

RESUMEN DE LAS MODIFICACIONES DE LAS REGLAS DE JUEGO DE IWBF 2008

-

VALIDO DESDE OCTUBRE DEL 2008.

Introducción

Este sumario de los principales cambios del libro Oficial de la Reglas de Juego 2008, es de aplicación inmediata. En algunos casos los cambios son producto de las modificaciones de las reglas de FIBA, que la IWBF ha decidido incorporar, a su libro de reglas. Y otras son debidas a necesidades propias del Baloncesto en silla de ruedas.

En otras instancias los cambios son resultado de las recomendaciones producto de la consulta de varias personas incluidos entrenadores, jugadores, árbitros y otros estamentos desde octubre del 2006.

En breve estarán listos Los comentarios a las reglas de juego con los nuevos cambios,

Traducción al Castellano: 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 ingles

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.

Art. 3 Equipamiento

3.1.5. La altura máxima desde el suelo a la parte más alta del cojín, cuando se use cojín o en la parte más alta del asiento, cuando el cojín no se use no debe exceder:

- 63 centímetros para los jugadores categoría 1.0 a 3.0
- 58 centímetros para los jugadores categorías 3.5 a 4.5

Las medidas deberán realizarse con la /s ruedecilla /s delantera /s colocadas en posición de avance.

3.1.1. El acolchado de la barra horizontal que se encuentra situada atrás o en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas, deberá tener un grosor mínimo de 1,5 centímetros (15 mm). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original, y debe tener un factor mínimo de hundimiento del 50%. Esto quiere decir que si se aplica una fuerza inesperada sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder el 50% de su grosor original. Este relleno se coloca para prevenir posibles lesiones de las rodillas de otros jugadores.

Nota 1. Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas, que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa para el jugador o para los demás jugadores. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla.
Si la reparación no puede ser realizada en un máximo de 50 segundos, o menos, desde el momento de la detención del juego el jugador debe ser sustituido.

Nota 2. Es posible que un jugador caiga de su silla de ruedas sin que se haya producido ninguna falta. El Árbitro deberá estar muy atento a la necesidad de proteger a dicho jugador y detener el juego en el momento que determine más apropiado.

- #### 4.3.3.
- Los equipos deben disponer de un mínimo de dos (2) juegos de camisetas y:
- El equipo nombrado en primer lugar en el programa (equipo local) utilizará camiseta de color **blanco**.
 - El equipo nombrado en segundo lugar (equipo visitante) utilizará camiseta de color OSCURO.
 - No obstante, si ambos equipos están de acuerdo pueden intercambiar el color de la camiseta.

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

11.1 La posición de un **jugador** está determinada por el lugar en que su silla está en contacto con el suelo.

11.2 La posición del **árbitro** se determina **por el lugar en que está en contacto con el suelo**. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en la que se encuentra el árbitro.

Si estuviera en el aire tras un salto, se mantiene la misma situación que tenía cuando tocó el suelo, por última vez.

Art.24 Regate

24.1 .1 Un regate comienza cuando un jugador, tras haber obtenido el control de un balón vivo sobre el terreno de juego:

- Impulsa las ruedas de su silla al tiempo que bota el balón simultáneamente ó
- Realiza uno o dos impulsos mientras está el balón en su regazo (no entre sus rodillas) o en su mano, mientras continúa botando el balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó
- Emplea alternativamente las dos secuencias expuestas, ó
- **Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo, o lo lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes que lo toque otro jugador.**

Art.28 8 segundos

28.1. Definición

28.1.3 El balón pasa a la pista delantera cuando:

- Toca la pista delantera
- Toca a un jugador que tiene parte de su silla de ruedas o su /s mano /s o a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera.
- **Durante un regate desde la pista trasera a la pista delantera, el jugador que efectúa el regate tiene todas las ruedas incluidas la (s) antivuelco “castors” en un movimiento continuo en contacto con el suelo y el balón en contacto con la pista delantera.**
- **Cuando el jugador que efectúa el regate tiene todas las ruedas de la silla incluidas las antivuelco “castors” tocando la pista delantera.**
 - **El balón reposa en una o ambas manos**
 - **Pone el balón en su regazo.**

Art.30 Balón devuelto a pista trasera

30.1 Definición.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo.

- Es el último en tocar el balón en la pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en la pista trasera.
- Es el **último** en tocar el balón en pista trasera y después el balón toca la pista delantera, tras lo cual él o un compañero lo toca en la pista trasera.

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 del balón, como resultado de una intercepción de un pase de un oponente cerca de la línea central, con sus manos fuera de las ruedas y no puede detenerse en el momento previo a pasar a la pista trasera**

Art.31 Levantarse de la silla y levantar las ruedas traseras del suelo.

30.1 Definición – Levantarse de la silla, “Lifting”

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

Un jugador no debe levantarse de la silla para lanzar, rebotear, pasar el balón, o intentar bloquear un tiro o un pase de un oponente, o **intentar atrapar un pase de un compañero de su equipo.**

31.1.2. Penalización

Deberá señalarse **falta técnica** al jugador.

31.5 Definición – Levantar las ruedas traseras del suelo

31.5.1. **Generalmente ocurre cuando un jugador, que está firmemente sujeto a la silla con sus ataduras, levanta las dos ruedas traseras sin tener ninguna de sus manos agarrandolas y...**

- Se inclina hacia delante a por un balón que está en el suelo.
- Contacta con otro jugador ya sea de su mismo equipo o del equipo oponente.
- Levanta las ruedas para lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o un pase del oponente.
- Hace saltar la silla de ruedas lateralmente (Ej.) para separarse de un bloqueo
- Estando disputando un juego entre dos al principio del primer periodo

31.2.2. **Es legal levantar ambas ruedas traseras del suelo, cuando el jugador está agarrando una o las dos ruedas traseras con una o ambas manos**

31.2.3. **Será sancionado con una falta técnica, o falta personal, o violación siempre que un jugador que tiene el balón o está intentando jugar el balón, levanta los dos las ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrandolas**

31.3 Penalización

31.3.1 **Deberá ser señalada una falta técnica al jugador al jugador que levante las ruedas traseras de suelo sin tener ninguna de sus manos agarrandolas cuando:**

- Levante ambas ruedas traseras del suelo al intentar lanzar, rebotear o pasar el balón o intentar bloquear un tiro o un pase del oponente, o intenta asegurar un pase a un compañero de equipo.

- Levante ambas ruedas traseras del suelo en el juego entre dos al inicio del partido
- Levante ambas ruedas traseras del suelo haciendo saltar la silla de ruedas lateralmente (Ej.) para separarse de un bloqueo.

31.3.2 Deberá ser señalada una falta personal al jugador que sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, levanta ambas ruedas del suelo al provocar un contacto con un contrario y a juicio de los árbitros este contacto supone una desventaja para el oponente.

En este caso sólo se sancionará el contacto, porque la acción de levantar ambas ruedas traseras al contactar con un oponente se considerará como secundario y debe ser ignorado como tal.

31.3.3 Deberá ser señalada una violación al jugador que levante las ruedas traseras del suelo y se inclina hacia delante para buscar un balón que esta en el suelo sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, con o sin contacto con otro jugador

31.4 Inclinarsse o Balancearse (Tilting)

Inclinarse es la acción comenzada por un jugador sin tener una o dos manos en contacto con las ruedas, alza una rueda **trasera** y una pequeña **delantera** del mismo lado, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el juego entre dos inicial. **Inclinarse es legal.**

Art. 36 Falta antideportiva

36.1 Definición

36.1.1 Una **falta antideportiva**, es una falta de jugador que implica contacto y que a juicio del árbitro, no constituye un esfuerzo legítimo de jugar directamente el balón dentro del espíritu y la intención de las reglas.

36.1.2 Las faltas antideportivas deben interpretarse de manera coherente durante todo el partido.

36.1.3 El árbitro solo debe juzgar la acción.

36.1.4 Para juzgar si una falta es antideportiva, los árbitros deben aplicar los siguientes principios:

- Si un jugador no realiza un esfuerzo por jugar el balón y se produce un contacto, la falta es antideportiva.
- Si un jugador, en un esfuerzo por jugar el balón, provoca un contacto excesivo (falta violenta), el contacto debe considerarse antideportivo.
- **Si un jugador defensor provoca un contacto con un adversario por la espalda o lateralmente en un intento de cortar un contraataque y no hay ningún adversario entre el atacante y la canasta del equipo contrario, el contacto debe considerarse antideportivo.**
- Si un jugador comete una falta mientras realiza un esfuerzo legítimo por jugar el balón (juego normal en baloncesto en silla de ruedas) no es una falta antideportiva.

36.2 Penalización

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

36.2.2. Se concederá(n) tiro(s) libre(s) al jugador que recibió la falta, seguido(s) de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa del anotador.
- Un juego entre dos en el círculo central para iniciar el primer periodo.

El número de tiros libres será el siguiente:

- Si la falta se comete sobre un jugador que no está en acción de tiro, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro, la canasta, si entra, será válida y se concederá un (1) tiro libre adicional.
- Si la falta se comete sobre un jugador en acción de tiro que no logra encestar, se concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

36.2.3. **Un jugador será descalificado cuando cometa dos (2) faltas antideportivas.**

36.2.4. **Si se descalifica a un jugador por el artículo 36.2.3, la falta antideportiva será la única que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante.**

Art. 37 Falta descalificante.

37.1. Definición

37.1.3. **Todo el equipamiento comprendido en el Artículo 3.1 debe estar sujeto a un chequeo de la silla previo al inicio del torneo, generalmente durante las Prácticas de Clasificación de cada equipo. El equipamiento deber ser verificado por el Comisario del Partido y con la firma de aceptación del manager del equipo o entrenador.**

Alterar una silla no está de acuerdo con las reglas, después de que el chequeo de sillas ha sido efectuado, se considerará un comportamiento antideportivo flagrante. Los árbitros podrán efectuar chequeos aleatorios durante el partido. Cualquier equipamiento que se encuentre alterado durante el chequeo aleatorio efectuado por los árbitros durante el partido deberá ser retirado del partido. El jugador es responsable de su equipamiento y cualquier modificación será considerada una acción deliberada para obtener una ventaja injusta. El jugador será sancionado con una falta descalificante

Art. 38 Falta Técnica

38.3 Definición

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, al comisionado si estuviere presente, clasificadores, oficiales de mesa, o miembros del banquillo de los equipos
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, clasificadores, oficiales de mesa o los oponentes.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos
- **El movimiento excesivo de los codos.**
- Retrasar el juego tocando deliberadamente el balón después de que el balón atraviesa la canasta o evitando un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Salir o irse de la pista sin autorización.
- Levantarse de la silla de ruedas para obtener una ventaja injusta.
- Levantar del suelo las ruedas traseras de la silla, para obtener una ventaja injusta.
- Quitar el pie fuera del apoya pies, para obtener una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de la (s) pierna (s) para ganar una ventaja injusta o dirigir la silla de ruedas.

FIN DEL RESUMEN DEL CAMBIO DE REGLAS DE 2008