

Reglamento de Cestoball

“Silla de Ruedas”





INDICE

Contenido

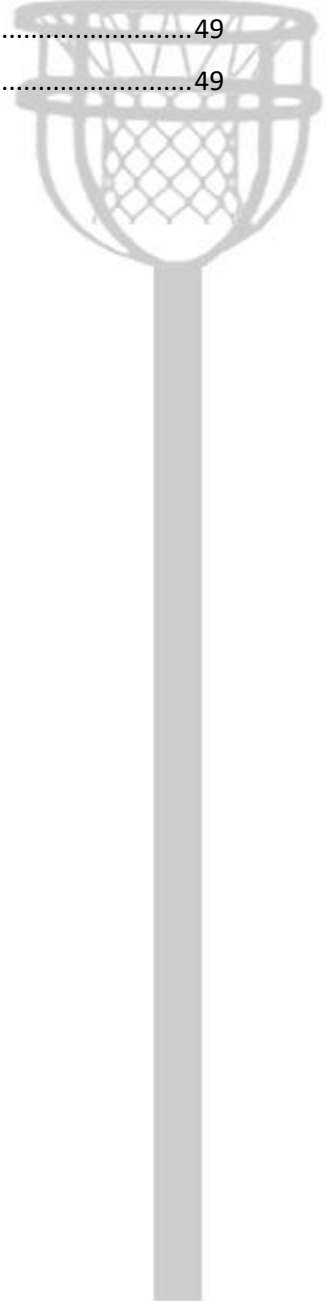
CESTOBALL	5
EL JUEGO	6
1. MATERIALES DEPORTIVOS	7
1.1 CAMPO DE JUEGO	7
1.2 CESTOS	8
• Tamaño y altura:	9
• Características:	9
1.3 PELOTA	9
1.4 BANCO DE RECAMBIO	10
2. ELEMENTOS TÉCNICOS.....	10
2.2 PLANILLA DE JUEGO	10
2.3 TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES.....	12
2.4 TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR	12
2.5 FORMATO DE PLANILLA	13
3. AUTORIDADES	14
3.1 TERNA ARBITRAL	14
3.1.3 Tercer árbitro	16
4. DELEGADOS DE MESA	17
4.1 CRONOMETRISTA	17
4.2 APUNTADOR.....	19
5. EQUIPOS.....	20
5.1 CANTIDAD DE JUGADORES.....	20
5.2 CAPITAN	21
5.3 NUMERACIÓN	21
5.4 UNIFORMES.....	21
5.5 CATEGORÍAS.....	22
5.5.1 LICENCIA DE DISCAPACIDAD:	22
5.5.2 SISTEMA DE CLASIFICACION DE LOS JUGADORES:.....	22
5.5.3 PENALIZACION.....	23
6. CUERPO TÉCNICO	23
6.1 DIRECTOR TÉCNICO	23
6.2 ASISTENTE TÉCNICO	23
6.3 PREPARADOR FÍSICO	23



6.4 RESPONSABLE MÉDICO	24
7. REGLAS DE JUEGO	24
7.1 PUNTAJE	24
7.1.2. Valor de los goles	25
7.2 FORMAS LEGALES DE JUGAR LA PELOTA	25
7.2.1 Faltas cometidas al jugar la pelota.....	26
7.3 LEY DEL CAMINAR	26
7.4 FALTAS PERSONALES	27
7.4.1 Formas legales de marcar	27
7.4.2 Faltas cometidas en la marcación: Foules.....	27
7.4.3 Cantidad de Foules	29
7.4.4 Tipos de Foules.....	29
7.4.5 Foules múltiples y foul simultáneo	30
7.4.6 Formas de ejecutar el tiro libre al cesto.....	30
7.5 SANCIONES POR MOVER EL CESTO:.....	31
7.6 PELOTA O JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO.....	32
7.7 SALTO	32
7.7.1 Situaciones de salto.....	32
7.7.2 Forma correcta de realizar el salto.....	33
7.7.3 Faltas cometidas en el salto	33
7.7.4 Causas por las cuales el salto se realiza nuevamente	34
7.8 TIEMPO DE JUEGO.....	34
7.8.1 Duración y descanso	34
7.8.2 Inicio y fin de cada tiempo	34
7.8.3 Tiempo suplementario	35
7.8.4 Definición por penales	35
7.8.5 Minuto.....	36
7.9 DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA	36
7.9.1 Ley del equilibrio numérico.....	36
7.9.2. Situaciones válidas de equilibrio numérico.....	37
7.9.3 Situaciones no válidas de equilibrio numérico.....	38
7.10 CAMBIO DE JUGADORES	38
7.11 JUGADOR MAL INCLUIDO.....	38
7.12. MAYOR CANTIDAD DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO:.....	39
8. TARJETAS	39
8.1 TARJETAS A LOS JUGADORES	39



8.2 TARJETAS AL CUERPO TÉCNICO.....	40
8.3 TARJETA AL DELEGADO	40
8.4 TARJETA AL PÚBLICO	40
9. TÉCNICO	41
10. SEÑALIZACIÓN	41
10.1. DE LOS ÁRBITROS	41
10.2 DE LOS DELEGADOS EN LA MESA DE CONTROL	49
11. DE LAS SILLAS DE RUEDAS	49





CESTOBALL

El Cestoball es un Deporte Argentino creado en 1897 por el profesor Enrique Romero Brest –Padre de la Educación Física en Argentina – bajo el nombre de Pelota al Cesto.

En 1903 fue incorporado a la enseñanza dentro de los programas de Educación Física y en 1986 adoptó su denominación actual tras un importante cambio de reglas que lo convirtió en una disciplina dinámica y de alto rendimiento. Es jugado en las ramas Masculina, Femenina y Mixta.

En el Cestoball, se desarrollan las diferentes cualidades físicas, los aspectos psicológicos y valores sociales de cada una de las personas que lo practican. Pero además, por sus particulares características tácticas y técnicas, y la dinámica que su juego implica, estimula un amplio sentido de cooperación entre quienes participan, ya que al no picar la pelota la única opción para jugarla es hacerse pases con las manos con los compañeros; esto hace que los jugadores deban desplazarse constantemente para jugar o recuperar la pelota, para lo cual es imprescindible la utilización de formas básicas de movimientos como el correr, saltar, lanzar, recibir encestar, estimulando también cualidades físicas desarrollando la resistencia aeróbica y anaeróbica, la fuerza, la velocidad, la potencia y sus coordinaciones específicas, las que son necesarias para realizar los fundamentos técnicos y tácticos propios del Cestoball.

La infraestructura y equipamiento que su práctica requiere, es escasa (cestos, pelota y una cancha), posibilitando la socialización e integración de un gran número de personas con poco material y en un espacio pequeño para realizar esta actividad lúdica, siendo ideal para su enseñanza en los colegios.



EL JUEGO

El Cestoball es jugado por dos equipos de seis (6) jugadores cada uno. El objetivo es trasladar una pelota mediante pases con las manos hasta el cesto adversario, e intentará convertir goles por medio de lanzamientos al mismo, evitando que el contrincante realice igual acción en su propio cesto. El equipo que más goles haya conseguido durante el transcurso del juego será el ganador.

Antes de comenzar el partido, los árbitros que dirigirán el mismo, realizarán un sorteo entre los capitanes de ambos equipos, en el que se decidirá quién tiene la responsabilidad de iniciar el juego y quién define cuál es el cesto en donde atacará cada equipo.

La cancha en la que se desarrolla este deporte, es un rectángulo dividido en dos por una línea central que determina dos zonas, y en cada una de ellas, existirá un aro determinando la zona defensiva y ofensiva de cada equipo por tiempo de juego.

Durante el partido, cada equipo debe tener en una zona, como máximo cuatro jugadores, y en la otra zona, como mínimo dos jugadores. Todos los jugadores pueden tirar al cesto desde cualquier lugar de la cancha en la que se encuentren.

Los cambios son sin límites y se pueden realizar en cualquier momento del partido, desde la línea de salida del aro y hasta la línea de los 3 metros será la zona de cambios.

El tiempo de juego es de cuarenta (40') minutos, divididos en dos períodos de veinte (20') minutos cada uno y con un descanso de cinco (5') minutos.

En caso de terminar el partido empatado, el juego se alargará dos períodos más de tres (3') minutos cada uno y de mantenerse el empate se define por tiros libres desde la línea penal.

La pelota puede ser recibida con las manos, nunca con el cuerpo, salvo el caso de las muñecas, el antebrazo y en su regazo. La distancia en el pase de la pelota entre compañeros debe ser a dos (2 mtrs) metros como mínimo.





La marcación se efectúa a presión o a distancia en toda la cancha cuando el jugador está con o sin pelota. Se puede realizar un máximo de seis (6) foules por jugador.

1. MATERIALES DEPORTIVOS

1.1 CAMPO DE JUEGO

- **Superficie:** Será de consistencia plana y firme susceptible a adaptarse al deporte. Obligatoriamente deberá fijarse con seis meses de anticipación el tipo de campo de juego donde se realizarán las competencias internacionales. La superficie de juego deberá estar convenientemente iluminada en forma uniforme.

- **Dimensiones:** La cancha será de veintiocho (28 mtrs) metros de largo por dieciséis (16 mtrs) metros de ancho. Se admitirá un máximo de treinta (30 mtrs) metros por veinte (20 mtrs) metros y un mínimo de veintiséis (26 mtrs) metros por catorce (14 mtrs) metros.

Si la cancha es cubierta, el techo no estará a menos de siete (7 mtrs) de altura.

- **Límites:** El campo de juego se marcarán con líneas bien visibles, de cinco (5 cm) de ancho y serán consideradas como parte del terreno de juego.

- Las líneas perimetrales largas se llamarán laterales y las cortas líneas finales.

- La cancha estará dividida en dos zonas iguales, separadas por una línea paralela a las líneas finales que se llamará línea central.

- Sobre la línea lateral, a cinco (5 mtrs) metros de la línea final y perpendicular a la línea lateral, se marcarán en ambas zonas del campo de juego, dos líneas que se llamarán líneas de inicio.

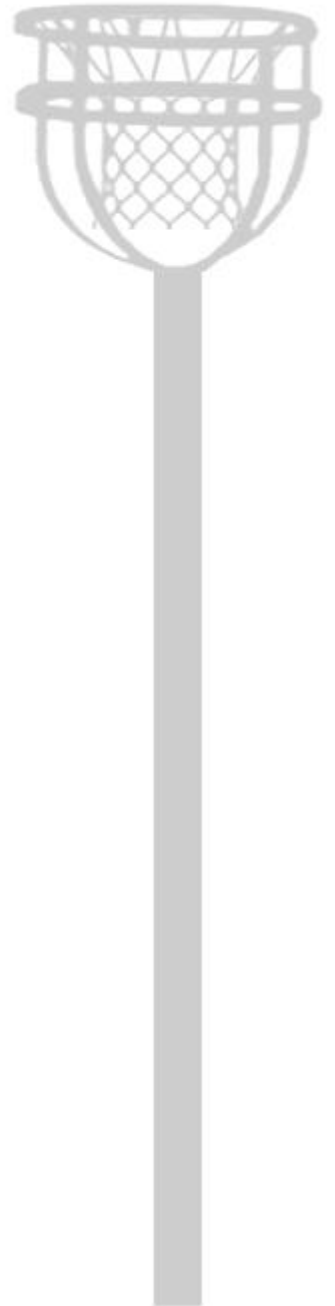
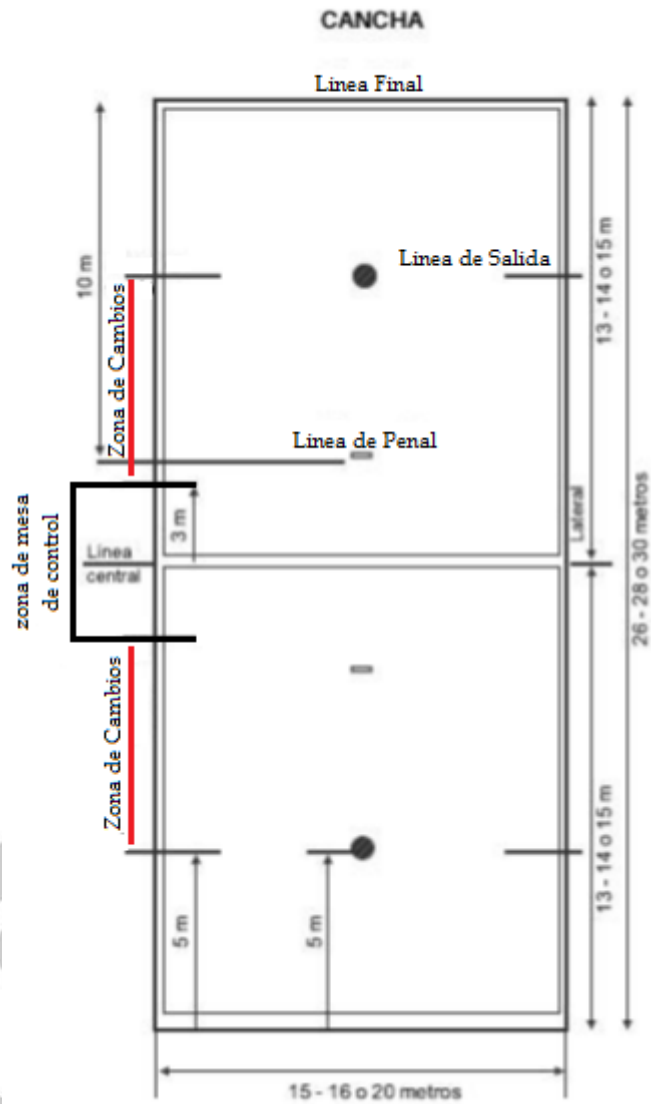
- A dos (2 mtrs) o más de las líneas perimetrales (laterales y finales), deberá dejarse un espacio libre de todo objeto.

- Sobre la línea lateral y perpendicular a ella, a tres (3 mtrs) de la línea central se marcarán en ambas zonas del campo de juego dos líneas que delimitarán la zona de mesa de control.





- A diez (10 mtrs) metros de la línea final y equidistante de las líneas laterales, se marcará una línea visible en dirección al cesto que se llamará línea penal.





1.2 CESTOS

- **Cantidad:** Existirán dos (2) cestos en la cancha, Uno (1) en cada zona, los que se sortearán al inicio de cada partido, o al comienzo del tiempo Suplementario, (si lo hubiera). El cesto en donde se realizan los lanzamientos es del equipo adversario, el que se defiende es el propio.

- **Ubicación:** Los cestos se colocarán en el interior del campo de juego, uno en cada zona, a cinco (5 mtrs) metros de la línea final y equidistante de las líneas laterales.



- **Tamaño y altura:**

- Para las categorías Mayores, Sub 17, Sub 14 y Mini los cestos tendrán una altura de tres metros con treinta centímetros (3,30 mtrs) y el aro propiamente dicho, un diámetro de cincuenta centímetros (50 cm).

- Para la categoría Pre-mini, el cesto tendrá una altura de dos metros con ochenta centímetros (2,80 mtrs) y el diámetro del aro propiamente dicho, será de cincuenta centímetros (50 cm).

- **Características:**

- La canasta propiamente dicha será de un material estable y resistente, al igual que el parante al que estará sujeto firmemente y será de una sola pieza.

- La canasta deberá tener dos aros (superior e inferior), debiendo el inferior respetar el diámetro del superior.

- La canasta deberá ser (en lo posible) de color naranja, y contrastante con el parante.

- Deberá tener obligatoriamente, una red para apreciar el paso de la pelota.

- Cada parante del cesto deberá estar cubierto por un cobertor mullido de dos metros (2 mtrs) de alto (como mínimo), que impida posibles accidentes ante los choques.

1.3 PELOTA

- **Medida y peso:**



- Para las categorías Mayores, Sub 17 y Sub 14 la pelota medirá de y tres centímetro (53 cm) a cincuenta y cinco centímetros (55 cm) de circunferencia y pesará de setecientos treinta gramos (730gr) a setecientos cincuenta gramos (750 gr).

- Para las categorías Mini-cesto y Pre-mini, la pelota medirá de cuarenta y ocho centímetro (48 cm) a cincuenta centímetro (50 cm) de circunferencia y pesará de seiscientos gramos (600 gr) a seiscientos cincuenta gramos (650 gr).

• **Características:**

- La pelota será redonda.
- Su cubierta será de cuero o similar.
- Deberá ser suficientemente dura como para mantener su forma esférica y podrá ser cambiada durante el transcurso del juego a criterio de los árbitros.
- Los materiales que componen la pelota deben garantizar que no sea posible realizar piques continuos con la misma.
- La pelota deberá ser oficializada.



1.4 BANCO DE RECAMBIO

El banco de recambio estará a una distancia mínima de dos (2 mtrs) metros de la línea lateral, y entre la línea final y la línea de inicio, del mismo lado que está ubicada la mesa de control. Este banco sólo está reservado para los integrantes de ambos equipos (jugadores y cuerpo técnico), quedando prohibida la permanencia en él, a toda persona no mencionada en este apartado. De no respetar esta regla se sancionará con “tarjeta roja” (expulsión) a la persona no registrada en la planilla de juego, que estuviese en el banco.

2. ELEMENTOS TÉCNICOS

2.1 RELOJ

Habrará un reloj automático o electrónico que controlará el tiempo de juego.

El tiempo de descanso y el pedido de minuto se podrán controlar con un cronómetro manual que fiscalizarán los dos delegados de mesa.

• **Características:**

- El reloj deberá considerar la detención y puesta en marcha del tiempo mediante la presión de un botón y poseer una chicharra o bocina muy fuerte para dar inicio y terminación a cada período de juego.



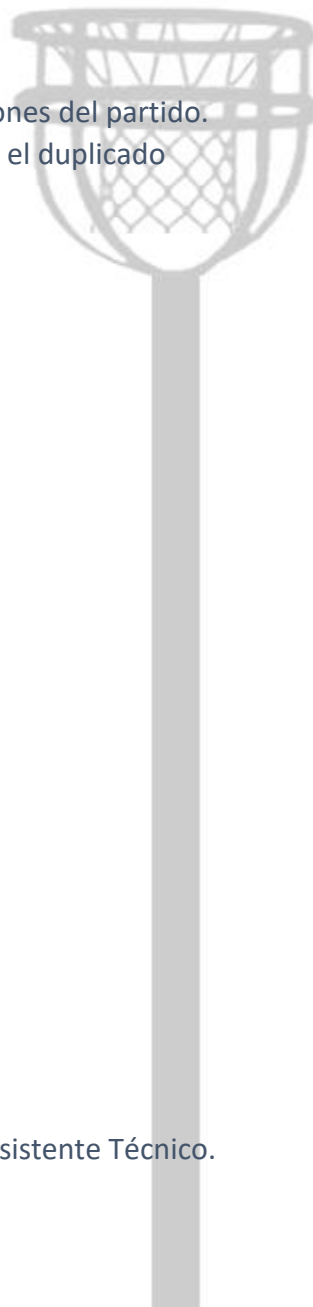
- La finalización del encuentro deberá ser en forma automática al concluir el tiempo reglamentario. Sólo se prolongará el juego en los casos que se establece en las reglas determinadas con posterioridad.
- El reloj debe ir de veinte minutos (20'), quince minutos (15') y diez minutos (10') a cero (0), en forma descendente.

2.2 PLANILLA DE JUEGO

Habrà una planilla por triplicado donde se registrarán todas las anotaciones del partido. Finalizado el mismo, el original será para el ente organizador del torneo el duplicado para el equipo visitante y el triplicado para el equipo local.

Se deberá consignar los siguientes puntos:

01. Numeración de la planilla oficial.
02. Denominación del torneo.
03. Categoría.
04. Fecha
05. Lugar.
06. Hora de comienzo.
07. Número de licencia o carnet.
08. Grado de Discapacidad.
09. Número de remera del jugador.
10. Apellido y nombre del jugador.
11. Firma del jugador.
12. Firma y número de remera del capitán.
13. Apellido, nombre y firma del cronometrista y apuntador.
14. Apellido, nombre y firma del Director Técnico, Preparador Físico y Asistente Técnico.
15. Apellido, nombre y firma de los árbitros.
16. Apellido, nombre y firma del tercer árbitro.
17. Foules y penales.
18. Suspensiones.
19. Minutos.
20. Progresión de los goles.





21. Resultados parciales y finales.

22. Observaciones.

2.3 TABLILLAS INDICADORAS DE FOULES

Habrán seis (6) tablillas marcadas del uno al cuatro (1 al 4) de fondo blanco con números negros y del cinco al seis (5 y 6) de fondo blanco con números rojos, que serán manejados por el apuntador, deberán ser bien visibles y con números de ambos lados.

2.4 TABLERO INDICADOR DEL TANTEADOR

Habrán un tablero que indicará el resultado parcial y final del encuentro, el mismo deberá ser visible para la mesa de control, jugadores, cuerpo técnico y espectadores. Podrá formar parte del reloj o manejarse manualmente por la institución que oficia de local.

Aclaraciones:

- Todo el material debe ser provisto por el club que actúe como local.
- Se otorgarán quince (15') minutos de tolerancia, en el inicio del partido para solucionar cualquier inconveniente que se relacione con los elementos técnicos. De no solucionar el mismo, el equipo local perderá el partido.
- Si algunos de los elementos técnicos una vez comenzado el encuentro, impiden el normal desarrollo del partido, o los motivos que generan el inconveniente son ajenos a los responsables del mismo, éste se suspenderá y se asentarán las razones correspondientes, el tiempo en que se detuvo el partido y que equipo estaba en posesión de la pelota y en qué situación de juego, todo esto se asentará en el apartado de la planilla reservado como Observaciones. Se comunicará a los organizadores del torneo, quedando a su cargo la tarea de reprogramarlo, jugándose lo que resta con la transcripción de la planilla original, (confeccionándose una nueva planilla, copiando de la original, los mismos integrantes de los equipos que figuraban en ella, foules, minutos, tarjetas y puntos de cada equipo), en el lugar y fecha que así lo dispongan.
- Si los motivos que generan el inconveniente son ajenos a los responsables del partido sin que haya comenzado el mismo, se suspende el encuentro y se comunica a los organizadores del torneo, quedando a su cargo la tarea de reprogramarlo.

3. AUTORIDADES

3.1 TERNA ARBITRAL

3.1.1 Árbitros

- El partido será dirigido por dos o tres árbitros neutrales, quienes serán designados por la comisión técnica de cada torneo.
- Los árbitros tendrán las mismas obligaciones y deberes, y dirigirán el partido de acuerdo con las normas de este Reglamento, sin tener autoridad para modificarlas.
- Deberán dirigir convenientemente uniformados (zapatillas y uniforme deportivo).

3.1.2 Deberes, atribuciones, responsabilidades y derechos.

1) Antes del partido:

- La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al campo de juego quince (15') minutos antes de la hora programada del inicio del partido, concluyendo su vinculación en un plazo de una (1) hora de finalizado el mismo. Cualquier situación irregular acontecida en ese lapso será pasible de un informe correspondiente de los hechos a la entidad organizadora del torneo.
- El árbitro tendrá una tolerancia de quince (15') minutos después de la hora establecida. Finalizado este período, el tercer árbitro (si estuviese designado), podrá suplantarlo o de lo contrario se pedirá reprogramación del mismo. Igual procedimiento se utilizará si durante el partido, uno de los árbitros no puede continuar su función por razones debidamente justificadas. Todo esto deberá asentarse en planilla en el lugar de Observaciones.
- Controlarán los carnets de todos los jugadores, directores técnicos, preparadores físicos y asistentes técnicos, cronometrista y apuntador que participen en el partido.
- Inspeccionarán y aprobarán todo el equipamiento y elementos técnicos que se utilizará durante el partido.
- Elegirán la pelota de juego entre las dos mejores que proporcionará el equipo local. En caso de que ninguna de las pelotas sea adecuada para jugar, podrán escoger la mejor pelota disponible. En caso contrario, el equipo local será pasible de la pérdida del partido.
- No permitirán que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a las demás jugadores o a sí mismos.



- Realizarán el sorteo (entre los capitanes de cada equipo), para definir el cesto y quién comienza el partido. Una vez realizado este requisito, los jugadores de ambos equipos procederán a saludarse.

2) Durante el partido:

- Tendrán autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

- Decidirán cuando la pelota está en juego y cuando no lo está, a quién pertenece y cuando se han obtenido uno (1), dos (2) o tres (3) puntos.

- Sancionarán las penas correspondientes cada vez que se transgredan las reglas de juego.

- Indicarán la suspensión del juego por accidentes o imprevistos.

- El sector de la planilla de juego destinada a OBSERVACIONES, es el lugar reservado a los árbitros, quienes deberán asentar:

a) Las sanciones (tarjetas) correspondientes a jugadores, cuerpo técnico, delegados y público, aclarando el/los número/s de los jugadores, al equipo que pertenecen.

b) Toda anomalía requerida por los técnicos, que a criterio de los árbitros deban ser comunicados a la organización del torneo. Mencionar sintéticamente la anomalía, quedando su aclaración a través de las vías correspondientes por las personas que generaron la petición.

c) Las faltas técnicas de los delegados y cuerpo técnico, aclarando a que equipo pertenecen y los motivos.

d) Las suspensiones de los partidos por causas que lo ameriten, dejando aclarado los motivos y horario en el que finalizó, para considerar su reprogramación.

e) Cualquier información relevante para la organización.

- Darán por finalizado el primer y segundo tiempo, inmediatamente escuchada la bocina del reloj, salvo que conjuntamente a ella se sancione una infracción que implique un lanzamiento al cesto (libre o penal), en cuyo caso se realizará el mismo, después de ello se dará por finalizado el primer tiempo o el partido.

- Al finalizar el primer y segundo tiempo, llevarán a la mesa de control la pelota oficial del partido.

- Cada árbitro tendrá la misma autoridad durante el partido para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero NO tendrá autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

- Tendrán autoridad para tomar decisiones sobre cualquier aspecto que no se contemple expresamente en estas reglas.



• Al determinar si debe sancionar un contacto o una violación, los árbitros deberán considerar en cada caso los siguientes principios fundamentales:

a) El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.

b) Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido teniendo presente el talento de los jugadores implicados, su actitud y conducta durante el partido.

c) Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego.

• Podrán exigir el retiro de uno, o varios o todos los espectadores que obstaculicen el desarrollo normal del partido, no continuando el mismo hasta que el retiro se haya hecho efectivo. En caso de que no se cumpliera con el requerimiento, se procederá al cierre de planilla, con el resultado existente en ese momento, enviando la planilla y el informe correspondiente a la autoridad respectiva.

3) Después del partido:

• Al finalizar el partido, llevarán a la mesa de control la pelota oficial del partido.

• Examinarán detenidamente la planilla al final del tiempo de juego y siempre que lo consideren necesario.

• Aprobarán con su firma la planilla al final del partido, concluyendo así su función en el mismo.

Los árbitros podrán, cuando la conducta antideportiva está referida a directores técnicos, asistentes técnicos, preparadores físicos o delegados de mesa:

1. Advertir mediante tarjeta amarilla, si la actitud no es manifiestamente agresiva.

2. Expulsar mediante tarjeta roja con abandono del recinto de juego, sea en forma individual o colectiva, no reiniciando el encuentro hasta tanto la media no haya sido cumplida.

3.1.3 Tercer árbitro

- Formará parte de la terna arbitral. Será el árbitro designado a instancia de la Comisión Técnica u organizador del torneo, y complementará la función de los otros árbitros del partido.

- Participará activamente en la definición de situaciones de derecho, (desequilibrio numérico, cambio de jugadores, faltas técnicas y situaciones antideportivas).



- Deberá actuar controlando lo que sucede en la mesa de control, sancionando las faltas que se producen en ejercicio de sus funciones, de los cronometrista y apuntadores.
- Firmará la planilla en último término y en el lugar reservado para él.
- Distribuirá al finalizar el partido las planillas de juego.

4. DELEGADOS DE MESA

- Habrá dos delegados de mesa de control, uno por cada equipo.
- Secundarán a los árbitros.
- Será responsable de las anotaciones hechas al confeccionar la planilla, por lo que cualquier dato erróneo en la confección inicial de la misma, será pasible de ser sancionado con “técnico”, que corresponderá al delegado de ese equipo.
- Si uno o ambos delegados no se encontrasen pasado los quince (15´) minutos de tolerancia que tienen los equipos para iniciar el partido, se dará por perdido el partido al/los equipo/s que representa/n, anotándose la definición en el sector de la planilla correspondiente a Observaciones.
- Cada uno de los delegados antes del inicio del partido deberá asentar en la planilla de juego:
 - * Apellido y nombre de los jugadores.
 - * Número de licencia o carnet.
 - * Grado de Discapacidad del jugador.
 - * Apellido y nombre, número de carnet del cronometrista y/o apuntador según corresponda.
 - * Apellido y nombre, número de carnet del director de técnico.
 - * Apellido y nombre, número de carnet del preparador físico.
 - * Apellido y nombre, número de carnet del asistente técnico.

4.1 CRONOMETRISTA

El delegado del equipo local será el cronometrista responsable del manejo del reloj. Sus funciones serán:

- Asistir a los árbitros.
- Deberá firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido



- Será el encargado de dar por iniciado el partido, haciendo sonar la chicharra o el silbato en forma simultánea con la puesta en marcha del reloj.
- Controlará el tiempo de juego.
- Será responsable de controlar las suspensiones de juego por pedido de minuto sesenta (60") segundos, debiendo avisar a los árbitros la finalización.
- Controlará el tiempo de descanso entre el primer y el segundo período de juego, que será de cinco (5') minutos, debiendo avisar a los árbitros la finalización.
- Suspenderá el tiempo de juego cada vez que el árbitro lo indique.

- **Detendrá** el reloj cada vez que se sancione:

- Gol
- Pelota fuera de la cancha.
- Aplicaciones de tarjetas.
- Falta personal:
 - ?? Con lanzamiento
 - Desde el lugar de la falta.
 - Desde la línea penal.
 - ?? Con pase
 - Tiro libre desde la línea Penal
 - ?? Tiro técnico.
 - Al delegado.
 - Al cuerpo técnico.
 - ?? Tarjeta roja.
 - ?? Mover el aro (únicamente jugador defensor sin intención).
- Pedido de minuto.
- Cuando el árbitro lo requiera.

- Pondrá el reloj en **marcha** de la siguiente forma:

- Cuando el jugador se desprende de la pelota.
- Si hay dos (2) tiros libres al cesto, el reloj se pone en marcha en el segundo tiro.

Aclaración:

- En el Tiro Técnico y Tarjeta Roja, (el lanzamiento al cesto es con reloj detenido), poniéndolo en marcha cuando el jugador se desprende de la pelota, desde el sitio que se encontraba al detener el juego por la sanción antes mencionada.
- Asegurarse (empleando los medios posibles), que la señal de finalización de alguno de los tiempos de juego suene de manera potente y automática para dar aviso a los árbitros.

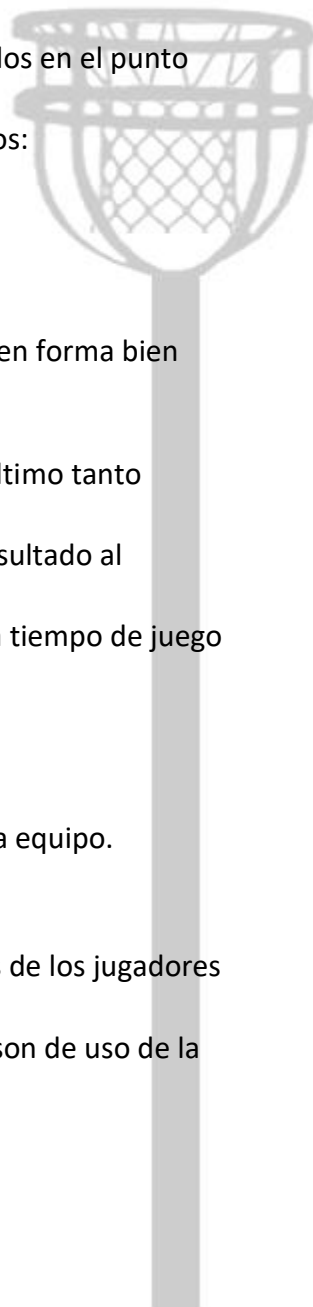


4.2 APUNTADOR

El delegado del equipo visitante será el **apuntador** responsable del manejo de la planilla.

Sus funciones serán:

- Asistir a los árbitros.
- Deberá firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido.
- Registrará **antes de comenzar el partido** los datos de la planilla indicados en el punto 2.2, excepto aquellos que le corresponden al cronometrista.
- Registrará en la planilla de juego **durante el partido** los siguientes datos:
 - Los goles obtenidos por cada equipo.
 - Las faltas personales.
 - Los pedidos de minutos (indicando que equipo lo solicita).
 - Levantará la tabilla con el número de la falta cometida por el jugador en forma bien visible para los jugadores, cuerpo técnico y público.
 - Las suspensiones de los jugadores.
 - Cerrará la planilla al finalizar cada tiempo de juego, redondeando el último tanto obtenido por cada equipo.
 - Anotará los goles obtenidos por ambos equipos, constatando así el resultado al finalizar cada tiempo de juego.
 - Cerrará los casilleros de foules y de minutos utilizados al finalizar cada tiempo de juego y por cada equipo.
- Registrará **al finalizar** el partido los siguientes datos:
 - Cerrará la planilla redondeando los últimos goles convertidos por cada equipo.
 - Anotará el resultado final del partido.
 - Anotará el nombre del equipo ganador.
 - Cerrará los casilleros de foules, penales, suspensiones, minutos, datos de los jugadores y goles no utilizados.
 - Tachará todos los espacios vacíos no utilizados, exceptuando los que son de uso de la terna arbitral "**Observaciones**".
- Hará **sonar** el silbato "**cuando la pelota no esté en juego**" para:
 - Solicitar un minuto (señala con sus manos el equipo que lo solicita).
 - Deba ejecutarse un tiro penal.
 - El jugador deba abandonar la cancha por haber cometido su sexta (6) foul.
 - Surja un inconveniente en la mesa de control (en caso de ser una situación planteada durante el partido, se solicitará la presencia y opinión de los árbitros).
 - Haya diferencia entre la planilla y el tablero indicador de los goles. (**Siempre es válida la información de la planilla**).
 - Controlará y avisará a la terna arbitral cuando el jugador que entre en el campo de juego no hubiese estado inscripto en la planilla antes de comenzar el partido.





Aclaración: En caso de jugar tiempo suplementario deberá utilizar otro color de tinta.

5. EQUIPOS

5.1 CANTIDAD DE JUGADORES

- Cada equipo podrá estar integrado hasta con un máximo de catorce (14) jugadores en lista de buena fe.
- En planilla y por partido, cada equipo podrá tener doce (12) jugadores y en condiciones de jugar, de los cuales seis (6) serán titulares (en cancha), y hasta ocho (8) como máximo podrán estar en el banco de recambio.
- Cada equipo deberá tener ocho (8) jugadores como mínimo para iniciar el partido.
- Si en la planilla se registran doce (12) jugadores y al comenzar el partido solo hay ocho (8) presentes, los restantes que lleguen durante el desarrollo del encuentro podrán jugar y completar la firma en la planilla al final de alguno de los tiempos.
- Si quince (15') minutos después de la hora fijada para comenzar el partido, uno de los equipos no tiene ocho (8) jugadores como mínimo que hayan firmado la planilla y dispuestos para jugar, el otro equipo gana el partido.
- Si ambos equipos no tienen ocho (8) jugadores después de los quince (15') minutos de la hora fijada para comenzar el partido, se les dará a ambos por perdido el partido.
- Una vez comenzado el partido, podrán quedar en el campo de juego hasta cuatro (4) jugadores como mínimo por equipo.

Condición de los jugadores:

Durante el tiempo de juego, los jugadores del equipo son:

- **Titular:** Es aquel que se encuentra activo en el terreno de juego y facultado para jugar.
- **Suplente:** Es aquel que no se encuentra en el campo de juego, se encuentra en el banco de recambio y está facultado para jugar.
- **Excluido:** Es aquel que ha cometido seis (6) foules y ya no está facultado para jugar, pero puede estar en el banco de recambio.
- **No habilitado para el partido:** Es aquel que se encuentra en la lista de buena fe, pero no está registrado en la planilla de juego. Por partido sólo podrán estar en el banco de recambio hasta dos (2), y pueden ser pasibles de las mismas sanciones (tarjetas) que son aplicadas a los jugadores del banco de recambio.
- **Expulsado:** Es aquel que ha sido sancionado con tarjeta roja, no estando más facultado para jugar. No puede encontrarse dentro del recinto de juego. De negarse a retirarse el/los árbitros no continuarán con el partido, perdiendo el mismo.

5.2 CAPITAN

- Cada equipo tendrá obligatoriamente un (1) capitán, en el campo de juego.
- Firmará la planilla de juego antes de comenzar el partido, en el lugar correspondiente a su cargo.
- Será el representante de su equipo y el único jugador que podrá dirigirse a las autoridades, siempre que lo haga con corrección.
- Se identificará con un brazalete de cualquier color, bien visible y colocado en uno de sus brazos de cinco centímetros (5 cm) de ancho y de color contrastante al de la remera. En caso de abandonar el campo de juego, deberá dejar un reemplazante y pasarle el brazalete identificadorio, y de regresar le será restituido.
- En caso de ausencia del director técnico, podrá suplir su rol desde dentro o fuera de la cancha, cumpliendo ambas funciones.
- El capitán que cumpla una o ambas funciones, no está obligado a ser uno de los seis (6) jugadores que comienzan el partido.

5.3 NUMERACIÓN

- La numeración de las remeras de los jugadores será del uno (1) al quince (15).
- El color del número deberá tener contraste con la remera.
- La posición de los números en la remera estarán ubicados:

Atrás en el centro con una medida de veinte centímetros (20 cm) de alto y proporcional en el ancho.

Adelante en el centro de diez centímetros (10 cm) de alto y proporcional en ancho.

5.4 UNIFORMES

- Los jugadores de todo el equipo deberán estar debidamente uniformados, remeras, calzas y medias.
- El equipo local será el responsable de realizar el cambio de remeras, si ambos equipos tienen similitud de vestimenta, y tomará los recaudos necesarios para que se establezca la diferenciación suficiente ente ambos equipos. De no contar con los elementos adecuados para cumplir con esta exigencia, se le dará por perdido el partido.



5.5 CATEGORÍAS

Para los campeonatos mundiales, panamericanos, sudamericanos, nacionales, provinciales o regionales rigen las siguientes categorías:

- **Mayores:** La edad de los jugadores de la categoría será de dieciocho (18) años en adelante cumplidos en el año de la competencia, pudiendo cada país realizar subdivisiones.
- **Sub 17:** La edad de los jugadores de la categoría será de quince (15) años y diecisiete (17) años, cumplidos en el año de la competencia.
- **Sub 14:** La edad de los jugadores de la categoría será de trece (13) años y catorce (14) años cumplidos en el año de la competencia.
- **Mini-cesto:** La edad de los jugadores de la categoría será de once (11) años y doce (12) años cumplidos en el año de la competencia.
- **Pre-mini:** la edad de los jugadores de la categoría será de hasta diez (10) años cumplidos en el año del encuentro.
- **Maxi:** La edad de los jugadores de la categoría será de treinta (30) años, cumplidos en el año de la competencia.

ACLARACION: Se podrán incluir en las listas de buena fe a los jugadores de la categoría inmediata inferior a la inmediata superior, salvo en la categoría MAXI.

5.5.1 LICENCIA DE DISCAPACIDAD: El grado de discapacidad será un total de 18 puntos, de los jugadores en cancha.

5.5.2 SISTEMA DE CLASIFICACION DE LOS JUGADORES:

Cada jugador debe tener la correspondiente licencia identificativa de Clasificación Oficial de Jugador expedida por la Comisión de Clasificación de jugadores.

Las licencias de Clasificación de Jugador podrán expedirse en un torneo oficial por el panel de Clasificación basado en las observaciones de los clasificadores de acuerdo con los principios contenidos en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores. Esta licencia contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se ha asignado al jugador. Según lo establecido en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores.

Las clasificaciones válidas para los jugadores son 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 y 4.5.

5.5.3 PENALIZACION

Si en cualquier momento, durante un partido un equipo supera el límite de los 18 puntos; se sancionara una falta técnica al equipo y al mismo tiempo se modificara la alineación para corregir la infracción.

6. CUERPO TÉCNICO

El Cuerpo Técnico podrá estar integrado por un director técnico, un asistente técnico, un preparador físico y un responsable médico.

6.1 DIRECTOR TÉCNICO

- El **Director Técnico** será el encargado de la organización y conducción del equipo.
- Es el responsable de la inclusión de los jugadores en la cancha.

6.2 ASISTENTE TÉCNICO

El **Asistente Técnico** secundará al D.T. en el seguimiento del equipo durante el partido y suplirá su función en su ausencia. Con los mismos derechos y obligaciones.

RESPONSABILIDADES:

El **Director Técnico** cómo el **Asistente Técnico**:

- Deberán firmar la planilla de juego antes de comenzar el partido.
- Podrán dar indicaciones a los jugadores durante cualquier momento del partido, pero no podrán obstaculizar la visión de los árbitros, ni de la mesa de control.
- Serán los únicos integrantes del cuerpo técnico que podrán desplazarse desde la **zona de mesa de control**, (3 mtrs de la línea central), hacia su zona defensiva y el lateral opuesto a la mesa de control en su totalidad.
- No podrán bajo ningún concepto ingresar al campo de juego sin autorización del árbitro.
- El no respetar los límites de desplazamiento será considerado una falta técnica, sancionándose de acuerdo a dicha regla.
- No podrán dirigirse a los árbitros en ninguna situación.



- Son los únicos responsables de solicitar información a la mesa de control en pelota fuera de juego, sobre alguna estadística del desarrollo del encuentro, siempre y cuando no interfiera el trabajo de la mesa de control y siempre haciéndolo con corrección. De ir otra persona no se dará la información solicitada.
- Si incluyera en la cancha un jugador **“Excluido”**, se considerará conducta anti-deportiva, será sancionado con **“Tarjeta Roja”**, y su equipo perderá el partido.

6.3 PREPARADOR FÍSICO

El **Preparador Físico** es responsable del entrenamiento físico del equipo. Deberá firmar la planilla de juego antes de que comience el mismo. No podrá dirigirse a los árbitros en ninguna situación. No podrá dar indicaciones técnicas a los jugadores durante todo el partido y como parte del cuerpo técnico, deberá mantener la conducta durante todo el encuentro, siendo pasible de las mismas sanciones que el director técnico y su asistente.

6.4 RESPONSABLE MÉDICO

El **Responsable Médico** podrá estar en el banco de suplente, siempre y cuando acredite su profesionalidad y esté habilitado por el ente organizador de la competencia. **Sólo podrá participar en situaciones que ameriten su intervención, sin poder realizar otro tipo de actuaciones**, siendo pasible de las mismas sanciones que el director técnico, asistente técnico y preparador físico.

7. REGLAS DE JUEGO

7.1 PUNTAJE

7.1.1 Validez de los goles

El gol **es válido** cuando: la pelota entra por el aro superior del cesto y atraviesa completamente la red, ya sea cayendo hacia el suelo o quedando retenida en la base del cesto propiamente dicho.

El gol **no es válido** cuando:

1. La pelota entra por el aro superior y queda trabada en el aro suplementario (regla del salto).
2. La pelota entra por el aro superior, golpea en la base de la canasta propiamente dicha y vuelve a salir por el aro superior.



3. Si es convertido en acción directa de reinicio de juego.
4. Si es encestando en su propio cesto.
5. Si el jugador participante del salto, toma la pelota y encesta sin haber hecho un pase.
6. En todos los casos el juego sigue sin interrupción por parte del jugador que tome la pelota, **salvo en el punto 1.**

7.1.2. Valor de los goles

Valdrán **un (1) punto**:

- ☐☐ Los lanzamientos convertidos en acción de juego en la categoría “**pre-mini**”.
- ☐☐ En la serie de definición por penales.

Valdrán **dos (2) puntos**:

- ☐☐ Los lanzamientos convertidos en acción de juego ejecutados en la “**zona de ataque**”.
- ☐☐ El tiro libre penal convertido ejecutado en forma directa.
- ☐☐ El tiro directo convertido desde la línea penal (mover la defensa el aro sin intención).
- ☐☐ El tiro libre directo convertido (por foul en acción de lanzamiento en zona de ataque).
- ☐☐ El tiro técnico convertido.

Valdrán **tres (3) puntos**:

- ☐☐ Los lanzamientos convertidos en acción de juego ejecutados desde la “**zona defensiva**”.
- ☐☐ El tiro libre directo convertido desde “**zona defensiva**” (por foul en acción de lanzamiento).
- ☐☐ Tiro libre desde la línea penal ejecutado en forma directa convertido (por **Tarjeta Roja**).

7.2 FORMAS LEGALES DE JUGAR LA PELOTA

- Se considera que la pelota ha sido jugada por el solo hecho de haberla tocado o recibido con una o ambas manos y podrá ser jugada cuantas veces desee hacerlo dentro de los tres (3”) segundos.
- Sólo se podrá jugar la pelota con las manos, las muñecas, los antebrazos y sobre el regazo. (No se puede apretar la pelota con las rodillas).
- Si al lanzar o pasar la pelota ésta entra en contacto con cualquier parte del cesto “**en situación de juego**”, e l jugador queda habilitado para volver a lanzar o pasar la pelota, no así cuando el juego esté detenido por haberse cobrado alguna falta, y el mismo continúe con un tiro libre con pase.
- Si se jugara por primera vez la pelota tomándola del suelo **con una o ambas manos** y al levantarla ésta se cayese, se podrá, como en los casos anteriores, cachetearla, impulsarla o tomarla del suelo **con una o ambas manos una sola vez**.
- Si una vez tocada o recibida la pelota, ésta se cayese al suelo, el mismo jugador podrá tomarla, levantarla o impulsarla **una sola vez con una o ambas manos**.
- Si la pelota está en el suelo, el jugador podrá apoyarse sobre ella **con**



Una o ambas manos (siempre y cuando no la mueva desplazándola del lugar original), y luego levantarla, **con una o ambas manos**.

- La distancia para pasarse la pelota entre compañeros será como mínimo de dos metros (2mtrs), **en el momento de pasar la pelota**, desde la zona más distal del que pasa, hasta la zona más próxima del que recibe.
- La pelota también podrá ser cacheteada en el suelo o en el aire, de cualquier forma, a excepción de golpearla con el puño cerrado.
 - La pelota podrá ser apoyada sobre la rueda para elevarla.
 - Un jugador no podrá impulsar la pelota con la silla de ruedas, ni la golpear con el pie, ni la bloquee con cualquier parte de las piernas.

7.2.1 Faltas cometidas al jugar la pelota

- **Tres segundos o retención:** se sanciona cuando transcurrido dicho tiempo el jugador no se desprende de la pelota.
- **Cuerpo:** se sanciona cuando al jugar la pelota, ésta toca cualquier otra parte del cuerpo que no sean las manos, las muñecas, los antebrazos y regazo.
- **Tres toques:** se sanciona cuando se toma la pelota más de una vez desde el suelo, habiéndola tomado o tocado en el aire anteriormente.
- **Distancia o pase corto:** cuando el pase de la pelota entre compañeros no respete el mínimo de dos (2 mtrs) metros **en el momento de pasar la pelota**.
- **Autopase:** el jugador **“NO”** podrá después de **“controlar”** la recepción de la pelota realizarse un nuevo pase a sí mismo, obteniendo un avance es su desplazamiento.
- **Toque de la pelota en el cesto:** en situación de reinicio del juego, luego de sancionada una falta, (tiro libre con pase), el cesto **“NO”** habilitará al jugador que pone en juego la pelota, a realizar un lanzamiento al mismo, de hacerlo y encestar **“NO”** será válido el gol y el juego continuará normalmente al igual que en el caso de errar.

En todos estos casos el juego se reanuda a través de un tiro libre con pase desde el lugar en donde se cometió la falta por cualquier jugador adversario.

7.3 LEY DEL CAMINAR

Estando en posesión de la pelota, ya sea posesión estática o dinámica el jugador sólo podrá realizar:

- ☑ El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de 2.
- ☑ El número máximo de impulso mientras sostiene el balón no excederá de 2 y medio giro ya sea hacia la derecha o izquierda.
- ☑ Cualquier movimiento de pivote será considerado Como parte Del regate y Se limitará a 2 impulsos consecutivos.

La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o Retroceso de la(s) mano(s), no se considera un impulso.



En caso de que se excedan los límites antes mencionados, avanzando con la pelota en cualquier dirección más de lo permitido, se sancionará caminar y se reanudará el juego con un tiro libre con pase desde el lugar en donde se cometió la falta por cualquier jugador adversario.

7.4 FALTAS PERSONALES

Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario y/o un comportamiento antideportivo.

7.4.1 Formas legales de marcar

La marcación podrá realizarse:

- Sin impedir el desplazamiento del jugador adversario con una o ambas manos.
- En forma estática o a la carrera.
- De frente, de perfil o de atrás con una o ambas manos (sin ejercer violencia).
- A presión o a distancia.
- A un jugador con o sin posesión de la pelota.
- Sin molestar o impedir la visión del adversario en la recepción o el lanzamiento al cesto.
- El jugador que pone en juego la pelota podrá ser marcado a dos (2 mtrs) metros hasta el momento de desprenderse de la pelota.
- De uno o más jugadores a un mismo adversario.

7.4.2 Faltas cometidas en la marcación: Foules

Cuando no se respeten las formas legales de marcar se sancionará foul.

El foul podrá ser cometido por cualquier parte del cuerpo, a cualquier parte del cuerpo del adversario.

Los foules se dividen en dos categorías:

1. **Foules comunes:** son todos aquellos que se cometan durante el juego, con o sin intención.
2. **Foules descalificadores:** son aquellos que pongan en peligro la integridad física del jugador o se incurra en conductas antideportivas.

Aclaraciones:

☒☒ Es facultad del árbitro la evaluación de la intensidad y/o el grado de agresión del foul y la aplicación de la tarjeta que considere según la gravedad del mismo.

☒☒ Si la importancia de la falta así lo requiere, el árbitro puede obviar la **“tarjeta amarilla”** y mostrar directamente **“tarjeta amarilla y roja”** (tres (3') minutos fuera de juego), y si la falta es muy grave, directamente puede mostrar **“tarjeta roja”** (expulsión).



¿?¿ Cuando un jugador cometa foul **descalificador** será expulsado **“tarjeta roja”** y no podrá ser reemplazado.

¿?¿ El foul puede ser cometido a un jugador:

- Que esté o no en posesión de la pelota.
- Que esté en acción de pase.
- Que esté en acción de lanzamiento.
- Impidiendo su desplazamiento.
- Impidiendo total o parcialmente la visión en la recepción, en el pase o en el lanzamiento de la pelota.
- Al arrebatarse o golpearle con violencia la pelota.
- Al interponerse en la línea de carrera del adversario, ya sea en el inicio o una vez emprendida la misma:

¿?¿ Es foul del defensor si lo hace deliberadamente cortándole la línea de avance del adversario.

¿?¿ Es foul del ataque si embiste al defensor eligiendo para su carrera la línea de ubicación del marcador.

En acción de la cortina cuando:

¿?¿ El jugador que cortina se desplaza hacia delante, impidiendo u obstaculizando la acción del adversario que viene a la carrera.

¿?¿ El adversario, para poder pasar y neutralizar la cortina impide el libre desplazamiento o empuja.

- Si el foul es cometido en **“acción de lanzamiento”** (el brazo inició su recorrido de desprenderse de la pelota), si convierte el tanto **“éste será válido”** (vale dos (2) puntos o tres (3) puntos de acuerdo donde se halle el jugador que realizó el mismo), y se reanuda el juego desde la línea de salida por parte del equipo al que se le convirtió el gol.

- Si el foul es cometido simultáneamente en **“acción de lanzamiento desde zona defensiva”**, y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto por tres (3) puntos desde el lugar en donde se cometió la falta, o jugar la pelota con un tiro libre con pase.

- Si el foul es cometido simultáneamente en **“acción de lanzamiento desde zona de ataque”**, y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto por dos (2) puntos desde el lugar en donde se cometió la falta, o jugar la pelota con un tiro libre con pase.

- Si el foul es cometido en **“acción de lanzamiento desde zona de ataque”**, (siendo éste el 5to. o 6to. foul) y no convierte, el jugador podrá optar en lanzar un tiro libre directo al cesto desde el lugar en donde se cometió la falta, o de la línea penal por dos (2) puntos, o jugar la pelota con un tiro libre con pase, desde las opciones descriptas anteriormente.



- Si el foul es cometido en **“acción de lanzamiento desde zona defensiva”**, (siendo éste el 5to. o 6to. foul) y no convierte, el jugador podrá lanzar un tiro libre directo al cesto por tres (3) puntos desde el lugar en donde se cometió la falta o jugar la pelota con un tiro libre con pase, u optar por lanzar un tiro libre directo al cesto desde la línea penal por dos (2) puntos o jugar la pelota con un tiro libre con pase.

7.4.3 Cantidad de Foules

Cada jugador podrá cometer un máximo de seis (6) foules, de los cuales del uno (1) al cuatro (4) se reanuda el juego desde el lugar en donde se cometió la falta y el cinco (5) y seis (6) desde la línea penal (salvo que la infracción haya sido en acción de lanzamiento).

Cuando un jugador llegó a la cantidad máxima de foules, deberá abandonar el campo de juego y podrá ser reemplazado.

Después de un foul común, el juego podrá ser reanudado por cualquier jugador adversario desde el lugar en donde se cometió la falta.

7.4.4 Tipos de Foules

Foules comunes: del uno (1) al cuatro (4): se anotarán en la planilla y cualquier jugador podrá reanudar el juego mediante un pase o un lanzamiento (de acuerdo al caso).

Foules penales: del cinco (5) al seis (6): se anotarán en la planilla y cualquier jugador podrá reanudar el juego desde la línea penal (o si fue en acción de tiro al cesto, desde el lugar en donde se cometió la falta o línea penal según opción, con un pase o con un lanzamiento al cesto).

Cuando un jugador llegó a la cantidad máxima de foules, deberá abandonar el campo de juego sin posibilidad de reingresar y podrá ser reemplazado.

Foul descalificador: el árbitro marcará la infracción con la **“tarjeta roja”**, e l jugador será expulsado del campo de juego y no podrá ser reemplazado. Cualquier jugador del equipo adversario realizará **“un tiro libre al cesto directo”**, desde la línea penal, (sin rebote), por efecto de la expulsión, valiendo tres (3) puntos. Luego dicho equipo reanuda el juego desde la mitad de la cancha, en su zona defensiva, con un *tiro libre con pase*.

Aclaraciones:

☒☒ Cuando el árbitro sanciona un foul, el jugador debe esperar que se marque éste a la mesa de control y que el mismo habilite el juego.

☒☒ Cuando se sanciona cualquier falta, la pelota debe quedar libre.

☒☒ Cuando el árbitro da por válido un gol, la pelota debe caer hacia el piso de manera natural, es decir, sin que ningún jugador del equipo que encestó pueda tomarla, impulsarla hacia otro lado o retenerla.

7.4.5 Foules múltiples y foul simultáneo

- a) **Foules múltiples:** son los que producen dos o más jugadores de un mismo equipo a un adversario. Si los foules están comprendidos entre los **Penales**, se ejecutarán en primer término de manera directa al cesto **“sin opción de rebote”**, excepto el último que se podrá optar por pasar o lanzar.
- b) Si en la situación anterior el foul lo cometen, en **acción de lanzamiento al cesto**, se tirarán los tiros libres al cesto que correspondan, desde el lugar de la falta, o línea penal según opción, (los primeros serán directos y el último podrá optar por tirar o pasar).
- c) **Foules simultáneos:** si dos jugadores de diferentes equipos se cometen foul simultáneamente, se realizará un salto, no interesando el número de faltas que tenga cada uno, excepto que uno de los jugadores haya cometido su foul número (6) seis, en ese caso deberá abandonar la cancha siendo reemplazado por otro jugador, y cualquier jugador podrá realizar el salto.

Todos los foules se asentarán en la planilla de juego.

7.4.6 Formas de ejecutar el tiro libre al cesto

El tiro al cesto y el tiro libre penal son sanciones que se ejecutan sin ser obstaculizados, donde el jugador que reinicia el juego tendrá derecho a lanzar o pasar la pelota.

☒ Durante el tiro libre al cesto o el tiro penal, los jugadores de ambos equipos se colocarán como mínimo a dos metros (2 mtrs) del jugador ubicado para reiniciar el juego, y a dos metros (2 mtrs) del cesto, sin poder ubicarse en la línea directa de lanzamiento al cesto, pudiendo entrar en el área de los dos (2 mtrs) metros al desprenderse el jugador de la pelota.

DE NO RESPETAR LA DISTANCIA: SI ES DEFENSOR:

- Si el lanzamiento es convertido, el gol es válido.
- Si el lanzamiento no es convertido se repetirá la ejecución del mismo.

SI ES ATACANTE:

- Se anulará el lanzamiento y continúa el equipo contrario desde el lugar en donde se cometió la falta.

SI SON AMBOS JUGADORES:

- Se anulará el lanzamiento y se realizará un salto desde el lugar en donde se cometió la falta.

☒☒ El atacante no puede ejecutar un tiro libre al cesto cuando debe poner en juego la pelota por cualquier falta común de un defensor.



- ☒ Al ejecutar el tiro libre al cesto, el jugador no podrá avanzar su silla en ninguna dirección, (ley del caminar), debiendo hacerlo efectivo desde el lugar donde indique el árbitro.
- ☒ En el **tiro libre desde la línea penal**, esta podrá ser **pisada pero no traspasada** por el jugador ejecutante. Si el jugador la traspasa sigue el equipo contrario desde el lugar en donde se cometió la falta.
- ☒ En caso de recibir la pelota por intermedio de un pase directo a **“jugadores en posición de rebote”**, si se lanza **“en forma directa al cesto”**, y dicho lanzamiento fuera convertido, **“éste no será válido”**.
- ☒ Los jugadores que no están **en posición de rebote**, (a más de dos (2 mts) metros del cesto), podrán desplazarse y al recibir la pelota por intermedio de un pase directo, podrán lanzar al cesto.

7.5 SANCIONES POR MOVER EL CESTO:

- ☒ Si un defensor mueve el cesto se sancionará:

a) en forma **“intencional”**:

- Será expulsado de la cancha **“tarjeta roja”**.
- Tiro libre directo desde la línea penal por mover el mismo.
- Tiro libre directo desde la línea penal por tarjeta roja.
- Ambos lanzamientos se realizarán sin rebote.
- Se reinicia el juego desde la línea central.

b) sin **“intención”**:

- Tiro libre desde la línea penal, con opción de pase por mover el mismo.
- En ambos casos si la pelota estaba en el aire y se convierte el lanzamiento **“éste será válido”**.

- ☒☒ Si un atacante mueve el cesto se sancionará:

c) en forma **“intencional”**:

- Será expulsado de la cancha **“tarjeta roja”**.
- Tiro libre directo desde la línea penal por tarjeta roja.
- Se reinicia el juego desde la línea central.

d) sin **“intención”**:

- Continuará el juego en forma normal.



Si la pelota estaba en el aire y se convierte el lanzamiento **“éste NO será válido”**

7.6 PELOTA O JUGADOR FUERA DEL CAMPO DE JUEGO

La pelota estará fuera del campo de juego cuando:

- Traspase **“totalmente”** las líneas periféricas del mismo. (Líneas laterales y líneas finales).
- Toque elementos no pertenecientes al campo de juego. (Ej. Tablero y red de básquet, etc.).
- El jugador en posesión de la misma tome contacto con el terreno fuera del campo de juego con alguna parte de su cuerpo o con su silla.

Aclaraciones:

- ☒☒ Se puede jugar la pelota que está en el aire fuera de la cancha, siempre y cuando, el jugador mantenga su silla de ruedas dentro del campo de juego.
- ☒☒ Si el jugador responsable de reiniciar el juego toca la línea con alguna parte de su silla, se cobrará infracción y repondrá la pelota el adversario desde el mismo lugar en donde se cometió la falta.
- ☒☒ Si al sacar desde afuera del campo de juego, el jugador convierte un tanto en forma directa, éste **“no será válido”** y el juego sigue sin interrupción.

7.7 SALTO

Es la acción de poner en juego la pelota entre dos adversarios después de una falta específica que se aclara a continuación, a través de un lanzamiento al aire realizado por el árbitro entre medio de dos jugadores.

7.7.1 Situaciones de salto

Se considerará salto cuando:

- a) Dos jugadores adversarios toman simultáneamente la pelota sin que ninguno de los dos pueda desprenderse de ella, sin cometer actos de violencia.
- b) La pelota quede retenida entre el aro superior y el aro inferior del cesto.
- c) Dos jugadores adversarios se cometan foul en forma simultánea. (Se procederá a efectuar un salto desde el lugar en donde se cometió la falta, asentando ambos foules en la planilla de juego).
- d) No se distinga qué jugador sacó en última instancia la pelota fuera del campo de juego.
- e) Cuando dos jugadores adversarios cometan la misma infracción en forma simultánea.
- f) Cuando el criterio de los árbitros así lo requiera.



7.7.2 Forma correcta de realizar el salto

- **Ubicación:** Una vez señalado el salto, los jugadores que lo realicen tendrán tres (3") segundos para ubicarse enfrentados en posición "**estática**", considerando que el jugador que se encuentra en su zona defensiva deberá estar de espalda al cesto de dicha zona. Los demás jugadores de ambos equipos, estarán como mínimo a dos (2 mtrs) metros de distancia de la realización del mismo y una vez que la pelota alcanzó su punto máximo de altura podrán disminuir dicha distancia.

- **Ejecución:** Luego de los tres (3") segundos, el árbitro lanzará la pelota al aire entre los dos jugadores quienes podrán tomarla, tocarla o impulsarla con una sola mano, una o más veces en el aire, una vez que haya alcanzado su altura máxima.

A partir de ese momento la pelota estará en juego.

7.7.3 Faltas cometidas en el salto

- Tomar o golpear la pelota antes de que llegue a su máxima altura.
- Golpear o tomar la pelota en el aire con ambas manos.
- Cometer un foul en la ejecución del salto.
- Que la pelota toque alguna parte del cuerpo de los jugadores que lo ejecutan.
- El jugador que participa del salto mueva su silla al momento de la ejecución del mismo.
- Cualquier otro jugador que no participen en el salto, tome la pelota sin haber respetado la distancia reglamentaria en el momento de la acción.

En todos los casos continúa cualquier jugador del equipo adversario desde el lugar en donde se cometió la falta, con un tiro libre con pase. Salvo en el caso de foul que de ser el 5º o 6º se ejecutara el penal correspondiente.

Aclaraciones:

Consideraciones con respecto a la acción del salto:

- Si el jugador no se presenta dentro de los tres (3") segundos, el árbitro realizará el salto con el adversario que esté presente.
- Si la pelota no es tocada por ningún jugador en el salto, cualquiera de las dos puede tomarla o tocarla en el suelo una o dos veces con una o ambas manos.
- Si alguno de los dos jugadores que ejecutan el salto, tira al cesto en forma directa, el gol convertido en esta situación, "**no es válido**" y juego continúa sin interrupción.
- Si uno de los jugadores que realizan el salto lanza directamente al cesto y le cometen foul en **acción de ese lanzamiento**, el gol "**no será válido**", se sancionará el foul, el tiro libre deberá realizarse con pase, excepto que fuese el 5to. o 6to. foul, caso en que se ejecutará el tiro libre penal.



7.7.4 Causas por las cuales el salto se realiza nuevamente

- Si la pelota no alcanza una altura superior a la que pueden llegar los jugadores saltando.
- Si la pelota es lanzada por el árbitro en forma defectuosa.
- No ubicarse como corresponde reglamentariamente con respecto al cesto.

7.8 TIEMPO DE JUEGO

7.8.1 Duración y descanso

El partido tendrá la siguiente duración:

- Para **categorias mayores, Sub 17 y Sub 14**: tendrá una duración de cuarenta (40') minutos, divididos en dos períodos de veinte (20') minutos cada uno con un descanso entre cada tiempo de cinco (5') minutos a diez (10') minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la **categoría mini cesto**: tendrá una duración de treinta (30') minutos, divididos en dos tiempos de quince (15') minutos cada uno con un descanso entre cada tiempo de cinco (5') minutos a diez (10') minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.
- Para la **categoría pre mini**: treinta (30') minutos, divididos en tres (3) tiempos de diez (10') minutos cada uno con descanso entre cada tiempo de tres (3') minutos a cinco (5') minutos, de acuerdo a las condiciones climatológicas.

7.8.2 Inicio y fin de cada tiempo

Antes de iniciar el partido el árbitro realizará un sorteo entre los capitanes. El ganador elegirá su zona defensiva o dar inicio al juego.

Los equipos NO cambiarán el banco de suplentes en el segundo periodo.

En el segundo tiempo iniciará el juego el equipo que no lo haya hecho en el primer tiempo.

Los jugadores de ambos equipos se ubicarán en el centro del campo de juego para el saludo inicial.

Los jugadores suplentes se ubicarán en sus respectivos bancos de recambio (donde deberán permanecer mientras dure el encuentro).

El equipo que inicia el juego en cada uno de los tiempos, lo hará desde atrás de la zona comprendida entre la línea final y las líneas de salida de su zona defensiva.

El primero y el segundo tiempo comenzarán al sentir la alarma del reloj.

Cuando la mesa de control y/o los árbitros anuncien la finalización del tiempo de descanso, aquel equipo que no se dispusiera en tiempo y forma a reubicarse para dar inicio al juego, será pasible de **"tarjeta amarilla al equipo"**.





El sonar potente del reloj que controla el tiempo del partido, determinará la finalización de los tiempos de juego.

Aclaraciones:

☒☒ Si se sanciona una falta penada con un **tiro libre al cesto** o con un **tiro libre penal** , simultáneamente a la finalización de alguno de los tiempos de juego, se ejecutará el lanzamiento que corresponda.

☒☒ Si al momento de sonar la alarma del reloj marcando la finalización de un tiempo o del partido, la pelota se encuentra en el aire y finaliza en gol, **éste se dará como válido** .

7.8.3 Tiempo suplementario

El tiempo suplementario es el tiempo extra que se juega una vez que el partido termina **empatado** .

Se desempatará el partido de la siguiente manera:

1. Se disputan dos tiempos de tres (3') minutos cada uno.
2. Previamente se efectúa un sorteo entre los capitanes para elegir quién inicia el juego o la zona defensiva para su equipo.
3. En el segundo período se cambia de lado sin descanso.

7.8.4 Definición por penales

De continuar el **empate** al finalizar ambos tiempos suplementarios, se procederá a lanzar penales de la siguiente forma:

1. El árbitro corroborará con la mesa de control, que jugadores están habilitados para la ejecución de la serie penal.
2. El árbitro efectuará un sorteo entre los capitanes y quién lo gane tiene derecho a elegir el cesto donde lanzar o si comienza a ejecutar la serie de penales.
3. Se ejecutarán, en forma alternada, tantos penales como el mínimo de jugadores que tenga uno de los equipos en el campo de juego.
4. En la serie, los penales valdrán un (1) punto.

Aclaraciones:

☒☒ Queda habilitado a los lanzamientos de los penales aquel jugador que esté en condiciones de jugar, es decir, que no tenga seis (6) foules, no haya sido sancionado con tarjeta roja o si fue sancionado con tarjeta amarilla y roja, y haya cumplido el tiempo de sanción durante el desarrollo del tiempo suplementario.

☒☒ Ningún jugador podrá repetir un lanzamiento penal en la misma serie.

☒☒ Si finalizada la serie de penales persiste el empate, los jugadores habilitados ejecutarán un penal en forma alternada por equipo hasta desempatar, respetando en esta última serie el sorteo anterior. El orden de la lista puede o no ser la misma de la serie anterior.



7.8.5 Minuto

- ✓ Cada equipo podrá solicitar en total tres (3') minutos durante el partido. El minuto será de sesenta (60") segundos como máximo.
- ✓ El equipo que solicita el minuto decide si lo utiliza totalmente. Si no lo utiliza por completo, el árbitro de inmediato deberá reanudar el juego.
- ✓ Si alguno de los dos equipos no acata la orden del árbitro de reiniciar el juego, será pasible de **"tarjeta amarilla al equipo"**
- ✓ En la categoría mini-cesto cada equipo podrá solicitar cuatro (4') minutos durante todo el partido.
- ✓ El minuto será solicitado por el director técnico o en su ausencia por el asistente técnico a la mesa de control, o el capitán en ausencia de ambos, a los árbitros del partido si estuviese en el campo de juego, de lo contrario también debe solicitarlo a la mesa de control.

El **Apuntador** es el responsable de otorgar el minuto cuando el juego esté detenido, luego de que el árbitro haya sancionado alguna falta, haciendo sonar el silbato e indicando el equipo que solicitó el minuto. Al terminar el mismo, el **Cronometrista** hará sonar un timbre largo para avisar la finalización del minuto.

- Negará la solicitud de minuto cuando éste no fuera solicitado personalmente por el entrenador ante la mesa de control, o en ausencia de éste por su asistente técnico, y en ausencia de ambos por el capitán.
- Negará la solicitud de minuto cuando ya se hubiesen ocupado los tres (3) minutos reglamentarios por cada equipo.

7.9 DISTRIBUCIÓN DE LOS JUGADORES EN LA CANCHA

7.9.1 Ley del equilibrio numérico

El equilibrio numérico es la regla que establece tener dos jugadores como mínimo en una zona y cuatro como máximo en la otra. Cualquier alteración a esta ley será sancionada de la siguiente manera:

a) Si en algún momento el equipo que defiende no respeta la Ley de Equilibrio Numérico:

☐☐ Se permitirá continuar el juego normalmente hasta que un (1) jugador del equipo que defiende tome posesión de la pelota, después de convertido el tanto o no. En ese momento se sancionará invasión y el equipo que estaba en ataque reanuda el juego con un tiro con pase desde la línea central desde su zona defensiva.

☐☐ En el caso que en la continuación de juego, por la invasión de jugadores en la zona, se sancione un foul favorable al equipo atacante (con **tiro libre directo** al cesto o **tiro libre con pase**), se procederá a jugar la pelota según la regla del foul; cuando la defensa



quede en posesión de la pelota, el juego será reanudado por el equipo que estaba en ataque, con un pase desde la línea central de su zona defensiva.

7.9.1.1 En el caso de que el foul sea de parte del equipo que está en posesión de la pelota (con la cantidad correcta de jugadores en la zona), se procederá a asentar el foul cometido en la planilla y si se encuentra comprendida entre el uno (1) al cuatro (4), continúa el juego desde el centro de la cancha el equipo que estaba correctamente en equilibrio numérico.

7.9.1.2 Si la falta cometida por el equipo atacante está comprendida entre la cinco (5) y seis (6), el equipo defensor que estaba cometiendo la invasión, procederá a realizar un **tiro libre penal** sin rebote y sin la posibilidad de jugar la pelota, y luego el equipo atacante reanudará el juego (convertido el tanto o no), desde el centro de la cancha para dar cumplimiento a la regla del equilibrio numérico.

b) Si el equipo infractor está en situación de ataque:

7.9.1.3 El juego se interrumpe automáticamente anulando todas las acciones siguientes. Se reanuda el juego desde el centro de la cancha por intermedio de un pase realizado por el equipo que estaba en defensa.

7.9.1.4 Si un equipo está en ataque con más jugadores de los permitidos y convierte el gol, **no será válido** y reanuda el juego el adversario con un tiro libre con pase desde la línea central.

Aclaraciones:

- Cuando se produce un desequilibrio numérico y dos (2) jugadores adversarios toman la pelota en forma simultánea (salto) o se cometen foul simultáneamente, se corta el juego, se anotan ambos foules en la planilla sin importar el número de falta (si es el foul seis (6) deberá retirarse de la cancha) y continúa el equipo que conservó el equilibrio numérico desde el centro de la cancha en ambas situaciones.
- Si un jugador que mantiene el equilibrio numérico realiza un lanzamiento al cesto desde su **"zona defensiva"** y estando la pelota en el aire comete **desequilibrio numérico** , se sancionará éste inmediatamente, y reanudará el juego con un **tiro libre con pase** por el equipo adversario desde el centro de la cancha, si el lanzamiento es convertido **"será válido"** ya que la falta fue posterior al lanzamiento realizado.

7.9.2. Situaciones válidas de equilibrio numérico

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico, éste puede:

- Tocar con las ruedas la línea central sin traspasarla.
- Tener las ruedas en la línea central sin traspasarla y tomar la pelota en el aire de la otra zona.
- Tener ambas ruedas en una zona y la pelota sobre la línea central (sin traspasarla) o tomarla en el aire de la otra zona.
- Si alguno de los dos jugadores que mantiene el equilibrio numérico en su zona debe sacar la pelota desde fuera de la cancha, no será considerado infracción.
- Si el juego está detenido por una falta cobrada, el jugador que mantiene el equilibrio numérico, podrá buscar la pelota en donde se encuentra.

7.9.3 Situaciones no válidas de equilibrio numérico

Considerando que el jugador mencionado sea el que establezca el equilibrio numérico, éste puede:

- Tener ambas ruedas correctamente en su zona y tomar la pelota del suelo o de un jugador de la otra zona.
- Tener ambas ruedas correctamente en su zona y tocar con cualquier parte de su cuerpo la otra zona y/o a un jugador con o sin pelota, que se encuentre en la otra zona.

7.10 CAMBIO DE JUGADORES

Los cambios se realizarán entre los jugadores que estén registrados reglamentariamente en la planilla de juego.

Los cambios serán sin límites y en cualquier momento del partido.

Se realizarán en forma correcta cuando:

- Sean por línea lateral comprendida entre la línea de salida y la línea de los 3 mtrs.
- El cambio queda habilitado cuando el jugador que sale completamente con su silla fuera de la cancha.

Se realizarán en forma incorrecta cuando:

- Un jugador ingresa a la cancha antes de que su compañero se retire netamente con su silla fuera de la cancha.
- Si el cambio se realizara por cualquier otro lugar no reglamentario.

En ambos casos se sanciona de igual forma que el desequilibrio numérico.

7.11 JUGADOR MAL INCLUIDO

Cuando un jugador sea incluido en la cancha sin estar asentado en la planilla de juego, se considerará como conducta antideportiva y su equipo será sancionado con la pérdida del partido.

7.12. MAYOR CANTIDAD DE JUGADORES EN EL CAMPO DE JUEGO:

En caso que un equipo tenga mayor cantidad de jugadores en el campo **“que participen del juego”**.

Si la pelota está en posesión del equipo infractor:

- Se detendrá el juego inmediatamente advertida la infracción, el equipo infractor deberá retirar el o los jugadores excedentes y se sancionará un **Tiro libre directo** al cesto desde la línea del penal sin rebote a favor del equipo adversario (que valdrá dos (2) puntos). Reiniciando el juego desde el centro de la cancha en su campo defensivo este mismo equipo.

Si la pelota está en posesión del equipo con la cantidad correcta de jugadores en la cancha:

- Se detendrá el juego inmediatamente advertido la infracción, el equipo infractor deberá retirar el o los jugadores excedentes, reiniciándose el juego desde donde se hallaba la acción cuando se detuvo el mismo. En el momento en que el equipo infractor tome posesión de la pelota, se sancionará la falta y se otorga **Tiro libre directo** al cesto desde la línea del penal **sin rebote** (a favor del equipo no infractor) éste **valdrá dos (2) puntos**, reiniciando el juego desde el centro de la cancha en su campo defensivo éste mismo equipo.

8. TARJETAS

Los árbitros podrán aplicar tarjetas de acuerdo a la situación, dispondrán de:

“Tarjeta amarilla” Advertencia.

“Tarjeta amarilla y roja” suspensión por tres (3’) minutos, si estuviera dentro del campo de juego sin reemplazo, y si está en el banco de recambio sin poder ingresar. **“Tarjeta roja”** Expulsión.

8.1 TARJETAS A LOS JUGADORES

El jugador o los jugadores que incurrieran en conductas antideportivas en perjuicio de cualquier persona que se encuentre dentro del recinto de juego, o tenga actitudes que afecten el normal funcionamiento del partido y desvirtúe el espíritu de juego limpio, será pasible a que el árbitro lo sancione con la tarjeta que considere, de acuerdo a la gravedad de la falta.



8.2 TARJETAS AL CUERPO TÉCNICO

Ante actitudes del cuerpo técnico, que no se ajusten a la conducta deportiva que deben mantener, el árbitro aplicará la tarjeta que corresponda y de acuerdo a la gravedad del hecho, de la siguiente manera:

- Advertirá al miembro del cuerpo técnico que identifique con **“tarjeta amarilla”**.
- Sancionará con **“tarjeta roja”**, en caso de reincidencia de la actitud antideportiva o cuando la gravedad del hecho lo amerite en primera instancia, debiendo hacer abandono del recinto de juego.

8.3 TARJETA AL DELEGADO

☑ Si cualquiera de los delegados de la mesa de control tuviese acciones de conducta antideportiva, o se dirigiese en forma irrespetuosa hacia los árbitros, será pasible de la expulsión mediante una **“tarjeta roja”**, dándose por perdido automáticamente el partido al equipo al que pertenece el delegado infractor, no importando el tanteador que figura en la planilla de juego hasta ese momento.

8.4 TARJETA AL PÚBLICO

- ☐ Ante agresiones verbales o físicas a los árbitros o jugadores serán pasibles de la expulsión el público identificado o la totalidad de la parcialidad del agresor.
- ☐ Podrán exigir el retiro de uno, o varios o todos los espectadores que obstaculicen el desarrollo normal del partido, no continuando el mismo hasta que el retiro se haya hecho efectivo. En caso de que no se cumpliera con el requerimiento, se procederá al cierre de planilla, con el resultado existente en ese momento, enviando la planilla y el informe correspondiente a la autoridad respectiva.

Aclaraciones:

Todas las tarjetas deben asentarse en la planilla en el sector reservado como **“Observaciones”**, aclarando el número de los jugadores, al equipo que pertenecen, debiendo firmar ambos árbitros lo especificado.

En los casos que se sancione **“tarjeta roja”** al cuerpo técnico o jugadores se ejecutará un **Tiro libre directo** al cesto desde la línea del penal **sin rebote**, valiendo tres (3) puntos. Reanudándose el juego desde el centro de la cancha el mismo equipo en su zona defensiva con un **tiro libre con pase**.

En el caso de la **“tarjeta roja”**, además deberá elevar un informe escrito al Tribunal de Faltas del torneo.

La aplicación de las tarjetas **no debe ser**, necesariamente, **secuencial**.

9. TÉCNICO

Es la sanción que se aplica únicamente a los delegados de mesa y cuerpo técnico si uno o ambos no proceden de acuerdo al reglamento.

- Toda falta técnica se sanciona con un **“tiro libre directo”** al cesto desde la línea penal.
- Puede ser ejecutado por cualquier jugador (habilitado).
- Se realiza sin rebote.
- Se continúa el juego desde la situación en la que quedó al momento de cobrar el técnico-.

10. SEÑALIZACIÓN

10.1. DE LOS ÁRBITROS

Cada vez que el árbitro toque silbato aplicando el reglamento, se interrumpirá el juego. Para reanudarlo indicará con un brazo (flexionado) la salida del lugar de la infracción, y con el otro (extendido), la dirección hacia donde avanzará el juego.



- Los *foules* serán marcados por los árbitros solamente con las manos, indicando a la mesa de control el número de la remera del jugador que lo cometió. Los números del uno (1) al nueve (9) se marcan con los dedos bien abiertos y los brazos extendidos, el número diez (10) será marcado con un puño cerrado y el once (11) y doce (12) será marcado con el puño cerrado de una mano y la cantidad necesaria de dedos de la otra mano cruzada en forma de X.



- El tanto o gol en juego será marcado por el árbitro a la mesa de control con el brazo a la altura del hombro y con dos (2) dedos separados, o un (1) dedo en dirección al suelo.





- El *tiro libre al cesto* se señalará con un brazo extendido en dirección al cesto y el otro brazo va dirigido hacia el lugar donde se ejecutará.

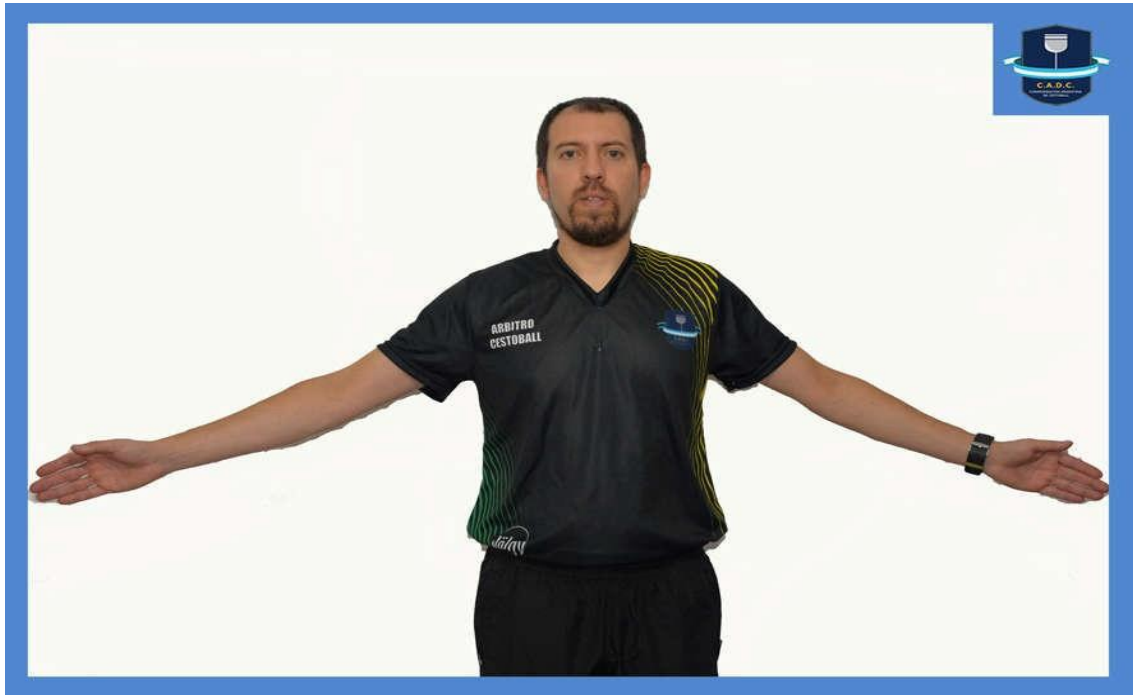


- El *tiro penal* y el *tiro técnico* se marcará con un brazo extendido al cesto y el otro extendido en dirección a la línea penal.





- El *desequilibrio numérico* de cinco (5) o más defensores en la zona de ataque adversaria, que origina automáticamente la continuidad de la jugada, será marcado por el árbitro con ambos brazos extendidos a los costados del cuerpo a la altura de la cintura.



- Cuando la *pelota se va afuera de la cancha*, el árbitro indicará con un brazo el lugar de salida de la pelota y con el otro la dirección.





CONFEDERACIÓN
ARGENTINA
DE CESTOBALL

CONFEDERACION ARGENTINA DE CESTOBALL
FUNDADA EL 10 DE JULIO DE 1952 PERSONERÍA JURÍDICA N° 2300
CRISOLOGO LARRALDE 1984 (+5411) 4704-7207

info@cadc.org.ar www.cadc.org.ar

AFILIADA AL COMITÉ OLÍMPICO ARGENTINO
AFILIADA A LA CONFEDERACIÓN ARGENTINA DE DEPORTES

- Cuando un jugador comete *cuerpo*, el árbitro primeramente tocará sus piernas con ambas manos, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.



- En las *distancias o pase corto*, primeramente se marcará con ambos brazos y las palmas enfrentadas, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.





- En la *toma simultánea de la pelota entre adversarias*, (salto) se extiende los brazos con los pulgares hacia arriba.



- Cuando el jugador *no respete la ley del caminar*, el árbitro primeramente moverá sus manos en círculo (como molinete entre sí) hacia delante indicando esta falta, luego indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.





- Cuando el *jugador ingresa a la cancha en forma incorrecta*, el árbitro moverá sus manos en círculo hacia atrás indicando el mal cambio y por consiguiente un desequilibrio numérico.



- Cuando el jugador haga *retención de la pelota* (más de tres (3'') segundos), el árbitro extenderá un brazo hacia el medio de su cuerpo con tres dedos en forma bien visible, indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.





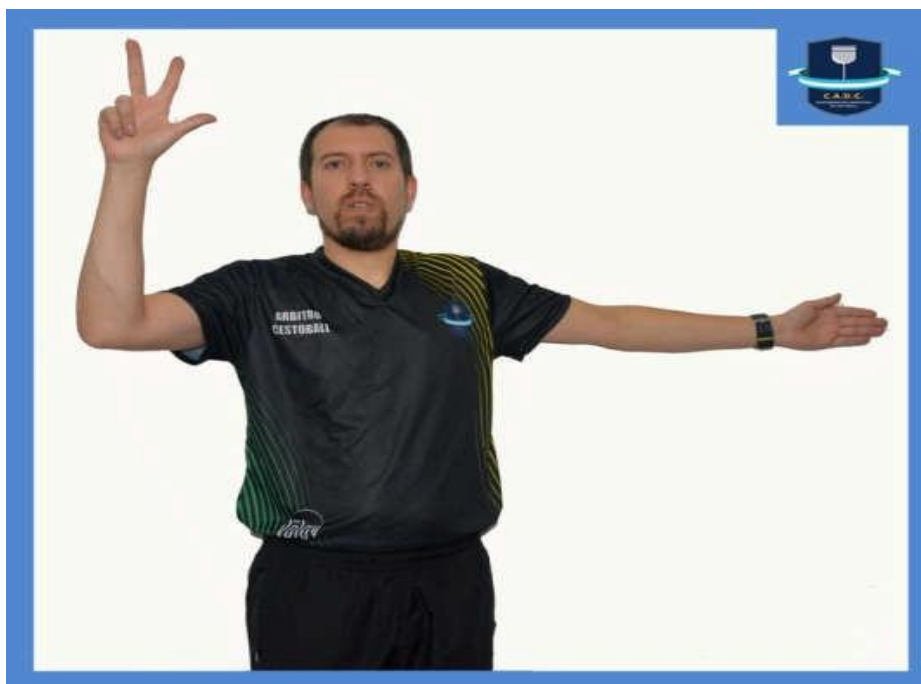
- Cuando un jugador juegue la pelota en *más de dos toques consecutivos*, el árbitro extenderá un brazo hacia el suelo con tres dedos bien visibles indicando la falta, indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.



- Cuando el delegado pide minuto, los árbitros avisarán colocando una mano arriba abierta con la palma hacia abajo y ubicando el dedo índice de la otra mano en la palma que está abierta (formando una T).



- Cuando un jugador convierta un gol desde su zona defensiva, el árbitro extenderá un brazo hacia arriba con tres dedos bien visibles indicando que el gol convertido vale tres (3) puntos, indicará con un brazo la salida de la pelota y con el otro la dirección.



10.2 DE LOS DELEGADOS EN LA MESA DE CONTROL

El delegado tocará el silbato o timbre para avisar:

- El pedido de minuto solicitado por el director técnico o asistente técnico cuando la pelota no esté en juego e indicará qué equipo lo solicitó. La señal se realiza con el dedo índice de una mano dirigido hacia arriba y sobre él la palma de la otra mano con los dedos extendidos en dirección al banco del equipo que solicitó el minuto.
- Que la falta cobrada es la número cinco (5) o seis (6) debiéndose ejecutar un tiro libre penal; primeramente se elevarán ambos brazos extendidos hacia el arriba y adelante, mostrando las palmas con los dedos separados, luego, se levantará la tablilla con el número de foul que corresponda.

Aclaración:

No se avisará si las faltas comprendidas entre los números cinco (5) y seis (6) son penales si la jugada finalizó en gol o en foul simultáneo.

11. DE LAS SILLAS DE RUEDAS

La barra de protección horizontal en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas debe estar a 11 cms del suelo en su punto más adelante 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 dos o más barras rectas, el ángulo externo de la unión de dichas barras no puede sobrepasar los 200°. Aquellas sillas de ruedas que tengan un reposapiés situado detrás de una única rueda casto, tienen que tener una barra de protección horizontal incluyendo las ruedas traseras.

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

De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés, situado detrás de la barra, puede tener cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

La parte inferior del reposapiés debe estar diseñada de forma tal que impida que se dañe la superficie de juego. Por motivos de seguridad, se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una(s) rueda(s) antivuelco ubicada(s) en la parte posterior de la silla.

A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas ("castors") unidos al marco o al eje trasero y situados en la parte posterior de la silla de ruedas. Estos "castors" pueden estar frecuentemente o incluso continuamente en contacto con el suelo. La anchura entre estos dispositivos ("castors") está limitada a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador está 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. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance.

Nota: Tal como se describe en este párrafo, una ruedecilla antivuelco (anti-tip castor) no es una rueda.

La máxima altura desde el suelo a la parte superior del cojín, cuando se use, o a la parte superior del asiento, cuando no se use un cojín, no debe exceder 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

La medición debe realizarse con las ruedas delanteras "castors" en posición de avance y con el jugador fuera de la silla.

La silla estará provista de 3 o 4 ruedas, es decir, dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera. Las ruedas grandes, incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de 69 cms.

El eje de las sillas debe de estar hecho de forma redondeada si aristas, ni bordes, ni salientes de ninguna clase.

En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña (ó "castor") debe estar ubicada en el centro y por dentro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda rueda pequeña (ó "castor") a la única rueda delantera. Luces que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los "castors".

Tiene que haber un aro apoya manos en cada rueda grande.

No están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas en la silla de ruedas

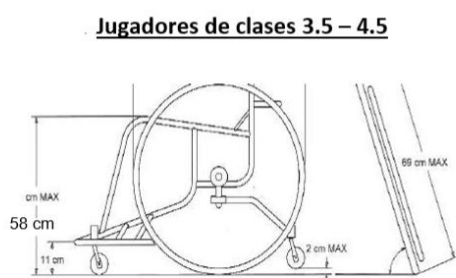
No está permitido ningún neumático o rueda (“castor”) que deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.

Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior del cuerpo, que están fijados a la silla de ruedas, no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del jugador cuando esté sentado en una posición natural.

El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cms (15mms). 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 cincuenta por ciento (50%). Esto quiere decir que, si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. El acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones a los 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. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. Si la reparación no puede ser completada en un máximo tiempo de 50 segundos, el jugador debe ser sustituido.

Nota 2: Es posible que un jugador pueda caerse de la silla sin que se haya producido ninguna falta. Los árbitros deberán prestar especial atención a la necesidad de proteger a dicho jugador al determinar el momento más apropiado para detener el juego.



En todos los casos la altura se mide desde el suelo hasta el punto más alto del asiento, incluido el cojín, si se utiliza.