalmente** con el pie o con la pierna no constituye una violación.

Art. 23. Control del balón

- 23.1 Un **jugador** tiene el control del balón cuando sostiene o bota un balón vivo, o cuándo tiene un balón vivo a su disposición.
- 23.2 Un **equipo** tiene el control del balón cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo, o cuando miembros de ese equipo se están pasando el balón.
- 23.3 El control del balón **continúa** hasta que un adversario obtiene el control del balón, o el balón queda muerto, o el balón deja de estar en contacto con la(s) mano(s) del lanzador en un tiro a canasta o en un tiro libre.
- 23.4 Constituye una violación de un jugador que tiene la posesión del balón o intenta obtenerlo si:
- 23.4.1 Toca el suelo con cualquier parte de su silla de ruedas a excepción de las manos, o:
- 23.4.2 Se inclina hacia delante o hacia atrás de su silla, haciendo que esta se ladee de modo que cualquier parte de la silla que no sean los neumático(s) / ruedecilla(s), toquen el suelo

Art. 24. Jugador en acción de tiro

- 24.1 La **acción de tiro** comienza cuando el jugador inicia el movimiento que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio de un árbitro, ha empezado un intento de encestar mediante un tiro, o un palmeo del balón hacia la canasta de sus adversarios. No es indispensable que la pelota haya salido la mano(s) del jugador. Si El brazo del tirador ha sido sostenido (retenido) evitando el lanzamiento, aunque solo haya sido un intento El intento continúa hasta que el balón haya abandonado las mano (s) del jugador. (Se considera que la acción se ha completado cuando la(s) mano(s) del lanzador queden en dirección hacia el suelo, o en la silla de ruedas)

El jugador que intente anotar podrá tener su(s) brazo(s) sujeto(s) por un oponente para que, de esta manera evitar que anote, aunque por parte del árbitro se considera que está haciendo un intento de tiro y en este caso, no es esencial que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador.

No hay ninguna relación entre el número de empuje (push) legales hayan dado en la acción de tirar

- 24.2 No obstante, el **equipo deja de tener el control del balón cuando el balón deja de estar en contacto con la(s) mano(s) del jugador**
- 24.3 Para que se considere que una falta se ha cometido contra un jugador en acción de tiro la falta debe tener lugar, a juicio del árbitro, después de que el jugador haya iniciado el **movimiento continuo** de lo(s) brazo(s) y/o cuerpo, en su intento de lanzamiento a canasta.

El movimiento continuo:

- Se inicia cuando el balón comienza a descansar en las manos del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente dirigido hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y del cuerpo utilizado por el jugador en su intento de lanzamiento a canasta.
- Termina, si se hace un movimiento completamente nuevo.



Si se cumple el criterio relativo al movimiento continuo tal y como se ha definido se considera que el jugador está en acción de tiro.

24.4 Definición

- **TIRO :** Sostener el balón con una mano o con las dos y proyectarlo en el aire hacia la canasta.
- **AMARTILLAR:** Poner en posición la(s) mano(s) para efectuar un lanzamiento de manera que la palma esta total o parcialmente mirando hacia arriba.
- **PALMEAR:** Golpear el balón hacia canasta con una o ambas manos.

Art. 25. Cesto - Cuándo se marca y su valor

25.1. Definición

- 25.1.1 Se convierte un **cesto** cuando un balón vivo entra en la canasta por arriba y permanece en ella o la atraviesa.
- 25.1.2 El **balón** se considera **dentro de la canasta**, incluso cuando la parte más insignificante del balón mismo, está dentro del aro y por debajo del nivel de la parte superior del aro.

25.2 Reglas

- 25.2.1. El cesto se concede al equipo que ataca la canasta a la que se lanza el balón de la manera siguiente:
- Un cesto desde el tiro libre vale un (1) punto.
 - Un cesto desde la zona de tiro de dos puntos del terreno de juego vale dos (2) puntos.
 - Un cesto desde la zona de tiro de tres puntos del terreno de juego vale tres (3) puntos.
- Comentario:** Las dos ruedas grandes deben estar en la zona de 3 puntos, pero las ruedas pequeñas delanteras pueden estar delante de la línea de 3 puntos.
- 25.2.2. Si un jugador **accidentalmente** convierte un lanzamiento **en su propia canasta**, los puntos se anotarán como si los hubiera conseguido el capitán del equipo adversario.
- 25.2.3. Si un jugador **deliberadamente** convierte un lanzamiento **en su propia canasta**, se produce una violación y el cesto no es válido.
- 25.2.4. Si un jugador hace que el balón se introduzca en la **canasta por debajo** se produce una violación.

Art. 26. Saque

26.1. Principios Generales

- 26.1.1. Siempre que el balón entre en la canasta, pero el tiro o tiro libre no sea válido, el correspondiente saque se realizará desde un lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.
- 26.1.2. A continuación de los tiros libres correspondientes a una falta técnica, antideportiva o descalificante, el saque se realizará desde el centro del campo, enfrente de la mesa de anotadores, tanto si se ha convertido el último tiro libre como sí no.

El jugador que realice el saque en medio del terreno de juego, tendrá un pie a cada lado de la prolongación de la línea central, y tendrá derecho a pasar el balón a un jugador situado en cualquier parte del terreno de juego.



26.1.3. A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo que tiene el control del balón vivo, o del equipo con derecho al saque, el correspondiente saque de fuera de banda lo realizará el equipo no infractor desde el lugar más próximo a la infracción.

26.1.4. Un árbitro podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador que realice el saque, a condición que:

- El árbitro no esté a más de 3 o 4 metros de distancia del jugador que va a realizar el saque.
- El jugador que saque, esté en el lugar correcto tal y como haya designado el árbitro.
- El equipo que obtiene el control del balón no consiga una ventaja injusta

26.2. Después de un cesto convertido o de un último tiro libre convertido:

26.2.1. Cualquier oponente del equipo que ha conseguido los puntos tiene derecho al saque desde la línea de fondo del terreno de juego en que se convirtió el cesto

Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador, o lo ponga a su disposición, después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a un cesto.

26.2.2. El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás, y/o podrá pasar el balón a un compañero de equipo sobre la línea de fondo o por detrás de ella, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza en el instante en que el balón queda a disposición del primer jugador que se halle fuera del terreno de juego.

26.2.3. Los adversarios del jugador que efectúa el saque no deben tocar el balón una vez haya atravesado el cesto.

Puede tolerarse que se toque el balón de manera accidental o instintiva, pero si, después de un aviso inicial, el saque se retrasa interfiriendo el balón, es una falta técnica.

26.3. A continuación de una infracción o de cualquier otra interrupción del juego

26.3.1. El jugador que va a realizar el saque permanecerá fuera del terreno de juego, en el punto más próximo, a juicio del árbitro, al lugar en el que se produjo la infracción o se detuvo el juego **excepto inmediatamente detrás del tablero.**

26.3.2. Uno de los árbitros debe entregar el balón al jugador que vaya a realizar el saque, pasárselo o ponerlo a su disposición.

26.4 Regla

26.4.1. El jugador que realice el saque **NO**:

- Tocar el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Pisará el terreno de juego antes de lanzar el balón ni mientras lo lanza.
- Tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- Mientras que lo lanza no hará que el balón toque fuera del terreno de juego sin haber sido tocado dentro de él, por un jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- Se moverá a una distancia de más de un (1) metro lateralmente, ni se moverá en más de una dirección desde el lugar designado por el árbitro con anterioridad o mientras se produce el lanzamiento del balón. Si se permite, sin embargo, moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea tanto como las circunstancias lo permitan.



26.4.2. Ningún jugador:

- Puede tener ninguna parte de su cuerpo por encima de la línea de demarcación antes que el balón lo haya franqueado.
- Estará a menos de un (1) metro de distancia del jugador que realiza el saque cuando el área libre de obstáculos, fuera de la línea de demarcación en el punto del saque, tenga menos de dos (2) metros.

Una infracción del artículo 26.4. es una violación.

26.5. Penalización

Se entrega el balón a los adversarios para un saque desde el punto en que se debería haber realizado el saque original.

Art. 27. Tiempo muerto registrado

27.1 Definición:

El **tiempo muerto registrado** es una interrupción del partido a petición del entrenador o del ayudante del entrenador.

27.2.Regla

27.2.1. Cada tiempo muerto registrado durará un (1) minuto.

27.2.2. Una situación de tiempo muerto comienza cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores al informar de una falta o violación.
- Un cesto se anota contra un equipo que haya requerido un tiempo muerto registrado, antes o después del tiro a canasta.

27.2.3. Una situación de tiempo muerto concluye cuando:

- Un árbitro entra en la zona de tiros libres con o sin el balón para administrar el primer o único tiro libre.
- El balón se pone a disposición del jugador para un saque.

27.2.4. Un (1) tiempo muerto registrado puede ser concedido a cada uno de los equipos, durante los tres (3) primeros periodos, dos (2) tiempos muertos durante el cuarto periodo y uno (1) durante cada periodo extra.

27.2.5. El tiempo muerto se concede al entrenador del equipo que realizó la solicitud en primer lugar, a menos que se conceda a continuación de un lanzamiento a canasta convertido por los adversarios y sin que se señale ninguna falta.

27.2.6. La solicitud de un tiempo muerto registrado por parte de un equipo sólo puede ser cancelada antes que suene la señal del anotador para indicar a los árbitros esta solicitud.

27.2.7. Durante el tiempo muerto se permite que los jugadores abandonen el terreno de juego y se sienten en el banco de su equipo y que las personas autorizadas a permanecer en el área del banco del equipo entren en el terreno de juego, siempre que permanezcan en las proximidades del área del banco de su equipo.

27.3 Procedimiento

27.3.1. El entrenador y el ayudante del entrenador tienen derecho a solicitar un tiempo muerto registrado. Lo harán dirigiéndose en persona al anotador y pidiéndole claramente un "tiempo muerto", realizando con las manos la señal convencional correspondiente.



- 27.3.2. El anotador indicará a los árbitros que se ha realizado una solicitud de tiempo muerto registrado haciendo sonar su señal en cuanto comience una situación de tiempo muerto. Si se convierte un cesto contra un equipo que haya solicitado un tiempo muerto registrado el cronometrador detendrá el reloj del partido y hará sonar su señal.
- 27.3.3. El tiempo muerto comenzará cuando un árbitro haga sonar su silbato y realice la señal de tiempo muerto.
- 27.3.4. El tiempo muerto concluirá cuando el árbitro haga sonar su silbato y señale a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

27.4. Restricciones

- 27.4.1. **No se puede conceder ningún tiempo muerto registrado** entre (o después) del tiro o tiros libres motivados por una falta, hasta que el balón vuelva a quedar muerto, después de una fase del partido de puesta en marcha del reloj.

Excepciones:

- Se produce una falta entre los tiros libres. En este caso se completan los lanzamientos y se concede el tiempo muerto antes de la administración de la penalización de la siguiente falta.
- Se produce una falta antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso se concede el tiempo muerto antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se produce una violación antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. La penalización es un saque de banda de acuerdo con el proceso alternativo o un saque de banda.

En el caso de una serie de tiros libres motivados por más de una falta, cada serie será considerada separadamente.

- 27.4.2. **No se concederá ningún tiempo muerto registrado** al equipo que ha convertido un cesto cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.
- 27.4.3. Los **tiempos muertos no consumidos** no pueden transferirse a la siguiente parte o periodo extra.

Art. 28. Sustituciones

28.1 Regla

- 28.1.1 Un equipo puede sustituir a un jugador(es), cuando se produzca una situación de sustitución.
- 28.1.2 Una situación de sustitución comienza cuando:

- El balón queda muerto y el reloj del partido está parado y el árbitro ha concluido su comunicación con la mesa de anotadores para señalar una falta o violación
- Un cesto es anotado en los dos últimos minutos del cuarto periodo o cualquier periodo extra, contra el equipo que haya pedido la sustitución.

Una situación de sustitución termina cuando:

- Un árbitro entra en el pasillo de tiros libres con balón o sin él para administrar el primer o único tiro libre.
- El balón está a disposición de un jugador para realizar un saque.

- .1.3 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador, no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el



balón vuelva a estar muerto otra vez, después que haya transcurrido una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones :

- El equipo queda reducido a menos de cinco (5) jugadores.
- El jugador implicado en la corrección de un error se haya en el banquillo después de haber sido legalmente sustituido.

28.2 Procedimiento

- 28.2.1 Un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará acercándose en persona al anotador y solicitando claramente una "sustitución", haciendo la señal convencional correspondiente con las manos. Se sentará en el banco o silla de sustitución hasta que comience la situación de sustitución.
- 28.2.2 El anotador indicará a los árbitros que se ha realizado una solicitud de sustitución haciendo sonar su señal en cuanto comience una situación de sustitución.
- 28.2.3 El sustituto permanecerá en el exterior de la línea de demarcación hasta que el árbitro lo autorice a entrar en el terreno de juego realizando la señal de sustitución..
- 28.2.4 El jugador que ha sido sustituido no tiene que presentarse al anotador ni al árbitro. Puede dirigirse directamente al banco de su equipo.
- 28.2.5 Las sustituciones se llevarán a cabo tan rápido como sea posible. El jugador que haya cometido su 5ª falta o haya sido descalificado debe ser sustituido antes de 30 segundos. Si, a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor.
- 28.2.6 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto registrado el sustituto debe presentarse al anotador antes de incorporarse al juego.
- 28.2.7 Las solicitudes de sustitución pueden cancelarse solamente antes de que suene la señal del anotador.

Comentario:

Para evitar contravenir la regla del máximo de 14 puntos (ver Art.59.2.) todas las fichas de clasificación deberán estar sobre la mesa de oficiales. El entrenador será el responsable de la vulneración de la regla de los 14 puntos máximos. Contravenir esta regla será sancionada con una falta técnica al entrenador.

- 44.8. **Cuando una sustitución se halla completado**, el clasificador, si está presente, o el asistente del anotador, (ver Art. 9.3.) verificará que el total de puntos no exceda del máximo permitido (ver Art..59.2.) Si se determina que existen mas puntos del máximo permitido informará al anotador que, cuando proceda, informara al árbitro haciendo soñar su señal cuando se complete la fase de juego, si el equipo contrario al infractor tiene el control del balón, o inmediatamente, si el infractor tiene el control del balón.

28.3. No se permite ninguna sustitución:

- 28.3.1 A continuación de una violación, al equipo que **no** tiene la posesión del balón para un saque.

Excepciones:

- El equipo que realiza el saque ha realizado una sustitución.
- Se señala una falta a alguno de los dos equipos.
- Se concede un tiempo muerto a cualquiera de los dos equipos.



- Un árbitro detiene el juego.

28.3.2. Entre, o después, de los tiros libres motivados por una única penalización, hasta que el balón quede muerto nuevamente a continuación de una fase del partido con el reloj en marcha.

Excepciones:

- Se produce una falta entre los tiros libres. En este caso se completarán los tiros libres y se producirá la sustitución antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se produce una falta antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último o único tiro libre. En este caso la sustitución se producirá antes de la administración de la penalización de la nueva falta.
- Se señala una violación cuya penalización es un "Palmeo entre dos" o un saque, antes de que el balón vuelva a estar vivo a continuación del último tiro libre. . En este caso se concede la sustitución antes de administrar la penalización.
En el caso de series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta cada serie debe considerarse por separado.

28.3.3. De un jugador implicado en un "Palmeo entre dos" o en el lanzamiento de tiros libres.

Excepciones :

- Que el jugador esté lesionado.
- Que haya cometido su quinta falta.
- Que haya sido descalificado.

28.3.4. Cuando se detenga el reloj a continuación de un cesto convertido por el equipo que haya solicitado una sustitución, durante los dos (2) últimos minutos del cuarto periodo o de cualquier periodo extra.

Excepciones:

- Durante un tiempo muerto registrado.
- El equipo contra el que se ha convertido una canasta, también ha requerido una(s) sustitución(es).
- Un árbitro ha detenido el juego.

28.4 **Sustitución del lanzador de tiros libres**

El jugador que lanzó el tiro o los tiros libres puede ser sustituido siempre que:

- La sustitución fuese solicitada antes de que la situación de sustitución terminara para el primero o único tiro libre.
- En el caso de las series de tiros libres motivadas por la penalización de más de una falta cada serie debe considerarse por separado.
- El balón se convierte en muerto después del último o único tiro libre.

Si el lanzador del tiro libre es sustituido, el equipo contrario también podrá hacer **una** sustitución, a condición que la petición se haga antes que el balón esté vivo para el último o único tiro libre.

Si, para poder adaptarse a la regla del máximo de 14 puntos en el terreno de juego, el equipo del jugador que va efectuar tiros libres efectúa múltiples sustituciones, también se le permitirá al equipo contrario hacer el mismo número de sustituciones (ver art. 28.1.3.).

Art. 29. Final de un periodo o partido



- 29.1. Un periodo, un periodo extra o el partido concluyen en el momento en que suena la señal del reloj del partido que indica el final del tiempo de juego.
- 29.2. Cuando se comete una falta simultáneamente con la señal del reloj de partido que indica el final de un periodo, o periodo extra, o justo antes de ella, los tiro(s) libre(s) que puedan resultar de la sanción de la falta deberán lanzarse.

Art. 30. Partido perdido por incomparecencia

30.1. Regla

Un equipo perderá el partido por incomparecencia sí:

- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Quince (15) minutos después de la hora de inicio del partido el equipo no está presente en el terreno de juego o no puede presentar cinco (5) jugadores listos para jugar.

30.2 Penalización:

- 30.2.1. Se adjudica el partido al equipo adversario y el resultado será de veinte a cero (20 a 0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.
- 30.2.2. Para las series de dos partidos (en casa y fuera) en que se tenga en cuenta la puntuación total y para los Play-Offs (al mejor de tres), el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercero de los partidos perderá la serie o los Play-Offs por 'incomparecencia'. Esto no se aplicará en los Play-Offs al mejor de cinco partidos.

Art. 31. Partido perdido por inferioridad

31.1. Regla

Un equipo perderá el partido por inferioridad si, durante el mismo, el número de jugadores que ese equipo tiene en el terreno de juego es inferior a dos.

31.2. Penalización:

- 31.2.1. Si el equipo al que se le adjudica el partido está por delante en el marcador se dará por válido el tanteo alcanzado en el momento de la interrupción. Si no está por delante en el marcador, se registrará un tanteo de dos a cero (2 a 0) a su favor. Además, el equipo que haya perdido por inferioridad recibirá un (1) punto en la clasificación
- 31.2.2. Para las series de dos partidos (en casa y fuera) en que se tenga en cuenta la puntuación total, el equipo que quede en "inferioridad" en el primer o segundo de los partidos perderá la serie por 'inferioridad'.



REGLA 6: VIOLACIONES

Art. 32. Violaciones

32.1 Definición

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

32.2 Procedimiento

Cuándo se sancione una violación, los árbitros en cada situación considerarán y sopesarán los siguientes principios fundamentales:

- El espíritu e intención de las Reglas y la necesidad de respetar la integridad del juego.
- 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 en mantener un equilibrio entre el control del partido y el juego fluido, "sintiendo" lo que los participantes intentan hacer y sancionando lo que es correcto para el juego.

32.3. Penalización:

El balón se concede a los adversarios para un saque desde el punto más próximo a aquél en el que se cometió la infracción, excepto directamente bajo el tablero.

Excepciones : Artículos: 26.5, 41.3, 57.4.6. y 57.5.4.

Art. 33. Jugador fuera del terreno de juego y balón fuera del terreno de juego

33.1. Definición

33.1.1. Un **jugador** se halla fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, distinto de un jugador, que esté sobre las líneas de demarcación, encima de ellas o fuera de las mismas.

33.1.2. El **balón** se halla fuera del terreno de juego cuándo toca:

- Un jugador u otra persona que se halle fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea de demarcación.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima o detrás de los tableros.

33.2. Regla

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

33.2.2. Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que se halle en la línea de demarcación o fuera de la misma, ese jugador será el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

33.2.3. Si un jugador deliberadamente tira o palmea el balón contra un oponente, provocando un fuera de banda, el balón será entregado al equipo contrario del causante aunque haya sido el último que tocó el balón.



Art. 34. Regate.

34.1. Definición

34.1.1. Un regate comienza cuando un jugador, habiendo obtenido control del balón:

34.1.1.1. Impulsa su silla al tiempo que hace bota el balón, ó

34.1.1.2. Alternativamente impulsa su silla y hace bota el balón. El balón debe reposar sobre su regazo, no entre sus rodillas, mientras impulsa su silla, y uno o dos impulso deben ser seguidos de uno o más botes

34.1.1.3. Emplea alternativamente las dos secuencias expuestas anteriormente

34.2 Regla

Un jugador que lanza el balón contra el tablero no puede volver a tocarlo antes de que lo toque otro jugador, a no ser que, en opinión del arbitro, se tratara de un tiro a canasta.

44.8. Cualquier infracción de este artículo constituye una violación.

Art. 35. Progresar con el Balón

35.1 Definición

35.1.1. **Un jugador puede avanzar con el balón en cualquier dirección dentro de los límites siguientes:**

35.1.1.1. El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de dos.

35.1.1.2. Cualquier movimiento giratorio será considerado parte del regate y se limitara a dos impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.

35.1.1.3. La acción de frenar la silla con las manos sobre la rueda o el aro, sin que haya un movimiento de avance o retroceso de las manos, no supone un impulso.

35.2. Cualquier infracción de este artículo constituye una violación

Art. 36. Tres segundos

36.1 Regla

36.1.1 Un jugador **no** debe permanecer en el área restringida de sus adversarios durante más de tres (3) segundos consecutivos mientras su **equipo** tenga el control de un balón vivo **en el terreno de juego** y el reloj está en marcha.

36.1.2 Se permitirá a un jugador que:

- Realice un intento de abandonar el área restringida.
- Permanezca en el área restringida mientras él o uno de sus compañeros de equipo está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de su mano, para un tiro a canasta.
- Después de haber estado en el área restringida durante menos de tres (3) segundos realice un regate para lanzar a canasta.

36.1.3 Para determinar que un jugador **esta fuera** del área restringida debe tener todas las ruedas de su silla fuera del área restringida.



Art. 37. Jugador estrechamente marcado

37.1. Definición

Un jugador que sostenga un balón vivo en el terreno de juego, está estrechamente marcado cuando un contrario está en una posición de defensa activa, a una distancia no superior a un (1) metro.

37.2. Regla

Un jugador estrechamente marcado deberá pasar, lanzar, o driblar el balón en menos de cinco (5) segundos.

Art. 38. Regla de los ocho segundos

38.1. Regla

38.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en su **pista trasera** su equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera antes de ocho (8) segundos.

38.1.2. La pista trasera de un equipo consiste en su propia canasta, la parte del tablero que forma parte del terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo situada detrás de su propia canasta, las líneas laterales y la línea central.

38.1.3. La **pista delantera** de un equipo consiste en la canasta de sus adversarios, la parte del tablero que forma parte del terreno de juego y la parte del terreno de juego limitada por la línea de fondo situada detrás de la canasta de sus adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más próximo a la canasta de sus adversarios.

38.1.4. El balón **pasa** a la **pista delantera** de un equipo cuando el balón toca la pista delantera, o toca un jugador o un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.

Art. 39. Regla de los veinticuatro segundos

39.1. Regla

39.1.1. Cuando un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego, su equipo debe realizar un lanzamiento a canasta antes de **veinticuatro (24) segundos**.

Para que se considere un lanzamiento a canasta, se deben cumplir las siguientes condiciones:

- El balón deberá salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta antes de que suene el dispositivo de 24 segundos, y
- Después que el balón haya dejado la(s) mano(s) del jugador que lanza a canasta, el balón deberá tocar el aro, antes que suene la señal del dispositivo de 24 segundos.

39.1.2. Si el equipo que tiene el control del balón no realiza un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos se indicará haciendo sonar la señal de los veinticuatro segundos.

39.1.3. Cuando **se intente un tiro a canasta finalizando el periodo de 24 segundos**, y suene la señal mientras el balón está en el aire después de salir de la(s) mano(s) del jugador en el tiro a canasta, y el balón entrara en la misma, se anotarán los puntos.

39.2. Procedimiento

39.2.1. Si el dispositivo de los 24 segundos fuera **reiniciado erróneamente**, el árbitro podrá detener el partido inmediatamente que lo advierta, siempre que ello no coloque a ninguno de los dos equipos en desventaja. Se rectificará el tiempo en el dispositivo de los 24 segundos y se le devolverá al equipo que tenía previamente la posesión del balón,



39.2.2. Si el dispositivo de los 24 **segundos sonara por error mientras un equipo tiene control del balón**, el árbitro principal hará sonar su silbato para detener el juego inmediatamente. La posesión de balón y un nuevo periodo de 24 segundos se dará al equipo que tenía control del balón cuando sonó el dispositivo.

Serán de aplicación todas las restricciones relacionadas con las interposiciones e interferencias al balón.

39.2.3. Si el dispositivo de los 24 **segundos sonara por error sin que ningún equipo obtuviera el control del balón**, el juego se reanudará con un saque de banda según lo estipulado en el proceso alternativo.

Art. 40. Balón devuelto a la pista trasera

40.1 Definición

40.1.1. El balón **pasa** a la **pista trasera** de un equipo cuando:

- Toca la pista trasera.
- Toca a un jugador o un árbitro que tiene parte de su cuerpo / silla en contacto con la pista trasera.

40.1.2. Se considera que el balón ha vuelto a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control de balón es:

- El **último** en tocar el balón en su pista delantera y un jugador del mismo equipo es el **primero** en tocar el balón
 - Después de que haya tocado la pista trasera **o**,
 - Si la silla de ruedas o su mano (s) está en contacto con la pista trasera.
- El **último** en tocar el balón en su pista trasera, después de lo cual el balón toca su pista delantera y luego un jugador del mismo equipo, que se halla en contacto con su pista trasera, es el **primero** en tocar el balón.

Esta restricción se aplica a **todas** las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluyendo los saques.

40.2. Regla

Un jugador que se halle en su pista delantera cuyo equipo tenga el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva a su pista trasera.

Esto **no** se aplicará a los saques desde el punto medio de la línea lateral, cuando el tiro(s) libre(s) están seguidos de una posesión de balón.

Art. 41. Interposición con el balón.

43.2. Definición.

41.1.1. **Se considera lanzamiento a canasta** cuando el balón abandona la mano (s) del jugador y esté en el aire en dirección hacia la canasta del equipo contrario.

Existe **tapón** es cuando el balón se dirige con la mano (s) hacia la canasta del adversario.

Un tapón es igualmente considerado como un lanzamiento a canasta.

41.1.3. **Un lanzamiento a canasta comienza** cuando el balón abandona la mano (s) del jugador que se halla en acción de tiro.

42.1.3. **Un lanzamiento a canasta concluye** cuando el balón: