

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO



ÍNDICE

REGLAS OFICIALES DE BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS: ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA Y COMISARIO	1
ÁRBITROS, OFICIALES Y COMISARIO	3
OBLIGACIONES Y FACULTADES DEL ÁRBITRO PRINCIPAL (CREW CHIEF)	3
OBLIGACIONES Y DERECHOS DE LOS ÁRBITROS	5
OBLIGACIONES DEL ANOTADOR Y DEL AYUDANTE DE ANOTADOR	6
OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR	8
OBLIGACIONES DEL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO	9
NORMATIVA	12

● **ÁRBITROS, OFICIALES Y COMISARIO**

Los **árbitros** serán:

- Un **árbitro principal** (Crew Chief).
- 1 o 2 **árbitros auxiliares**.

Los árbitros de un partido **no deben tener relación con los equipos** participantes.

Los **oficiales de mesa** serán:

- Un **anotador**.
- Un **ayudante** de anotador.
- Un **cronometrador**.
- Un **operador del reloj de lanzamiento**.

Las tareas principales del **comisario** durante el partido son:

- Supervisar el trabajo de los oficiales de mesa.
- **Ayudar al árbitro principal** (Crew Chief) y al auxiliar o auxiliares.

Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido; no tienen autoridad para modificar estas reglas.

El **uniforme de los árbitros** será: una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto negras.

Los árbitros y los oficiales de mesa estarán **uniformados**.

● **OBLIGACIONES Y FACULTADES DEL ÁRBITRO PRINCIPAL (CREW CHIEF)**

El **árbitro principal** (Crew Chief):

- Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilice durante el partido.
- Elegirá el **reloj oficial** del partido, el **reloj de lanzamiento** y el **cronómetro**.
- Elegirá el **balón de juego**.
- **No permitirá** que ningún jugador use **objetos que puedan causar lesiones** a los demás.
- Administrará el **palmeo entre 2** para comenzar el primer cuarto y el **saque de posesión alterna** para comenzar los demás cuartos o prórrogas.
- Podrá **detener un partido**, si las condiciones lo justifican.
- Podrá **determinar** que un **equipo pierda** el partido por **incomparecencia**.

- Examinará el **acta** cuando acabe el partido y siempre que lo considere necesario.

- Firmará el **acta** al final del tiempo de juego.

La **autoridad** de los árbitros comenzará cuando lleguen al terreno de juego 20 min. antes de la hora de inicio del partido y finalizará cuando termine el partido.

- Escribirá en el **reverso del acta**, antes de firmarla:
 - ✓ Cualquier **incomparecencia** o falta descalificante,
 - ✓ Cualquier **conducta antideportiva** de los miembros de equipo, entrenadores, entrenadores ayudantes y miembros de la delegación acompañante.

En tal caso, el **árbitro principal** o el comisario, si hay, enviará un **informe a los organizadores** de la competición.

- Tomará la **decisión final**, si es necesario o si los árbitros no se pongan de acuerdo.
- Hará sonar su **silbato** antes del primer y tercer cuarto, cuando quedan 3 min. y 1,5 min. para el comienzo del cuarto.
- Hará las **verificaciones de las sillas de ruedas**.

- Podrá tomar **decisiones** sobre aspectos que no se contemplan en estas reglas.

OBLIGACIONES Y DERECHOS DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros pueden **decidir sobre las infracciones** de estas reglas cometidas dentro y fuera de las líneas de demarcación.

Los **árbitros**:

- Harán sonar su silbato cuando:
 - Se infrinjan las reglas.
 - Termine un cuarto o prórroga.
 - Lo consideren necesario para detener el juego.
- **No harán sonar su silbato** después de un **lanzamiento** conseguido, un **tiro libre válido** o cuando el **balón** pase a estar **vivo**.

Al **determinar si se sanciona un contacto o una violación**, los árbitros deberán considerar los **siguientes principios fundamentales**:

- El **propósito** de las reglas.
- La necesidad de **mantener la integridad del juego**.
- Aplicar el **concepto de “ventaja/desventaja”**: los árbitros **no interrumpirán el juego** sin necesidad para **sancionar contactos personales incidentales**, que no conceden ventaja al infractor, ni ponen en desventaja a su adversario.
En baloncesto en silla de ruedas, un pequeño contacto se considera **incidental** cuando un jugador **intenta frenar o cambiar la dirección** de su silla.
- Aplicar el **sentido común** en cada partido, considerando el talento y la actitud de los jugadores.

- Mantener un **equilibrio** entre el **control del partido** y la **fluidez** del juego.

Si algún **equipo formula una protesta**, el árbitro principal (o el comisario, si hay) **informará** por escrito del **incidente** a la organización de la competición.

Si un **árbitro se lesiona** o no puede continuar con su labor **antes de 5 min.**, el partido se reanudará.

El otro u otros árbitros **continuarán** hasta el final del partido, excepto si se puede sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado.

En todos los **partidos internacionales**, la comunicación **verbal** para aclarar una decisión será en **inglés**.

Cada árbitro puede tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no puede ignorar o cuestionar las decisiones de otros árbitros.

OBLIGACIONES DEL ANOTADOR Y DEL AYUDANTE DE ANOTADOR

El **anotador** tendrá un **acta** y guardará un **registro de**:

- Los **equipos**.
Anotará los nombres y números de los jugadores que empiezan el partido (y de los sustitutos).
Si se **infringen** las reglas sobre los 5 jugadores que comienzan el partido, sustituciones o número de los jugadores, **avisará al árbitro** más cercano.
- El **tanteo arrastrado**: anotará los lanzamientos y tiros libres.
- Las **faltas** señaladas a cada jugador.

Advertirá a un árbitro, si un **jugador** comete **5 faltas** o si un **entrenador** debe ser **descalificado**.

También comunicará al árbitro que un jugador ha cometido 2 faltas técnicas, 2 faltas antideportivas o una falta técnica y una falta antideportiva (y que debe ser descalificado).

- Los **tiempos muertos**: notificará a los árbitros la **solicitud** de tiempo muerto de un equipo.
- La **siguiente posesión alterna**: el anotador cambiará la dirección de la **flecha de posesión alterna** cuando finalice el segundo período.

El **ayudante de anotador** manejará el **marcador** y ayudará al anotador y al cronometrador.

Si se descubre un **error de anotación en el acta**:

- A. Durante el partido**, el cronometrador debe esperar al primer **balón muerto** antes de hacer sonar su señal.
- B. Al final** del partido, pero antes de la firma del árbitro principal (Crew Chief), el error debe **corregirse**.
- C. Después** de que el árbitro principal **haya firmado el acta**, el error **no puede corregirse**.

En ese caso, el árbitro principal o el comisario, si hay, enviará un informe detallado a los organizadores de la competición.

El comisario o el ayudante de anotador ayudará al anotador a verificar que la **puntuación total** de los 5 jugadores de ambos equipos sea **correcta**.

OBLIGACIONES DEL CRONOMETRADOR

El cronometrador tendrá un **reloj de partido** y un **cronómetro**, y:

- Medirá el **tiempo de juego**, los **tiempos muertos** y los **intervalos** de juego.
- Se asegurará de que el **reloj de partido** suene de forma **potente** y **automática**.
- Usará **cualquier medio posible** para avisar a los árbitros de forma inmediata, si su señal no suena o no se oye.
- Indicará el **número de faltas** que comete cada jugador, de forma visible para ambos entrenadores.
- Colocará el **marcador de faltas** de equipo sobre la **mesa de oficiales**, en su extremo más cercano a la zona del banco del equipo que esté penalizado por faltas de equipo.
- Hará las **sustituciones**.
- Hará sonar su señal sólo cuando el **balón pase a estar muerto** y antes de que vuelva a estar vivo.

El cronometrador **medirá el tiempo de juego** de la **siguiente manera**:

- **Pondrá en marcha el reloj de partido:**
 - ✓ Durante un **palmeo entre 2**, cuando un jugador toque el balón de forma legal.
 - ✓ Después de un **último o único tiro libre fallado** y si el **balón** permanece **vivo**, cuando el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego.
 - ✓ Durante un **saque**, cuando el balón toca o es tocado legalmente por un jugador sobre el terreno de juego.
- **Detendrá el reloj de partido cuando:**
 - ✓ **Finalice el tiempo de juego de un cuarto** o prórroga, si el reloj de partido no lo detiene automáticamente.

- ✓ Un **árbitro** hace sonar su **silbato** estando el **balón vivo**.
- ✓ Se consigue una **canasta** en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- ✓ Se consigue una **canasta** cuando el reloj de partido muestra **2:00 min. o menos en el 4º cuarto** (y 2:00 min. o menos en cualquier prórroga).
- ✓ Suena la **señal del reloj de lanzamiento** mientras un equipo tiene el control del balón.

El cronometrador **medirá un tiempo muerto del siguiente modo:**

- Iniciará el **cronómetro** cuando el árbitro haga la **señal** del tiempo muerto.
- Hará sonar su **señal** cuando hayan pasado **50 seg. del tiempo muerto**.
- Hará sonar su **señal** cuando **acabe el tiempo muerto**.

El cronometrador **medirá un intervalo de juego** de este modo:

- Iniciará el **dispositivo** según **acabe el cuarto** o prórroga anterior.
- Avisará a los árbitros antes del 1º y 3º cuarto, cuando queden **3 min. y 1 min. y medio** para su inicio.
- Hará sonar su **señal** antes del 2º y 4º cuarto y cada prórroga cuando queden 30 seg. para su inicio.
- Hará sonar su **señal** y al mismo tiempo **detendrá el cronómetro**, cuando finalice un intervalo de juego.

OBLIGACIONES DEL OPERADOR DEL RELOJ DE LANZAMIENTO

El **operador** del reloj de lanzamiento tendrá un **reloj de lanzamiento** que manejará de la **siguiente manera:**

- **Iniciará o continuará la cuenta cuando:**
 - ✓ Un **equipo obtenga el control** de un balón vivo en el terreno de juego.
Después, si un adversario toca el balón, no se inicia un nuevo período de lanzamiento, si el mismo equipo mantiene el control del balón.
 - ✓ En un **saque**, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego.
- **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón** deba hacer un saque por:
 - ✓ Un balón que sale de las líneas limítrofes.
 - ✓ 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 contra ambos equipos.
- **Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón** deba hacer un saque en su pista delantera y se muestren **14 o más seg.** en el reloj de lanzamiento como consecuencia de una **falta o violación**.
- **Detendrá y volverá a 24 seg., y no mostrará ninguna cifra, cuando:**
 - ✓ El balón **entre legalmente en la canasta**.
 - ✓ El balón **toque el aro de la canasta** de los adversarios y lo controle el equipo que no tenía el control del balón antes de que tocara el aro.
 - ✓ Se conceda a ese equipo un **saque desde pista trasera**.
 - Se conceda al equipo **1 o más tiros libres**.

- Cometa una **infracción** de las reglas el **equipo que controle** el balón.
- **Detendrá y volverá a 14 seg., mostrando 14 seg., cuando:**
 - ✓ El **equipo que tenía antes el control** del balón deba hacer un **saque desde pista delantera** y el reloj de lanzamiento muestre **13 seg. o menos:**
 - ✓ Al **equipo que no tenía el control** del balón se le otorgue un **saque en la pista delantera.**
 - ✓ Se conceda un **saque** a un equipo desde la **línea de saque en su pista delantera** por una falta antideportiva o descalificante.
 - ✓ Después de que el **balón toque el aro** tras un lanzamiento a canasta no conseguido, un **último o único tiro libre fallado**, o durante un **pase**, si el **equipo que controle** el balón es el mismo que tenía el control antes de que el balón tocara el aro.
 - ✓ El reloj del partido muestre **2:00 min. o menos** en el último cuarto o en cada prórroga después de un tiempo muerto concedido al equipo con derecho a poseer el balón desde su pista trasera y el entrenador decide que el partido se reanudará con un **saque para su equipo desde la línea de saque en la pista delantera** del equipo y se muestren **14 seg. o más** en el reloj de lanzamiento cuando se detuvo el reloj del juego.
- **Apagará el dispositivo, después de que el balón quede muerto** y se haya **detenido el reloj de partido en cualquier cuarto o prórroga**, cuando cualquier equipo obtenga un **nuevo control de balón** y queden **menos de 14 seg.** en el reloj de partido.

La **señal** del reloj de lanzamiento **no detiene el reloj de partido** ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, excepto si un equipo tiene el control del balón.

NORMATIVA

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