

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: INFRACCIONES DE LAS REGLAS (VIOLACIONES)



ÍNDICE

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS:	
INFRACCIONES DE LAS REGLAS (VIOLACIONES).....	1
VIOLACIONES	3
• PENALIZACIÓN	3
JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO	3
• REGLA	4
REGATE.....	4
AVANCE ILEGAL (3 IMPULSOS).....	5
3 SEGUNDOS.....	6
JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO	7
8 SEGUNDOS	7
24 SEGUNDOS.....	9
• PROCEDIMIENTO	10
BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA.....	13
• PENALIZACIÓN	14
LEVANTARSE DE LA SILLA DE RUEDAS	14
• PENALIZACIÓN	15
• INCLINARSE O BALANCEARSE (“TILTING”).....	16
NORMATIVA.....	16

● VIOLACIONES

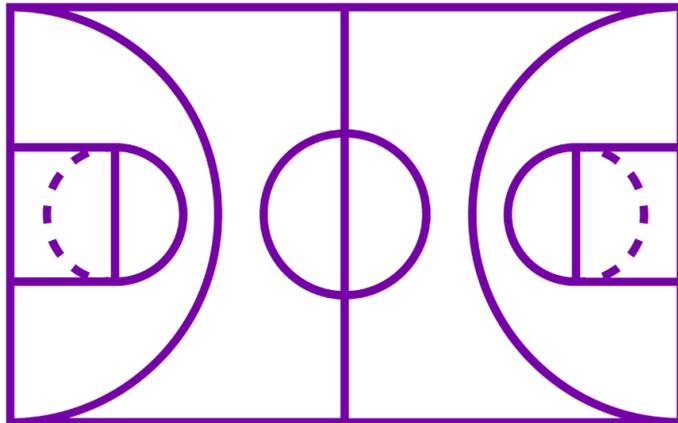
Una **violación** es una infracción de las reglas.

● PENALIZACIÓN

El **balón se concederá a los adversarios** para que **saquen** desde el punto más cercano al de la infracción.

● JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

Un jugador está **fuera del terreno de juego** cuando cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas **está en contacto con el suelo o con cualquier objeto** (que



no sea un jugador) que esté **sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes**.

El **balón** está **fuera del terreno de juego** cuando **toca**:

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

● REGLA

El **responsable** de que el balón salga fuera del terreno de juego es el **último jugador que tocó** (o que fue tocado por) **el balón antes de que se saliese** fuera del terreno de juego.

Esto es así incluso cuando el balón salga por haber tocado algo que no sea un jugador.

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

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

Si un jugador **tira o palmea el balón contra un oponente a propósito** y hace que el balón salga fuera del terreno de juego, el balón se entregará al **equipo contrario**.

● REGATE

Un **regate** es el **movimiento de un balón vivo** causado por un **jugador que lo controla** y lo lanza, palmea o rueda sobre el suelo.

Un regate comienza cuando un **jugador**, tras obtener el **control de un balón vivo** sobre el terreno de juego:

- **Impulsa las ruedas** grandes de su silla de ruedas y, a la vez, **bota** el balón.
- **Da 1 o 2 impulsos** sobre las ruedas grandes de su silla mientras lleva el balón (no entre sus rodillas) o lo sostiene en su mano o manos, y después **bota** el balón.

Esta secuencia se puede repetirse tantas veces como el jugador desee o:

- ✓ Usar las 2 secuencias anteriores de forma alternativa.
- ✓ Lanzar, palmeo, rodar, botar el balón o lanzarlo contra el tablero, y volver a tocarlo antes de que toque a otro jugador.

Se considera un “fumble” o **manejo defectuoso del balón** cuando un **jugador pierde accidentalmente el control de un balón vivo** en el terreno de juego y luego lo **recupera**.

No constituyen regate:

- ✓ Lanzamientos sucesivos a canasta.
- ✓ Cometer un “fumble” al inicio o al final de un regate.
- ✓ Intentos de obtener el control del balón con palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- ✓ Arrebatarse el balón a otro jugador con un palmeo.
- ✓ Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- ✓ Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.
- ✓ Lanzar el balón contra el tablero y recuperar su control.

AVANCE ILEGAL (3 IMPULSOS)

Un jugador puede **avanzar con un balón vivo** en el terreno de juego en cualquier dirección **dentro de estos límites**:

- Como **máximo, 2 impulsos** con el balón sostenido.
- Cualquier **movimiento de pivote** será considerado como **parte del regate** y se limitará a 2 impulsos consecutivos, sin botar el balón.

Frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de la mano (o manos), no se considera un impulso.

Una **infracción** de lo anterior es una **violación**.

● 3 SEGUNDOS

Un jugador no estará más de **3 seg. consecutivos** en la zona restringida de los adversarios, si su equipo controla un balón vivo dentro del terreno de juego y el reloj de partido está en marcha.

Un jugador **podrá**:

- **Intentar abandonar** la zona restringida.
- **Estar** en la zona restringida, si él o un compañero **va a tirar a canasta** y el balón sale (o acaba de salir) de la mano o manos del jugador en el lanzamiento.
- Hacer un **regate para lanzar a canasta** dentro de la zona restringida, tras haber permanecido en ella menos de 3 seg. consecutivos.



Un jugador está **fuera de la zona restringida** cuando todas las **ruedas** de su silla (y ruedecillas antivuelco) están **fuera** de la zona restringida.

● JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO

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

Un jugador **estrechamente marcado** debe **pasar, lanzar o botar** el balón en **menos de 5 seg.**

● 8 SEGUNDOS

Un equipo debe hacer que el **balón pase a su pista delantera** en **menos de 8 seg. cuando:**

- Un **jugador** en su **pista trasera** obtiene el **control** de un balón vivo
- En un saque, el **balón toca o es tocado** por cualquier jugador en **pista trasera** y el equipo del jugador que haga el saque sigue controlando el balón en su pista trasera.



El equipo ha pasado el **balón a pista delantera** cuando:

- El **balón**, sin ser controlado por ningún jugador, toca la **pista delantera**.
- El **balón toca o es tocado por un atacante** que tiene todas las ruedas (y ruedecillas antivuelco) de su silla en contacto con su **pista delantera**.
- El **balón toca o es tocado por un defensor** que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su **pista trasera**.

- El **balón toca a un árbitro** que tiene parte de su cuerpo en contacto con la **pista delantera** del equipo que controla el balón.
- Durante un **regate desde pista trasera** hacia pista delantera, el **balón y todas las ruedas** (y ruedecillas antivuelco) de la silla de ruedas del jugador que hace el regate están en contacto con la **pista delantera**.
- El **jugador que hace el regate** tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y ruedecillas antivuelco en contacto con la **pista delantera**, y:
 - Deja que el balón descansa en una o ambas manos.
 - Coloca el balón en su regazo.

La **cuenta de 8 seg. continuará** con el tiempo que faltaba, si el **equipo que controlaba** el balón debe hacer un **saque** desde su **pista trasera** por:

- ✓ Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- ✓ Un jugador del mismo equipo que se lesiona.
- ✓ Una falta técnica cometida por ese equipo.
- ✓ Una situación de balón retenido.
- ✓ Una doble falta.
- ✓ Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

La **cuenta de 8 seg. continuará con el tiempo que faltaba**, si el equipo que antes tenía control del balón, lo **tira o palmea a propósito contra un oponente** en la pista delantera, haciendo que vuelva a la **pista trasera**.

24 SEGUNDOS

Un equipo tiene que hacer un **lanzamiento a canasta antes de 24 seg., cuando:**

- Un **jugador** obtiene el **control de un balón vivo** en el terreno de juego,
- En un **saque**, el **balón toca la silla** de ruedas o toca o es tocado por **cualquier jugador** en pista y el equipo del jugador que hace el saque sigue con el control del balón.

Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de 24 segundos:

1. El **balón** debe **abandonar la mano** o manos del jugador **antes de que suene la señal** del reloj de lanzamiento.
2. Tras abandonar la mano o manos del lanzador, el balón debe **tocar el aro o entrar en la canasta**.

Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de 24 seg. y suena la señal del reloj de lanzamiento con el **balón en el aire:**

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

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

● PROCEDIMIENTO

El reloj de lanzamiento se reiniciará cuando un árbitro detenga el juego:

- ✓ Por una falta o violación (no porque el balón salga del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón.
- ✓ Por cualquier razón válida que se atribuya al equipo que no controla el balón.
- ✓ Por cualquier razón válida que no se atribuya a ningún equipo,

En esas situaciones, se concederá la **posesión del balón** al mismo equipo que la tenía antes.

Si el saque se administra en la **pista trasera**, el reloj de lanzamiento **se reiniciará con 24 seg.**

Si el saque se administra en la **pista delantera**, el reloj de lanzamiento **se reiniciará del siguiente modo:**

- ✓ Si cuando **se detuvo el partido**, el reloj de lanzamiento **reflejaba 14 seg. o más**, no se reiniciará este reloj: continuará con el tiempo que faltaba al detenerse.
- ✓ Si cuando **se detuvo el partido**, el reloj de lanzamiento **reflejaba 13 seg. o menos**, este se reiniciará con **14 seg.**

Sin embargo, si un árbitro **detiene el juego** por cualquier razón válida (sin conexión con ningún equipo) y considera que **reiniciar** el reloj de lanzamiento pone en **desventaja al equipo contrario**, este reloj **continuará desde donde se detuvo.**

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

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

Si el **saque** se hace en la **pista trasera** de ese equipo, el reloj de lanzamiento **se reiniciará con 24 seg.**; si se hace en la **pista delantera**, este reloj se reiniciará con **14 seg.**

Cuando un árbitro **detenga** el partido por una **falta técnica** cometida por el equipo que controla el balón, el partido se reanudará con un **saque** desde el lugar más cercano a donde se detuvo el partido. El reloj de lanzamiento continuará desde donde se detuvo.

Cuando el reloj del partido muestre **2:00 min. o menos en el 4º cuarto o en la prórroga**, tras un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón desde su pista trasera, el entrenador de ese equipo tiene el derecho de decidir si el partido se reanudará con un saque desde la línea de saque en la pista delantera del equipo o desde la pista trasera del equipo en el lugar más cercano al lugar donde se detuvo el partido.

Después del tiempo muerto, el **saque** se administrará de la forma siguiente:

- ✓ Si es porque el **balón ha salido fuera de banda** y **si está en:**
 - La **pista trasera** del equipo, el reloj de lanzamiento **continuará** desde el tiempo en el que fue detenido.
 - La **pista delantera** del equipo: Si el reloj de lanzamiento muestra 13 seg. o menos, continuará desde el tiempo

en el que fue detenido. Si muestra 14 seg. o más, se reiniciará con 14 seg.

- Si es por una **falta** o una **violación** (no porque el balón ha salido fuera de banda) y **si está en la pista trasera** del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con **24 seg.** (14 seg., si está en la pista delantera).
- ✓ Si el tiempo muerto se concede al **equipo que tiene un nuevo control** del balón y **si está en la pista trasera** del equipo, el reloj de lanzamiento se reiniciará con 24 seg. (14 seg., si está en la pista delantera).

Cuando se concede a un equipo un **saque desde la línea de saque** de la **pista delantera** del equipo como penalización de una falta antideportiva o descalificante, el **reloj de lanzamiento se reiniciará con 14 seg.**

Después de que el **balón toque el aro** de la canasta de los adversarios, el **reloj de lanzamiento se reiniciará con:**

- A. **24 seg.**, si los **adversarios obtienen el control** del balón.
- B. **14 seg.**, si el equipo que obtiene el **control** del balón es el que **tenía el control antes de que el balón tocara el aro.**

Si el **reloj** de lanzamiento **suenan por error**, se ignorará y el **juego continuará.**

Sin embargo, si los **árbitros** consideran que se pone en **desventaja** al **equipo que controla el balón**, se detendrá el juego, se **corregirá el reloj** de lanzamiento y se dará la posesión del balón a ese equipo.

BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

Un equipo tiene el **control de un balón vivo** en su **pista delantera** cuando:

- Un **jugador** de ese equipo tiene **todas las partes de su silla** de ruedas **en contacto con su pista delantera**, mientras sostiene, agarra o bota el balón en su pista delantera.
- Los **jugadores** de ese equipo se están pasando el balón en su pista delantera.

Un equipo que controla un balón vivo en su pista delantera provoca que el **balón vuelva de forma ilegal a su pista trasera** cuando 1 de sus jugadores es el **último en tocar el balón** en su pista delantera y, después, el primero en tocar el balón es un jugador de ese equipo:

- Que tiene parte de su silla de ruedas o mano/s en contacto con su **pista trasera**.
- Cuando el **balón ha tocado la pista trasera** de ese equipo.

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

No obstante, no se aplica cuando un jugador establece un nuevo control de balón para su equipo tras interceptar un pase entre sus oponentes cerca de la línea central, si sus manos no están en contacto con las ruedas y no puede detener el movimiento de su silla de ruedas antes de volver a su pista trasera.

Un equipo que **controla un balón vivo** en su pista delantera **no puede hacer que el balón vuelva de forma ilegal a su pista trasera**.

● PENALIZACIÓN

Se concederá a los **adversarios** un **saque desde su pista delantera**, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción (excepto detrás del tablero).

● LEVANTARSE DE LA SILLA DE RUEDAS

Levantarse de la silla de ruedas o “lifting” es cuando un jugador **eleva sus nalgas** de forma que ambas dejan de estar en contacto con el asiento o cojín de la silla de ruedas, para obtener una **ventaja injusta**.

Un jugador **no se levantará de la silla de ruedas** para:

- Lanzar.
- Rebotear.
- Pasar el balón.
- Intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente.
- Intentar recoger un pase de un compañero.



Tampoco se levantará de la silla de ruedas **durante el palmeo entre 2** al inicio del partido.

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

● PENALIZACIÓN

Se señalará una **falta técnica** al jugador infractor.

Se concederá **un tiro libre al equipo contrario**, seguido de un **saque para el equipo que antes tenía el control** del balón (o derecho a la posesión).

Si **ningún equipo tenía el control** del balón ni el derecho al mismo, hay una **situación de balón retenido**.

Si la **falta por levantarse** es el resultado de **intentar bloquear un lanzamiento** de un jugador en acción de tiro, la **falta técnica** será **para el jugador adversario**.

Además, al **jugador en acción de tiro** se le concederá el siguiente número de tiro o tiros libres:

- ✓ Si el lanzamiento se convierte, será válido y se concederá **un tiro libre**.
- ✓ Si el lanzamiento desde la **zona de 2 puntos** no se convierte, se concederán **2 tiros libres**.
- ✓ Si el lanzamiento desde la **zona de 3 puntos** no se convierte, se concederán **3 tiros libres**.
- ✓ Si la **falta técnica** por levantarse de la silla ocurre mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido (que indique el fin de cuarto/prórroga) o la señal del reloj de lanzamiento y el **balón** aún está en las **manos del jugador atacante**, la **canasta, si entra, no será válida** y se le concederán **2 o 3 tiros libres**.

En cada uno de los casos anteriores, el partido se reanudará con un saque concedido al equipo que previamente tenía el control del balón, o que acababa de lanzar a canasta, desde el lugar más próximo cuando se detuvo el partido.

Se señalará una **violación** al jugador que, por **inclinarse hacia delante** para recoger un balón del suelo, **levante sus nalgas** y estas dejen de estar en contacto con el asiento o cojín.

● **INCLINARSE O BALANCEARSE (“TILTING”)**

Inclinarse es cuando un **jugador**, sin tener una o las 2 manos en contacto con las ruedas, **levanta del suelo una rueda trasera y una pequeña delantera**, mientras:

- ✓ Realiza un lanzamiento.
- ✓ Defiende.
- ✓ Recibe.
- ✓ Intenta interceptar un pase.
- ✓ Rebotea.
- ✓ Interviene en el palmeo entre 2.

Inclinarse es una **acción legal**.

● **NORMATIVA**

[Reglas oficiales de Baloncesto en Silla de Ruedas \(2021\).](#)