

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: PISTA, EQUIPAMIENTO Y EQUIPOS



ÍNDICE

| | |
|---|----|
| REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: | |
| PISTA, EQUIPAMIENTO Y EQUIPOS..... | 1 |
| DEFINICIONES..... | 3 |
| PISTA Y EQUIPAMIENTO | 3 |
| • LÍNEAS | 4 |
| • MESA DE OFICIALES Y SILLAS DE LOS SUSTITUTOS..... | 7 |
| • EQUIPAMIENTO..... | 7 |
| • SILLAS DE RUEDAS | 8 |
| EQUIPOS..... | 11 |
| • REGLA | 12 |
| • UNIFORMES | 12 |
| • OTRA INDUMENTARIA | 13 |
| JUGADORES: LESIÓN Y ASISTENCIA | 15 |
| CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS | 17 |
| ENTRENADOR PRINCIPAL Y PRIMER AYUDANTE DE ENTRENADOR: OBLIGACIONES Y DERECHOS..... | 17 |
| NORMATIVA..... | 19 |

DEFINICIONES

- **Baloncesto en silla de ruedas:** juegan **2 equipos de 5 jugadores/as** cada uno.
El objetivo de cada equipo es **encestar en la canasta del adversario** e impedir que el equipo contrario enceste.
El partido lo dirigen los **árbitros, oficiales** de mesa y un **comisario**, si hay.
- **Canasta:** la canasta donde **ataca** un equipo es la de los **oponentes**.
La canasta que **defiende** un equipo es **su propia canasta**.
- **Vencedor de un partido:** el equipo que haya anotado **más puntos** cuando acabe el partido es el **ganador**.

PISTA Y EQUIPAMIENTO

- ✓ El **terreno de juego** será una superficie **plana y dura**, libre de obstáculos.
Tendrá **28 m. de largo y 15 m. de ancho**, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes.
- ✓ La **pista trasera** de un equipo incluye:
 - Su propia **canasta**.
 - La parte del **tablero** que da al terreno de juego.
 - La parte de **terreno** de juego delimitada por la línea de fondo (que está detrás de su propia canasta), las líneas laterales y la línea central.
- ✓ La **pista delantera** de un equipo incluye:
 - La **canasta** de los adversarios.
 - La parte del **tablero** que da al terreno de juego.

- La parte del **terreno** de juego que está detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde de la línea central más cercano a la canasta de los adversarios.

- **LÍNEAS**

- ✓ Todas las **líneas** serán del **mismo color** (blanco u otro color que contraste).

Serán de **5 cm. de ancho** y claramente visibles.

- ✓ El **terreno de juego** estará delimitado por las **líneas limítrofes**: son las líneas de fondo y las laterales.

Estas líneas **no forman parte del terreno** de juego.

Cualquier **obstáculo** estará, como mínimo, **a 2 m. del terreno** de juego. Esto incluye: al entrenador principal, primer ayudante de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación mientras están sentados.

- ✓ La **línea central** será **paralela a las líneas de fondo** desde el punto medio de las líneas laterales.

Se **prolongará 0,15 m.** por la parte exterior de cada una de ellas.

La línea central forma parte de la pista trasera.

El **círculo central** estará en el centro del terreno de juego: tendrá un **radio de 1,80 m.**, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

- ✓ Los **semicírculos de tiros libres** se trazarán en el terreno de juego: tendrán un **radio de 1,80 m.**, medido hasta el borde exterior de la circunferencia.

Sus **centros** estarán en el **punto medio de cada línea de tiros libres**.

- ✓ La **línea de tiros libres** se trazará paralela a cada línea de fondo: tendrá **3,60 m. de largo**.

Su **borde más alejado** estará a **5,80 m. del borde interior de la línea de fondo**.

Su **punto central** estará sobre la línea imaginaria que une el punto medio de ambas líneas de fondo.

- ✓ Las **zonas restringidas** son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego.

Están delimitadas por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo.

Sus **bordes exteriores** estarán a **2,45 metros del punto medio** de las mismas y terminarán en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres.

Excepto las líneas de fondo, las líneas anteriores forman parte de la zona restringida.

- ✓ Las **posiciones de rebote para tiros libres** (marcadas a lo largo de las zonas restringidas) se reservan para los jugadores en los **tiros libres**.
- ✓ La **zona de canasta de 3 puntos** de un equipo es **todo el terreno de juego**, excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes.

La zona de canasta de 3 puntos **incluye y está delimitada por:**

- Las **2 paralelas** que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta.
Su **borde más alejado** estará a 0,90 m. del borde interior de las líneas laterales.
- Un **arco con un radio de 6,75 m.** medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco.

La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 m.

El arco se une con las líneas paralelas.

La línea de 3 puntos no forma parte de la zona de canasta de 3 puntos.

- ✓ Las **zonas de banco de equipo** se marcarán fuera del terreno de juego, delimitadas por 2 líneas.

Debe haber **16 asientos disponibles** en cada zona de banco de equipo para: el entrenador principal, el primer ayudante de entrenador, los sustitutos, los jugadores excluidos y los acompañantes miembros de la delegación.

Cualquier **otra persona** se situará, al menos, **2 m. detrás** del banco de equipo.

- ✓ **Líneas de saque:** las **2 líneas de 0,15 m. de longitud** se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente de la mesa de oficiales.

El **borde exterior** de las 2 líneas de saque estará **a 8,325 m. del borde interior de la línea de fondo** más cercana.

- ✓ Las **zonas de semicírculo de no-carga** se trazarán sobre el terreno de juego, **delimitadas por:**

- Un **semicírculo de radio 1,25 m.**, medido desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde interior del semicírculo.

- El semicírculo se une con las **2 líneas paralelas** perpendiculares a la línea de fondo.

Esas 2 líneas tendrán su **borde interior a 1,25 m.** desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco.

Esas 2 líneas tendrán **0,375 m. de largo** y **finalizarán a 1,20 m.** del borde interior de la línea de fondo.

Las **zonas de semicírculo de no-carga** se completan con las líneas imaginarias que unen el final de las líneas paralelas debajo del borde interior de los tableros.

Las líneas del semicírculo de no-carga forman parte de las zonas de semicírculo de no-carga.

● **MESA DE OFICIALES Y SILLAS DE LOS SUSTITUTOS**

La mesa de oficiales y sus sillas deben colocarse sobre una **plataforma**.

El **comentarista** y/o los encargados/as de las estadísticas (si hay) pueden **sentarse al lado y/o detrás de la mesa** de oficiales.

● **EQUIPAMIENTO**

Será necesario el siguiente equipamiento:

- ✓ **Unidades de contención**, que consisten en:
 - Tableros.
 - Canasta.
 - **Soportes del tablero** que incluyan protecciones.
- ✓ **Balones** de baloncesto.
- ✓ **Reloj de partido**.
- ✓ **Marcador**.
- ✓ **Reloj de lanzamiento**.
- ✓ **Cronómetro** o dispositivo visible adecuado, que no sea el reloj de partido: así, se cronometran los **tiempos muertos**.
- ✓ **2 señales independientes**, potentes y claramente diferentes para:
 - El **operador del reloj de lanzamiento**.
 - El **cronometrador**.
- **Acta**.
- **Indicadores de faltas de jugadores**.

- **Indicadores de faltas de equipos.**
- **Flecha de posesión** alterna.
- **Pista** de juego.
- **Terreno de juego.**
- **Iluminación** adecuada.

● **SILLAS DE RUEDAS**

La silla de ruedas se considera **parte del jugador**.

Si se infringen las siguientes reglas, se prohibirá que esa silla de ruedas se utilice durante el partido.

- ✓ La **barra de protección horizontal** en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas estará **a 11 cm. del suelo** en su punto más adelantado y en toda su longitud.

Esta barra podrá ser **recta, angulada o curvada**, entre las dos ruedas castors delanteras.

Si el ángulo está formado por la unión de 2 o más barras rectas, el ángulo externo máximo de la unión de dichas barras será de 200°.

Las sillas de ruedas con un **reposapiés** detrás de una única rueda casto, tendrán una **barra de protección horizontal** (incluyendo las ruedas traseras).

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

Si hay **barra protectora horizontal**, el reposapiés (situado detrás de la barra) puede tener **cualquier altura**, si no toca el suelo.



- ✓ La **parte inferior del reposapiés** no debe dañar la superficie de juego.
Se puede usar una **barra de protección debajo del reposapiés** y de una/s rueda/s antivuelco ubicada/s en la parte trasera de la silla.
- ✓ A la silla de ruedas se le podrá añadir **1 o 2 dispositivos antivuelco** con un máximo total de 2 pequeñas ruedas (“castors”).
Estos dispositivos estarán **unidos al marco o al eje trasero**, y situados en la parte posterior de la silla.
Estos “castors” pueden **estar en contacto con el suelo**.
La **anchura** entre estos dispositivos (“castors”) está limitada a la **distancia entre el interior de las 2 ruedas grandes**.
Cuando el jugador esté sentado en la silla y en posición de avance, la **máxima distancia permitida** entre el (los) “castors” y la **superficie de juego** es de **2 cm**.
Las **ruedas antivuelco** (“anti-tip castors”) no deben sobresalir más allá del plano vertical que marcan los puntos más atrasados de las ruedas grandes.
Una **ruedecilla antivuelco no es una rueda**.
- ✓ La **altura máxima** desde el suelo a la parte superior del cojín o del asiento **será de:**
 - **63 cm.** para jugadores de las **clases 1.0 a 3.0**.
 - **58 cm.** para jugadores de las clases 3.5 a 4.5.Esta altura se medirá con las ruedas delanteras “castors” en posición de avance y con el jugador fuera de la silla.
- ✓ La silla tendrá **3 o 4 ruedas**: 2 ruedas grandes en la parte trasera y una o 2 ruedas pequeñas en la delantera.
Las **ruedas grandes**, incluyendo los neumáticos, podrán tener un **diámetro máximo de 69 cm**.

El **eje** de las sillas debe ser **redondeado**, sin aristas, bordes, ni salientes.

En **sillas con 3 ruedas**, la rueda pequeña (“castor”) estará en el **centro** y por dentro de la barra horizontal delantera de la silla.

Se podrá añadir una **segunda rueda pequeña** (“castor”) a la única rueda delantera.

No se permiten luces que reflejen o parpadeen en las ruedas, la silla o los “castors”.

- ✓ Debe haber **un aro apoya-manos** en cada rueda grande.
- ✓ **No se permiten mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas** en la silla de ruedas.
- ✓ **No se permiten ruedas o “castor” que dejen marca en el suelo.**
Se puede hacer una **excepción**, si se demuestra que las **marcas se pueden quitar** fácilmente.
- ✓ Los **apoyabrazos** y otros soportes de la parte superior del cuerpo (fijados a la silla de ruedas) **no deben extenderse más allá de la línea de las piernas** o del tronco del jugador, sentado en una posición natural.
- ✓ El **acolchado de la barra horizontal** de la parte trasera del respaldo de la silla de ruedas tendrá un **grosor mínimo de 1,5 cm.**
Será lo suficientemente **flexible** para permitir un **hundimiento máximo de una tercera parte** de su grosor original.
Tendrá un **factor mínimo de hundimiento** del 50%: esto es, que, si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento no puede exceder del 50% de su grosor original.

Nota 1: Durante el partido es posible que haya algún **problema en una silla** de ruedas.

En ese caso, el **árbitro detendrá el partido** cuando sea apropiado y permitirá al equipo reparar la silla.

Si la **reparación** no se puede completar en **50 seg.**, el jugador debe ser **sustituido**.

Nota 2: Es posible que un **jugador se caiga de la silla** sin que se haya producido ninguna falta.

Los árbitros prestarán especial atención a la **protección de dicho jugador** al determinar el **momento para detener el juego**.

EQUIPOS



Un miembro de un equipo es **apto para jugar** cuando está **autorizado para jugar con un equipo**, según las normativas del organizador de la competición.

Un miembro de un equipo está **facultado para jugar** cuando está **inscrito en el acta** antes de empezar el encuentro y no sea descalificado ni haya cometido 5

faltas.

Durante el tiempo de juego, un **miembro de un equipo** es:

- **Jugador**, cuando está en el **terreno** de juego y está **facultado** para jugar.
- **Sustituto**, cuando **no está en el terreno** de juego, pero está **facultado** para jugar

- **Jugador excluido**, cuando cometa **5 faltas** y ya no esté facultado para jugar.

Durante un intervalo de juego, todos los **miembros** de equipo **facultados** para jugar se consideran **jugadores**.

• REGLA

Cada equipo se compone de:

- ✓ Un máximo de **12 miembros** de equipo, facultados para jugar, incluido **un capitán**.
- ✓ Un **entrenador** y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- ✓ Un máximo de **7 asistentes de equipo**.

Durante el tiempo de juego, **5 miembros de equipo** de cada equipo estarán en el **terreno de juego**: pueden ser **sustituídos**.

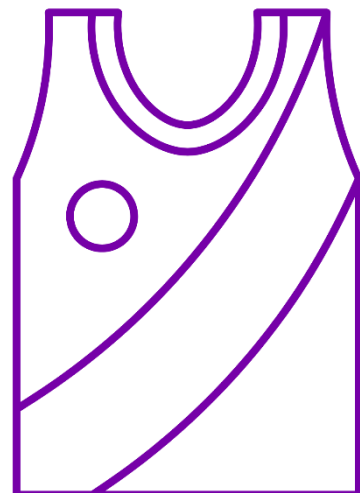
Un **sustituto se convierte en jugador** (y viceversa) cuando:

- ✓ El **árbitro hace la señal al sustituto** para que entre al terreno de juego.
- ✓ Un **sustituto solicita la sustitución al cronometrador** durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

• UNIFORMES

El **uniforme** de todos los miembros del equipo tendrá:

- **Camisetas del mismo color** dominante en la parte delantera y trasera.
Se llevará la **camiseta por dentro del pantalón**.
Se permiten los **uniformes de una sola pieza**.
- **Camisetas interiores** (debajo de la oficial de juego).



Serán del mismo color dominante que la oficial de juego.

- **Pantalones largos o cortos** del mismo color dominante en la parte delantera y trasera.

No es necesario que sean del mismo color que la camiseta.

Cada miembro del equipo llevará una **camiseta numerada** en su parte delantera y trasera.

Los **números**:

- ✓ Serán **lisos** y de un **color sólido que contraste** con el de la camiseta.
- ✓ Serán **claramente visibles**.
- ✓ Los de la **espalda** tendrán, como mínimo, **20 cm. de altura**.
- ✓ Los del **frente** tendrán, como mínimo, **10 cm. de altura**.
- ✓ Tendrán una **anchura**, como mínimo, de **2 cm**.
- ✓ Los equipos usarán los **números 0 y 00, y del 1 al 99**.
- ✓ Los jugadores del **mismo equipo no llevarán el mismo número**.
- ✓ Cualquier **publicidad** o logotipo estará, como mínimo, a **5 cm. del número**.

Los equipos deben tener, como mínimo, **2 juegos de camisetas** y:

- ✓ El **equipo citado en primer lugar** en el calendario (local) usará camisetas de color **claro**: preferiblemente **blancas**.
- ✓ El otro **equipo citado** (visitante) usará camisetas de color **oscuro**.
- ✓ Si los 2 equipos están de acuerdo, pueden **intercambiar el color** de sus camisetas.

No está permitido jugar descalzo.

● **OTRA INDUMENTARIA**

Toda la **indumentaria** que usen los jugadores debe ser **adecuada para el baloncesto**.

No se permite usar nada para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para darle una **ventaja injusta** de cualquier forma.

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

No se permite utilizar:

- ✓ Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, cascos, escayola o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal ni otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando.
- ✓ Objetos que puedan causar cortes o abrasiones.
Por ejemplo, las uñas deben llevarse cortas.
- ✓ Accesorios para el pelo o joyas.

Se permite utilizar:

- ✓ Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, si el material está suficientemente acolchado.
- ✓ **Mangas de compresión** de brazos y piernas.
- ✓ **Protector para la cabeza.**
Este no cubrirá ninguna parte de la cara (ojos, nariz, labios, etc.) y no será peligroso ni para el jugador que lo lleva ni para el resto.
Tampoco puede contener elementos que se abran o cierren alrededor de la cara y/o cuello, ni ninguna parte que presione desde su superficie.
- ✓ **Rodilleras.**
- ✓ **Máscaras faciales** de protección para lesión en la nariz.
- ✓ **Protectores bucales** transparentes incoloros.
- ✓ **Gafas**, si no son un peligro para los demás jugadores.

- ✓ **Muñequeras y cintas de tela para la cabeza**, con una anchura máxima de 10 cm.
- ✓ **Vendaje** (taping) en los brazos, hombros, piernas, etc.
- ✓ **Tobilleras**.

Todos los **jugadores del mismo equipo** llevarán todas sus mangas de compresión, el recubrimiento para la cabeza, las muñequeras, las cintas para la cabeza y los vendajes del **mismo color sólido**.

Durante el partido, un jugador puede llevar **zapatillas de cualquier combinación de colores**, pero las zapatillas izquierda y derecha deben coincidir.

No se permiten luces intermitentes, material reflejante u otros adornos en las zapatillas.

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

JUGADORES: LESIÓN Y ASISTENCIA

Los árbitros pueden **detener el juego**, si se lesionan 1 o varios jugadores.

Si el **balón está vivo** cuando se produce la **lesión**, los árbitros harán sonar su silbato **cuando**:

- A. El equipo que tenga el balón **lance a canasta, pierda el control** del balón o **se abstenga** de jugarlo.
- B. El **balón quede muerto**.

Para **proteger a un jugador lesionado**, los árbitros pueden **detener el partido inmediatamente**.

El jugador **lesionado** debe ser **sustituido** (excepto cuando su equipo se quede con menos de 5 jugadores en el terreno de juego) **cuando:**

- **No pueda seguir jugando inmediatamente** (en, aproximadamente, 15 seg.).
- **Reciba tratamiento** o asistencia de su/s propio/s entrenador principal, entrenadores asistentes, miembros de equipo o acompañantes miembros de la delegación.

Para **atender** a un jugador antes de que sea sustituido, con el **permiso de un árbitro**, pueden **entrar en el terreno de juego:** el entrenador principal, los ayudantes de entrenador, sustitutos, jugadores excluidos y los acompañantes miembros de la delegación.

Un **médico** puede **entrar al terreno** de juego, **sin permiso** de un árbitro, cuando, en su opinión, el **jugador lesionado necesite atención médica inmediata.**

Cualquier jugador que **sangre** o tenga una **herida abierta** durante el partido será **sustituido.**

Podrá **volver al terreno de juego** cuando se **detenga la hemorragia** y el área afectada o la herida abierta se cubra por completo y de manera segura.

Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o tenga una herida abierta, **se recupera durante un tiempo muerto** (antes de que suene la señal que comunique la sustitución), podrá **seguir jugando.**

Los **jugadores elegidos** por el entrenador al comenzar el partido o que **reciban tratamiento entre tiros libres**, pueden ser **sustituidos** si se lesionan.

En este caso, los **oponentes** también podrán **sustituir** al mismo número de jugadores, si quieren.

CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS

El capitán es un **jugador elegido** por su entrenador para **representar a su equipo** en el terreno de juego.

El capitán:

- Se puede **dirigir a los árbitros** de forma educada durante el partido para obtener **información**, si el balón está muerto y el reloj de partido está parado.
- **Informará al árbitro principal** (crew chief), si su equipo **protesta el resultado** del partido.

Esto será, como máximo, **15 min. después del final** del partido.

En ese caso, el capitán firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

ENTRENADOR PRINCIPAL Y PRIMER AYUDANTE DE ENTRENADOR: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Al menos **40 min. antes de la hora de inicio del partido**, cada entrenador principal (o su representante) dará al anotador una **lista con**:

- Los **nombres y números** de los miembros de su equipo **aptos** para jugar.
- El **nombre del capitán** del equipo.



- El **nombre del entrenador** principal y del primer ayudante de entrenador.

Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta pueden jugar, incluso si llegan cuando el partido ya ha empezado.

Al menos **10 min. antes de la hora de inicio del partido**, cada **entrenador** principal:

- **Firmará el acta**: así, **aprobará los nombres y números** de los miembros de su equipo, del entrenador principal y del primer ayudante de entrenador.
- **Indicará los 5 jugadores** que comenzarán el partido.

Solo pueden sentarse en los bancos del equipo y permanecer en las zonas de banco del equipo: los **entrenadores** principales, **ayudantes** de entrenador, **sustitutos**, **jugadores excluidos** y **acompañantes** miembros de la delegación.

Durante el **tiempo de juego** todos los sustitutos, jugadores excluidos y acompañantes miembros de la delegación estarán **sentados**.

El **entrenador** principal o el primer ayudante de entrenador pueden ir a la **mesa de oficiales** durante el partido para obtener información estadística, si el **balón está muerto** y el reloj de partido está parado.

El **entrenador** principal puede **dirigirse a los árbitros** de manera educada durante el partido para obtener información, si el **balón está muerto** y el reloj de partido está parado.

El **entrenador** principal y el **primer ayudante** de entrenador pueden **estar de pie** durante el partido: no a la vez, solo uno de ellos en un momento dado.

También pueden **dirigirse verbalmente** a sus jugadores durante el partido, si permanecen en sus zonas de banco del equipo.

El **primer ayudante** de entrenador **no se comunicará con los árbitros**.

Si hay un **primer ayudante** de entrenador:

- Su **nombre** estará en el **acta** antes del inicio del partido.
- Asumirá las **obligaciones y derechos del entrenador** principal, si este no puede seguir ejerciéndolas.

Si el **capitán abandona** el terreno de juego, el entrenador principal **informará a 1 de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán** en el terreno de juego.

El **capitán** actuará como **jugador entrenador** cuando:

- **No haya entrenador** principal.
- El entrenador principal no pueda continuar y no haya primer ayudante de entrenador inscrito en el acta (o este no pueda continuar).

Si el **capitán abandona** el terreno de juego, puede seguir ejerciendo como **entrenador** principal.

Si debe abandonar el terreno de juego por una **falta descalificante** o no puede actuar como entrenador principal por una **lesión**, su **sustituto como capitán** podrá sustituirlo como **entrenador** principal.

El **entrenador** principal elegirá al **lanzador de tiros libres** de su equipo cuando las reglas no lo determinen.

NORMATIVA

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