

I PANAMERICANO DE HANDBALL SOBRE SILLA DE RUEDAS

Alte. Brown – Buenos Aires, Argentina

16 al 20 de Septiembre de 2014



INTRODUCCIÓN

Argentina, un país inclusivo



La República Argentina, conocida simplemente como Argentina, se localiza en el extremo sureste del continente americano. Organizado de modo republicano, representativo y federal, se constituye de 24 entidades, 23 provincias y una ciudad autónoma, Buenos Aires, capital y sede del gobierno federal. De gran extensión territorial posee una diversidad de paisajes. En todo el país alternan campos de hielos con zonas áridas, relieves montañosos con mesetas o llanuras, cursos fluviales o áreas lacustres con amplitud oceánica, y vegetación esteparia con bosques y selvas. En la actualidad, la población alcanza los 40 millones de habitantes. Coexisten 35 pueblos indígenas en el interior de la Argentina, representando el 2,4% de la población nacional.

Sus 40 millones de habitantes promedian índices de desarrollo humano, renta per cápita y calidad de vida de entre los más altos en América Latina. Según el Banco Mundial, su PIB nominal es el 26º más importante del mundo, pero si se considera el poder adquisitivo su PIB total transforma al país en la 20.^a economía del mundo.

Por sus 2 780 400 km², es el país hispanohablante más extenso del planeta, el segundo más grande de América Latina, cuarto en el continente y octavo en el mundo.

La palabra «argentina» proviene del latín *argentum*, que significa plata. Está asociada a la leyenda de la Sierra de la Plata, en la que creían los primeros exploradores europeos de la región que se acercaban a Sudamérica para encontrar tesoros de plata en el interior de las montañas.

Es un Estado soberano, organizado como república representativa y federal. La capital de la Nación, Buenos Aires, es también la sede del gobierno.

Además de promover el acceso a derechos con equidad territorial, la Argentina, a través del aparato estatal promueve el desarrollo integral de todas las personas, su familia y su entorno mediante el fortalecimiento de sus capacidades y la constitución de distintas formas de organización. El deporte, la actividad física y la recreación constituyen derechos que deben ser garantizados en todo el territorio

nacional en tanto prácticas que promueven la inclusión social, la integración y el desarrollo humano integral.

Argentina es cuna de diversas culturas y etnias. Entre sus más destacados baluartes se encuentran los escritores Jorge Luis Borges, Julio Cortázar, Adolfo Bioy Casares, Ernesto Sábato y los músicos Carlos Gardel, considerado el Rey del Tango, y el mundialmente reconocido Ástor Piazzolla.

Provincia de Buenos Aires



La provincia de Buenos Aires es una de las veinticuatro entidades federadas que componen la República Argentina. Su capital es la ciudad de La Plata. Situada en la región centro-este del país, limita al norte con las provincias de Entre Ríos y Santa Fe, al oeste con las provincias de Córdoba, La Pampa y Río Negro, al sur y al este con el mar Argentino del océano Atlántico y al nordeste con el Río de la Plata. Enclavada en el nordeste se encuentra la ciudad de Buenos Aires, capital provincial hasta su federalización en 1880, aunque fue también asiento transitorio de los poderes provinciales hasta la fundación de La Plata dos años después.

Con 307 571 km² de extensión (aproximadamente la superficie de Italia), es la tercera entidad subnacional más extensa de Hispanoamérica detrás de Santa Cruz en Bolivia y Loreto en Perú además de ser la provincia más extensa del país, ocupando el 11,06 % de su superficie total. Se encuentra dividida en 135 municipios, denominados constitucionalmente partidos. Su población supera los 15,6 millones de habitantes al 27 de octubre de 2010 (último censo realizado), con lo cual es la provincia más poblada de la República Argentina. A nivel demográfico se suele dividir el territorio provincial entre los partidos del *Conurbano Bonaerense*, parte del Gran Buenos Aires, con aproximadamente 10 millones de habitantes, y el *interior provincial*, con alrededor de 5 millones de habitantes.



Es una de las provincias con la mayor densidad poblacional, equivalente a 50,7 habitantes por km², sólo superada por la ciudad de Buenos Aires y la provincia de Tucumán.

Almirante Brown



Almirante Brown es uno de los 135 partidos de la provincia argentina de Buenos Aires. Forma parte del aglomerado urbano conocido como Gran Buenos Aires, ubicándose en la zona sur del mismo. Su cabecera es la ciudad de Adrogué.

El partido de Almirante Brown tiene una extensión de 12.933 ha, es decir 129,33 km², de los cuales el 65 % corresponde a la zona urbana y el resto corresponde al área rural/industrial. Está situado en el sur del Gran Buenos Aires, en el noreste de la Provincia de Buenos Aires y limita al norte con Lomas de Zamora, al este con Quilmes y Florencio Varela, al sur con Presidente Perón, y al oeste con Esteban Echeverría.

Posee tres regiones bien diferenciadas:

- Urbana: donde se concentra la mayor parte de su población
- Rural: ubicada en el sector sur de la localidad de Ministro Rivadavia
- Industrial: denominada Parque industrial, ubicado en la localidad de Burzaco.

Las localidades que componen al Municipio son 12 y son las siguientes:



Adrogué (28.265 habitantes)
Burzaco (86.113 habitantes)
Glew (57.878 habitantes)
Claypole (41.176 habitantes)
Don Orione (43.294 habitantes)
Rafael Calzada (56.419 habitantes)
Longchamps (47.622 habitantes)
José Mármol (40.612 habitantes)
Ministro Rivadavia (16.740 habitantes)
Malvinas Argentinas (22.132 habitantes)
San José (44.961 habitantes)
San Francisco Solano (28.344 habitantes)

Estaciones

Verano (21 de diciembre a 20 de marzo)

Otoño (21 de marzo a 20 de junio)

Invierno (21 de junio a 20 de septiembre)

Primavera (21 de septiembre a 20 de diciembre)

Gastronomía

La gastronomía argentina se destaca fundamentalmente por la carne vacuna y los vinos. Puede considerarse básicamente configurada sobre las culturas alimentarias de las civilizaciones precolombinas andinas con su aporte crucial del maíz, la papa y el tomate, y luego, durante la era colonial, la multiplicación por azar de animales vacunos salvajes de libre apropiación en las pampas, sobre la que se fundó la cultura gauchesca. Sobre esas bases actúan los muy fuertes influjos de las gastronomías italiana y española.



La comida típica argentina es el asado (carne y entrañas de vaca cocinadas a las brasas), además de las empanadas (especie de pasteles rellenos de carne y otros gustos), los tamales, la humita y el locro. Como en los países vecinos, es muy habitual el consumo de un sándwich de chorizo, denominado choripán. La papa y la batata son alimentos ampliamente utilizados desde tiempos precolombinos. Las pastas, la pizza, y el puchero también se han constituido en comidas típicas de la gastronomía argentina. La tradición italiana de los «ñoquis del día 29 del mes» forma parte de la cultura popular tanto en la Argentina como en el Uruguay.

La producción y consumo de leche es muy importante, consumiéndose alrededor de 240 litros por persona por año. De la existencia de grandes disponibilidades de leche se ha derivado un alto consumo de alimentos derivados como quesos (el país cuenta con 8 quesos propios) y dulce de leche, entre otros.

Entre los dulces, el alfajor es un producto ampliamente consumido y producido con múltiples variables regionales. Lo mismo sucede con los helados, en especial con los de tipo italiano, aunque ya desde el tiempo de la colonia española existía alguna afición a los helados de tipo sorbete.



La bebida característica que Argentina comparte con otros países vecinos es una infusión precolombina de origen guaraní preparada con hojas de yerba mate (planta originaria de América del Sur) llamada mate. El mate también puede ser preparado como un té, siendo denominado en este caso mate cocido. La colonización española introdujo el consumo del café, que se ha hecho masivo, generalizándose desde los tiempos coloniales los «cafés» como lugares de encuentro. Existe también un



amplio consumo de té, ya sea de su variedad clásica introducida por influencia de la inmigración británica, como de hierbas digestivas de provenientes de antiguas tradiciones precolombinas como el boldo y la peperina. En menor medida, existe la costumbre de consumir infusiones de chocolate, también por influencia colonial.

Entre las bebidas alcohólicas se destaca el vino, del cual la Argentina es el quinto productor mundial, y que es producido principalmente en Mendoza y San Juan, y en otras provincias cordilleranas. Entre los vinos característicos del país se destaca el malbec.



El desayuno clásico es pan con manteca y dulce, acompañado de café, leche y, eventualmente, mate; este último suele reemplazar totalmente al desayuno. La cena suele realizarse después de las 21:00 h. Existe la tradición de dedicar el almuerzo del domingo al asado o las pastas, en reuniones familiares o con amigos.

Cambio de moneda



Para adquirir con seguridad la divisa local, el visitante deberá realizar la operación en las oficinas oficiales del Banco Nación, situadas en los aeropuertos del país y en algunas esquinas de la Ciudad de Buenos Aires. Es importante no atender a las propuestas de cambio de voceadores de calle o personajes en apariencia amigables, ya que las operaciones se realizan en forma ilegal. Las tarjetas de crédito de aceptación más frecuente son American Express, VISA, y Master Card. Se recomienda viajar con dólares estadounidenses y, únicamente, cambiar las divisas que utilizará durante su estadía.

Los billetes en circulación son de 100, 50, 20, 10, 5 y 2 pesos, y las monedas de 2 y 1 peso, 50, 25, 10 y 5 centavos.

Los bancos abren sus puertas de 10 a 15 hs., de lunes a viernes, y permanecen cerrados durante los fines de semana y días festivos.

El límite para la importación y exportación de divisas extranjeras es de \$10,000 dólares estadounidenses.

Electricidad



En toda la Argentina la corriente es alterna, y el voltaje es de 220 Volts, AC/50Hz. Las tomas tienen dos orificios cilíndricos (tomas antiguas) o de orificios chatos más uno de descarga a tierra. En la ciudad es fácil conseguir un adaptador para estos enchufes.

Propina

En la actualidad, la propina es un importe de costumbre. Por lo general, no está estipulado en el precio final del producto adquirido, sino a voluntad. El comensal suele dejar el 15%, una cifra que está aceptada culturalmente, pero que no es obligatoria.



Internet/WiFi



En Buenos Aires existen cada día más establecimientos públicos y comerciales que ofrecen el servicio de Internet WiFi.

Sede de grandes eventos

Argentina fue anfitriona de masivos e impactantes eventos deportivos. Uno de los más destacados fue la XI Copa Mundial de Fútbol, que se desarrolló en entre el 1 y el 25 de junio de 1978. El torneo fue disputado en seis estadios, repartidos en las ciudades de Buenos Aires, Rosario, Mar del Plata, Córdoba y Mendoza.

Grandes Eventos Deportivos en Alte. Brown

2010: Premios Olimpia - Showbol con Diego Maradona - Copa de Tenis Almirante Brown con David Nalbandian, José Mónaco, Juan Ignacio Chela y Nicolás Massu.

2011: Copa de Tenis Almirante Brown con David Nalbandian, José Mónaco, Juan Ignacio Chela y Nicolás Massu.

2012: Pre Olímpico de Voleyball - World League de Voleyball - Panamericano de Handball- Copa América Futsal - Hockey Gol con Luciana Aymar- Partido Amistoso Selección Nacional de Basquetball vs. España - Master de Pilotos.

2013: Open de Tennis en Silla de Ruedas

2014: Master de Pilotos - Open de Tennis en Silla de Ruedas - Partido Amistoso Selección Nacional de Voleyball vs. Túnez

1. Fechas Claves a Respetar

Fecha	Acción
01 de Septiembre	Límite de Inscripción
16 de Septiembre	Reunión Técnica
16 de Septiembre	Clasificación Funcional
17 de Septiembre	Ceremonia de Inauguración
17 de Septiembre	Inicio de competencias
20 de Septiembre	Final de las Competencias
20 de Septiembre	Ceremonia de Cierre
20 de Septiembre	Premiación

2. Preparaciones para los arribos a Buenos Aires

Documentos de Viaje del Mercosur

Los miembros de las delegaciones oriundos de Estados Partes del MERCOSUR y Estados Asociados, podrán cruzar las fronteras entre los Asociados del MERCOSUR portando alguno de los siguientes documentos:

Chile

- Cédula de Identidad
- Pasaporte

Brasil

- Registro de Identidad Civil.
- Cédula de Identidad expedida por cada Estado de la Federación con validez nacional.
- Cédula de Identidad para extranjero expedida por la Policía Federal.
- Pasaporte.

Uruguay

- Cédula de Identidad.
- Pasaporte.

Bolivia

- Cédula de Identidad.
- Cédula de Extranjeros
- Pasaporte.

Documentos de viaje para quienes no pertenezcan al MERCOSUR

La Dirección Nacional de Migraciones (DNM) establece que el plazo máximo de estadía en el país es de hasta tres (3) meses prorrogables por otro periodo similar. Los únicos documentos que deberá presentar son Pasaporte vigente y el formulario de la DNM.

Boletos de avión

La Organización no subsidiará los pasajes de avión para los atletas y oficiales de equipo, además se informa que no hay ninguna compañía aérea oficial del Panamericano de Handball Adaptado.

Cada Delegación será responsable de realizar las reservaciones y de la emisión de los boletos. Después de emitir todos los boletos de avión, se deberá informar a la Organización el itinerario de su delegación, lo que garantiza la asistencia adecuada para los atletas y funcionarios de la misma durante su llegada y los procedimientos de salida en Argentina.

3. Políticas y procedimientos para la llegada de las Delegaciones.



El Comité Organizador del Panamericano de Handball Adaptado, estará preparado para recibir a las Delegaciones o a sus representantes en los Aeropuertos y Terminales Fluviales.

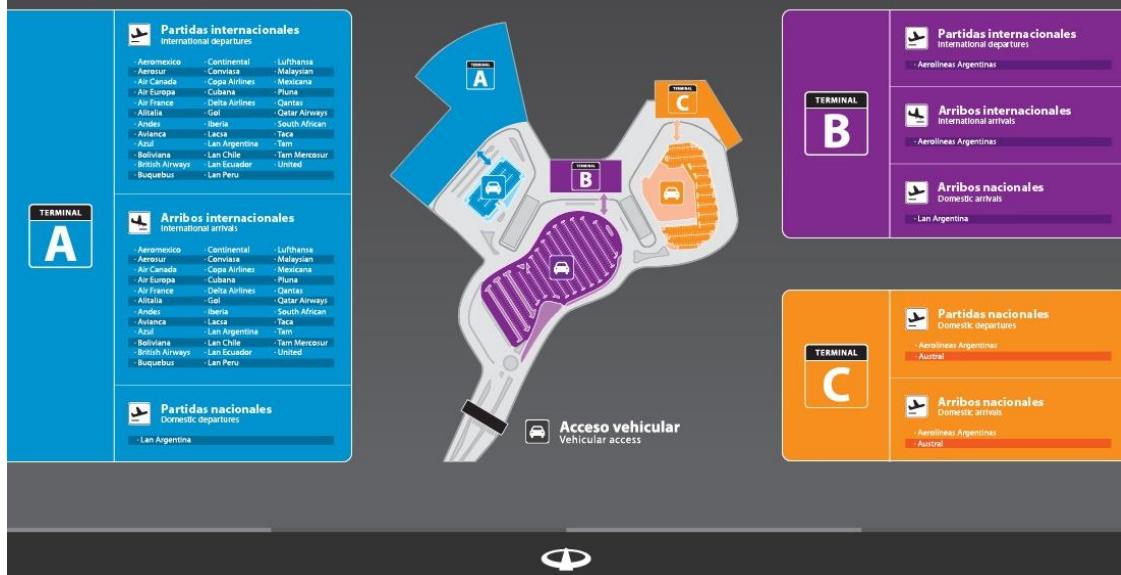


El **Aeropuerto Internacional de Ezeiza “Ministro Pistarini”** se encuentra ubicado en Autopista Tte. Gral. Ricchieri Km 33,5. Recibe vuelos nacionales e internacionales y cuenta con tres terminales de llegadas y salidas. Este aeropuerto está conectado con el Municipio de Almirante Brown por dos rutas.

Aeropuerto Internacional de Ezeiza

Ezeiza International Airport

Ubique su vuelo y aerolínea para saber a qué terminal dirigirse
Place your flight and airline to find out which terminal to go



El Aeroparque Internacional “Jorge Newbery” se encuentra ubicado en el corazón de la Ciudad de Buenos Aires (Av. Rafael Obligado s/nº). Este aeropuerto recibe vuelos de cabotaje y regionales y consta de dos terminales: una para arribos y partidas nacionales, y otra para llegadas y salidas regionales.



La **Terminal Fluvial Buquebus** se encuentra en el atractivo barrio de Puerto Madero (Av. Antártida Argentina 821). Esta terminal recibe buques provenientes de Uruguay.

Desde el 16 de septiembre, se recibirá a las delegaciones en los aeropuertos y/o en la terminal fluvial. El equipo de bienvenida estará capacitado para asistir la llegada de las delegaciones y los procedimientos aduaneros.

Equipaje de las delegaciones



El procedimiento de reclamo del equipaje utilizado en los aeropuertos o terminales fluviales de Buenos Aires será convencional. Los miembros de las delegaciones recogerán su propio equipaje de la zona de equipaje y deberán dirigirse a la Aduana. Los miembros de las delegaciones serán responsables por su propio equipaje. En las terminales, se podrá adquirir, sin costo, carros porta equipaje para la transportación de maletas.

El equipaje personal será llevado al hotel, mientras que los materiales deportivos serán trasladados a los centros de deportivos, donde serán guardados hasta el momento de la competencia.

En caso de que algún equipaje se extravíe dentro del área restringida del aeropuerto, deberá ser comunicado a la aerolínea o a la Policía de Seguridad Aeroportuaria, según corresponda. En caso de que el equipaje se retrase, deberá ser enviado al Hotel correspondiente para hacerlo llegar más tarde a su respectivo dueño. Los empleados del área de Llegadas y Salidas de la organización auxiliarán en la resolución cualquier problema.

Restricciones para el equipaje

Cada Delegación debe consultar a las compañías aéreas o fluviales que utilizarán para obtener información sobre las restricciones de equipaje.

4. Reunión Técnica

La Reunión Técnica tendrá lugar el 16 de Septiembre en el Polideportivo Municipal de Almirante Brown a las 19hs.

De la misma participará el Cuerpo Técnico de cada Delegación, y es donde se expondrá todo lo relativo a la organización del Torneo.

5. Acreditación

El Departamento de Acreditación tiene la misión de ofrecer a los participantes del Panamericano de Handball una herramienta de identificación segura, que garantice el acceso a las instalaciones y el reconocimiento rápido de privilegios a los que una persona acreditada tiene derecho.

El objetivo principal de la acreditación es identificar a las personas y su función, así como otorgar los accesos necesarios para el cumplimiento de su misión. Todos los integrantes de las Delegaciones Participantes están sujetos a un proceso de acreditación. Este proceso tendrá lugar en el lugar de alojamiento el día del arribo de las delegaciones.

Panamericano de Handball en Silla de Ruedas
Alte. Brown, Buenos Aires, Argentina
16 al 20 de Septiembre de 2014



**Elsa Alicia
Hernández Torres**

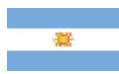
Atleta



**CLASIFICACIÓN FUNCIONAL
(RECUADRO EN BLANCO)**



6. Países Participantes



Argentina



Uruguay



Brasil



Bolivia



Chile



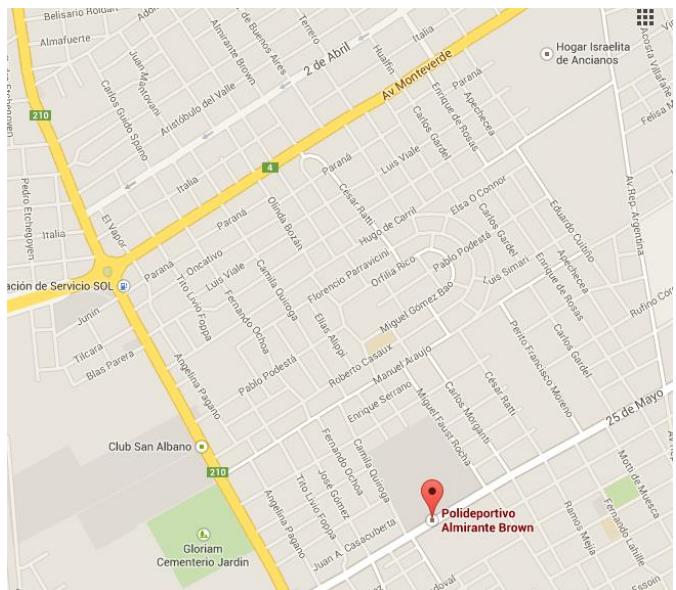
Colombia



Panamá

7. Polideportivo Municipal de Almirante Brown

- Ubicación: 25 de Mayo y Camila Quiroga, Ministro Rivadavia
- Superficie del complejo: 11 hectáreas
- Medidas de Gimnasio: 4800 metros cuadrados
- Capacidad: 3.000 espectadores

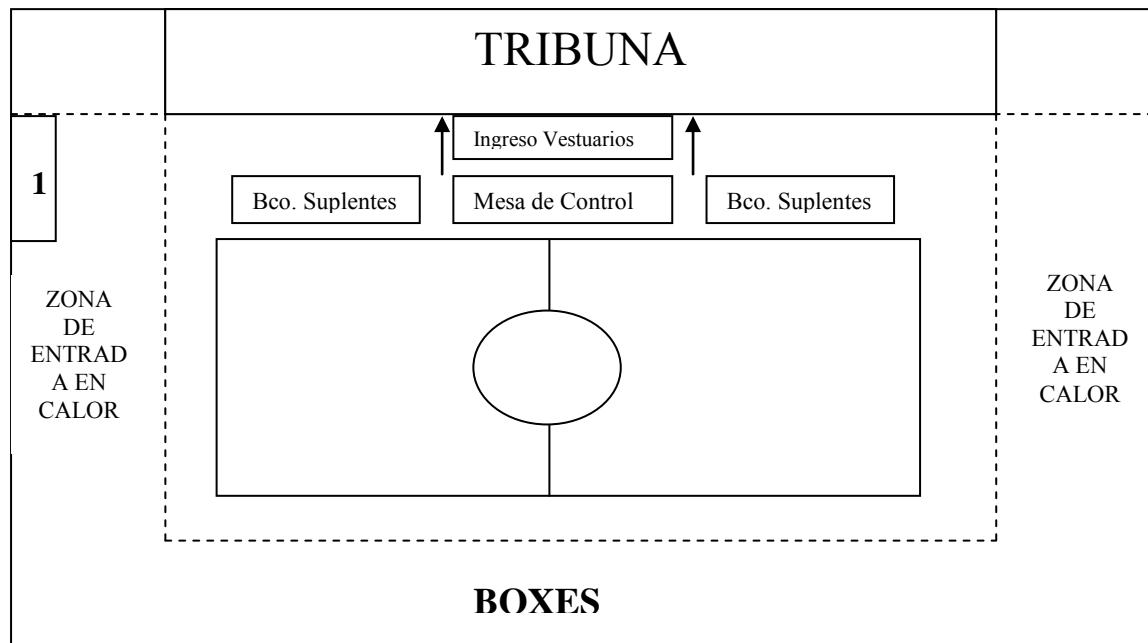




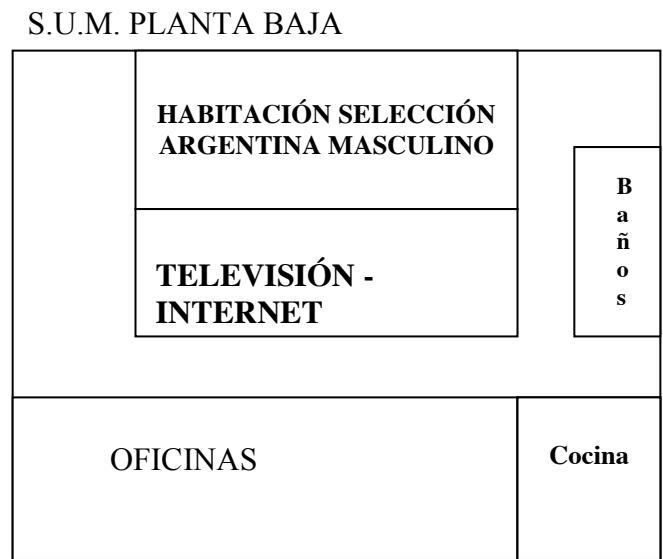
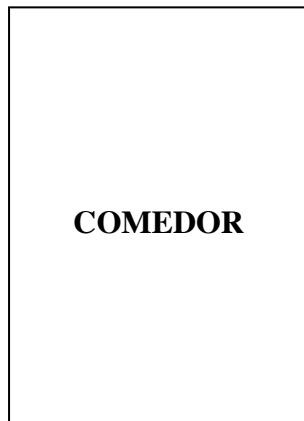


Depósito de Materiales y Taller de reparación de sillas de ruedas

Cada Delegación contará con un espacio en el Polideportivo para dejar el material deportivo (sillas de ruedas, etc); así como también, de un espacio para mantenimiento y reparación de las sillas de ruedas.



1. Sala de Clasificación Funcional



S.U.M. PLANTA ALTA



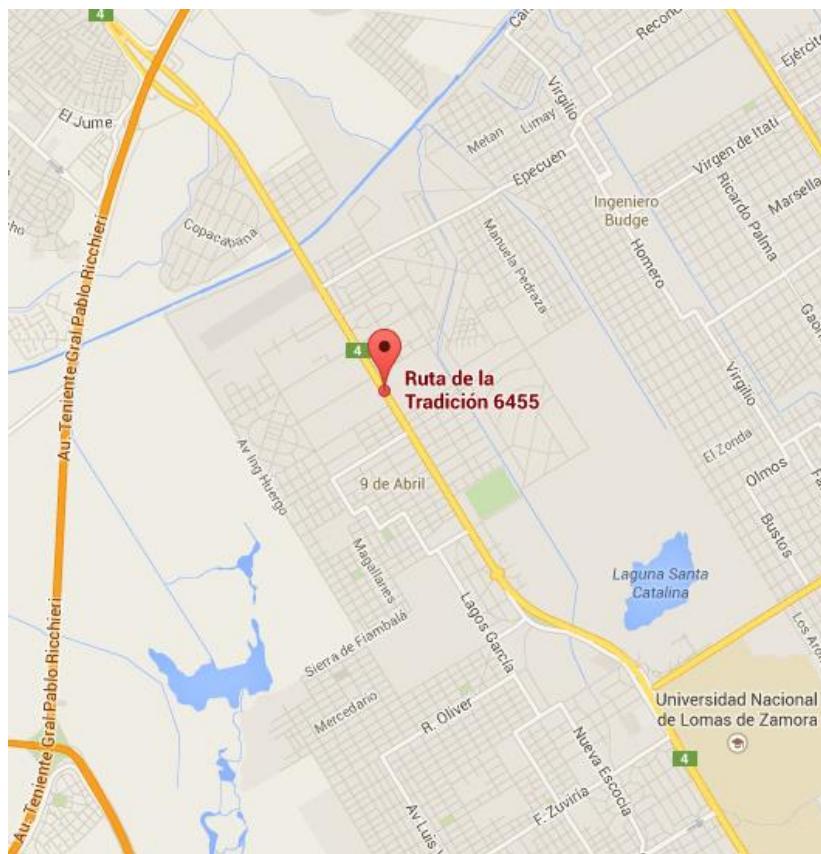
8. Alojamiento para las delegaciones

El alojamiento de los deportistas participantes estará distribuido en los siguientes complejos:



Ruta de la Tradición (Ex Camino de Cintura)
6455, Esteban Echeverría. Buenos Aires,
Argentina.

+5411 4693 0533



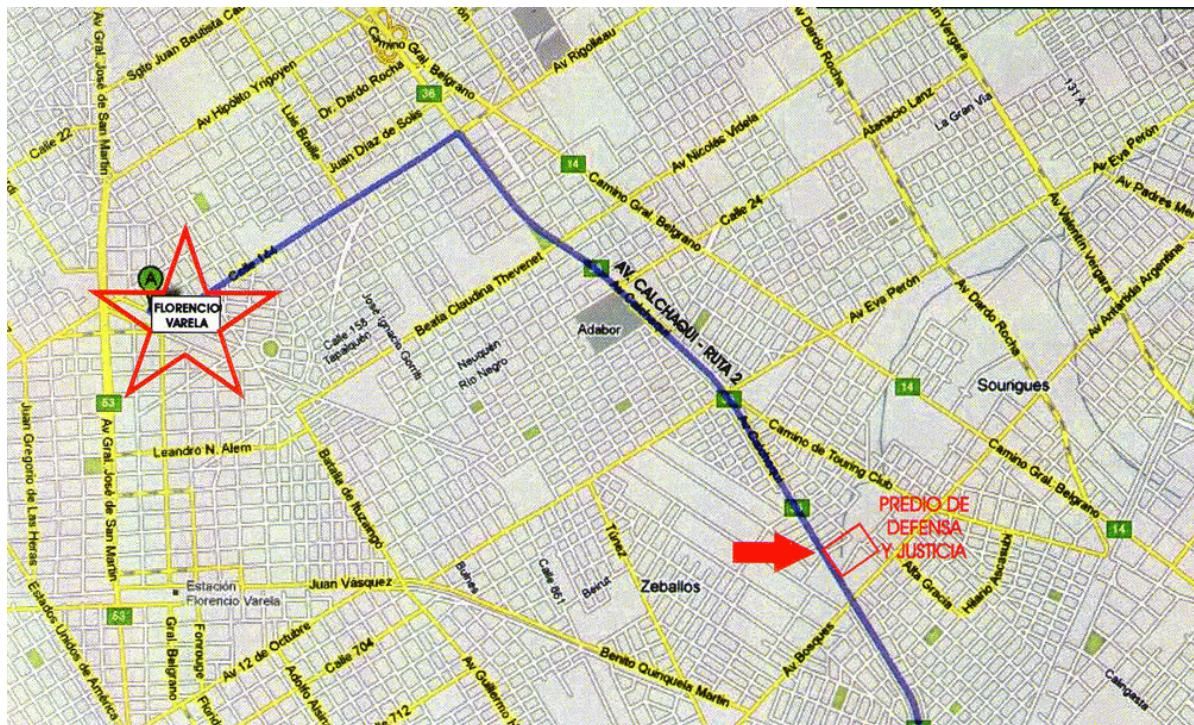


Distancia entre el Predio de Pasteleros y el Polideportivo Municipal de Almirante Brown - 18,7km- 30 minutos de viaje.



Av. Calchaquí Km 28,5 (Ex Ruta N° 2),
Florencio Varela.
Buenos Aires, Argentina

+5411 4237 2327





Distancia entre el Predio del Club Defensa y Justicia y el Polideportivo Municipal de Almirante Brown - 18,7km- 30 minutos de viaje.

Llegada anticipada de las delegaciones

En caso de que las delegaciones decidan arribar a Buenos Aires antes de la fecha de apertura de los Juegos, la contratación de servicios quedará a cargo de cada delegación. La organización podrá brindarles asesoramiento y la información necesaria para mejorar su estadía.

Estructura del Alojamiento

En caso de alojarse en hoteles, las habitaciones podrán serán dobles; y en caso de alojarse en complejo hotelero, las cabañas serán para 6 y para 8 personas. En todos los casos, se contará con baño privado.

El servicio de alojamiento incluye el desayuno y la cena dentro del hotel, ya que, como se detallará más adelante, el almuerzo se servirá en el **Comedor** del Polideportivo Municipal de Almirante Brown.

Servicios de lavandería



El servicio de lavandería no estará incluido. Se les dará, al momento de arribo del hotel, información sobre dónde pueden contratar el servicio de lavado y tarifas de cada lavandería. La elección, traslado de ropa y contratación del servicio de lavado, quedará a cargo de cada delegación.

Asignación de hoteles



La asignación de los hoteles para cada delegación estará a cargo de la Organización.

Comedor



El Comedor estará ubicado en el Polideportivo Municipal de Almirante Brown. El menú incluirá los alimentos necesarios, a fin de satisfacer las necesidades nutricionales de los deportistas.

Durante la Competencia, el Comedor permanecerá abierto diariamente desde las 12hs hasta las 14hs, acordando turnos de almuerzo con cada delegación en función de los horarios de competencia.

Redes, telecomunicaciones y telefonía

Las llamadas locales, nacionales e internacionales quedarán a cargo de cada delegación.

Habrá conexión a las redes inalámbricas de acceso a internet (Wi Fi) gratuitas que se encuentren en el hotel y centros deportivos.



9. Transporte

Servicio de autobuses para atletas y cuerpo técnico



El servicio de autobuses para los atletas y autoridades de la delegación estará disponible a partir de la fecha de apertura del Torneo.

Los miembros de cada delegación serán transportados en autobuses de piso bajo. Varios servicios de transporte se ofrecen a los atletas y funcionarios de la delegación, tales como:

- Transporte para las llegadas y salidas hacia/desde los Aeropuertos o Terminales Fluviales y los hoteles.
- Transporte del hotel a las instalaciones de competencia y entrenamiento.
- Transporte del hotel al Centro de Acreditación y Clasificación Funcional.
- Transporte del hotel a las Ceremonias de Apertura y Clausura.

10. Procedimiento de salida para atletas y oficiales de equipo hacia Ezeiza / Aeroparque / Buquebus

Salidas durante los Juegos

El transporte para la salida de los Juegos estará disponible el día y horario acordado previamente con la Organización. El traslado entre los hoteles y las terminales será en forma directa, sin escalas.

Se recomienda a las delegaciones presentarse en el aeropuerto por lo menos tres horas antes de la salida de su avión, y en la Terminal Fluvial, dos horas antes de la salida del buque.

Salidas posteriores a los Juegos

Ningún tipo de servicio será proporcionado a las delegaciones que salgan después del día 21 de septiembre de 2014.

11. Ceremonias de Inauguración y Clausura

La **Ceremonia de Inauguración** del Panamericano de Handball sobre Silla de Ruedas se llevará a cabo el 17 de septiembre de 2014 en el Polideportivo Municipal de Almirante Brown.

Los atletas estarán agrupados por país en el desfile de la Ceremonia de Inauguración. Inmediatamente después de terminar el desfile, se guiará a los atletas a sus asientos reservados para que puedan ver y disfrutar el resto del evento.

La **Ceremonia de Clausura** está prevista para el 20 de septiembre de 2014 y también tendrá lugar en el Polideportivo Municipal de Almirante Brown, la participación de los deportistas será la misma que en la Ceremonia de Apertura.

12. Ficha Técnica

- **Formas de juego**
 - 7 vs 7 Masculino
 - 7 vs 7 Femenino
 - 4 vs 4 A Masculino
 - 4 vs 4 A Femenino
 - 4 vs 4 B Masculino
- **Cantidad de Personas por Delegación**
 - Masculino: 16
 - Femenino: 10
 - Cuerpo Técnico: 4
- **Reglamento Modalidad 7 vs. 7**

El texto, los comentarios, los signos de IWHF, la clarificación de las reglas del juego son todos los componentes de las Normas.

No se aplican, sin embargo, la guía para la construcción de placas y balizas, que son simplemente incluidos en el libro de reglas para la comodidad de los usuarios de este texto.

NOTA: Como una forma de simplificación, este libro de reglas generalmente utiliza la forma masculina de las palabras para hacer frente a los jugadores, oficiales de equipo, árbitros y otros. Sin embargo, las normas se aplican también a las participantes mujeres, a

excepción de las normas sobre el tamaño de los balones que se utilizarán (ver Regla 3).

Regla 1 - EL CAMPO DE JUEGO.

1:1 El campo de juego (ver fig.1), es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, que consiste de dos áreas de arco (ver Regla 1:4 y Regla 6) y un área de juego. Las líneas más largas que lo limitan se llaman líneas laterales, mientras que las más cortas se denominan líneas de gol (entre los postes del arco) o líneas de fondo (a cada lado de los arcos). Alrededor del campo de juego debería existir una zona de seguridad con un ancho de al menos 1 metro a lo largo de las líneas laterales y de 2 metros por detrás de la línea de gol y de la línea de fondo. Las características del campo de juego no deben ser modificadas durante el partido en forma tal que un equipo gane alguna ventaja.

1:2 Se coloca un arco (ver fig. 2a y 2b) en el centro de cada línea fondo. Los arcos deberán estar fijados firmemente al piso o a las paredes detrás de ellos. Sus medidas interiores son de 2,0 metros de alto y 3 metros de ancho. Los postes del arco están unidos por un travesaño horizontal. El lado posterior de los postes estará alineado con el lado posterior de la línea de gol. Los postes del arco y el travesaño deben poseer una sección cuadrada de 8 cm. Excepto en la barra superior donde se debe poner una placa de hierro que reduce la altura del arco a 1,60 metros y también se puede utilizar como un lugar para divulgar patrocinadores.

Las tres caras visibles desde el campo de juego deben estar pintadas con franjas de dos colores contrastantes que también contrasten claramente con el fondo del campo.

Los arcos deberán estar provistos de una red, que debería sujetarse en tal forma que la pelota lanzada dentro del arco normalmente permanezca dentro de él.

1:3 Todas las líneas del campo son parte integrante del área que ellas delimitan. Las líneas de gol poseerán 8 cm. de ancho entre los postes del arco (ver fig. 2a), mientras que todas las otras líneas medirán 5 cm. de ancho. Las líneas entre dos áreas adyacentes pueden ser reemplazadas utilizando distintos colores en el piso para diferenciar dichas áreas adyacentes.

1:4 Enfrente de cada arco se encuentra el área de arco (ver fig. 5). El área de arco estará delimitada por la línea de área de arco (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- a) una línea de 3 metros de largo, trazada directamente frente al arco. Esta línea es paralela a la línea de gol y está a 6 metros de distancia de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de área de arco);
- b) dos cuartos de círculo, cada uno de ellos con un radio de 6 metros (medidos desde la esquina posterior interna de los postes del arco), que conectan la línea de 3 metros de largo con la línea de fondo (ver fig. 1 y 2).

1:5 La línea de tiro libre (línea de 9 metros) es una línea discontinua, marcada 3 metros por afuera de la línea del área de arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos miden 15 cm. (ver fig. 1).

1:6 La línea de 7 metros es una línea de 1 metro de longitud, marcada directamente frente al arco. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 7 metros de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 7 metros); (ver fig. 1).

1:7 La línea de limitación del arquero (línea de 4 metros) es una línea de 15 cm. de longitud, trazada directamente en frente del arco. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 metros de ella (medida desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 4 metros); (ver fig. 1).

1:8 La línea central conecta el punto medio de las dos líneas laterales (ver fig. 1 y 3).

1:9 La línea de cambio (un segmento de la línea lateral), se extiende para cada equipo desde la línea central hasta un punto ubicado a 4,5 m. de distancia de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea paralela a la línea central, que se extiende 15 cm. hacia dentro de las líneas laterales y 15 cm. hacia fuera de las mismas (ver fig. 1 y 3).

1:10 La zona de tiro de punta es una línea continua de 3 metros, iniciada en el final de la línea de 9 metros (punteada) en la línea lateral y finalizada en la línea de 6 metros. (Su proyección debe terminar al pie del palo del arco del mismo lado de la cancha).

1:11 La mesa para el planillero y cronometrista y los bancos de suplentes deben estar puestos de forma que los oficiales de mesa puedan ver las líneas de cambio. La mesa debe estar puesta más cerca de la línea lateral que los bancos, pero al menos a 50cm de la línea lateral.

Figura 1: El terreno de juego (Dimensiones expresadas en centímetros)

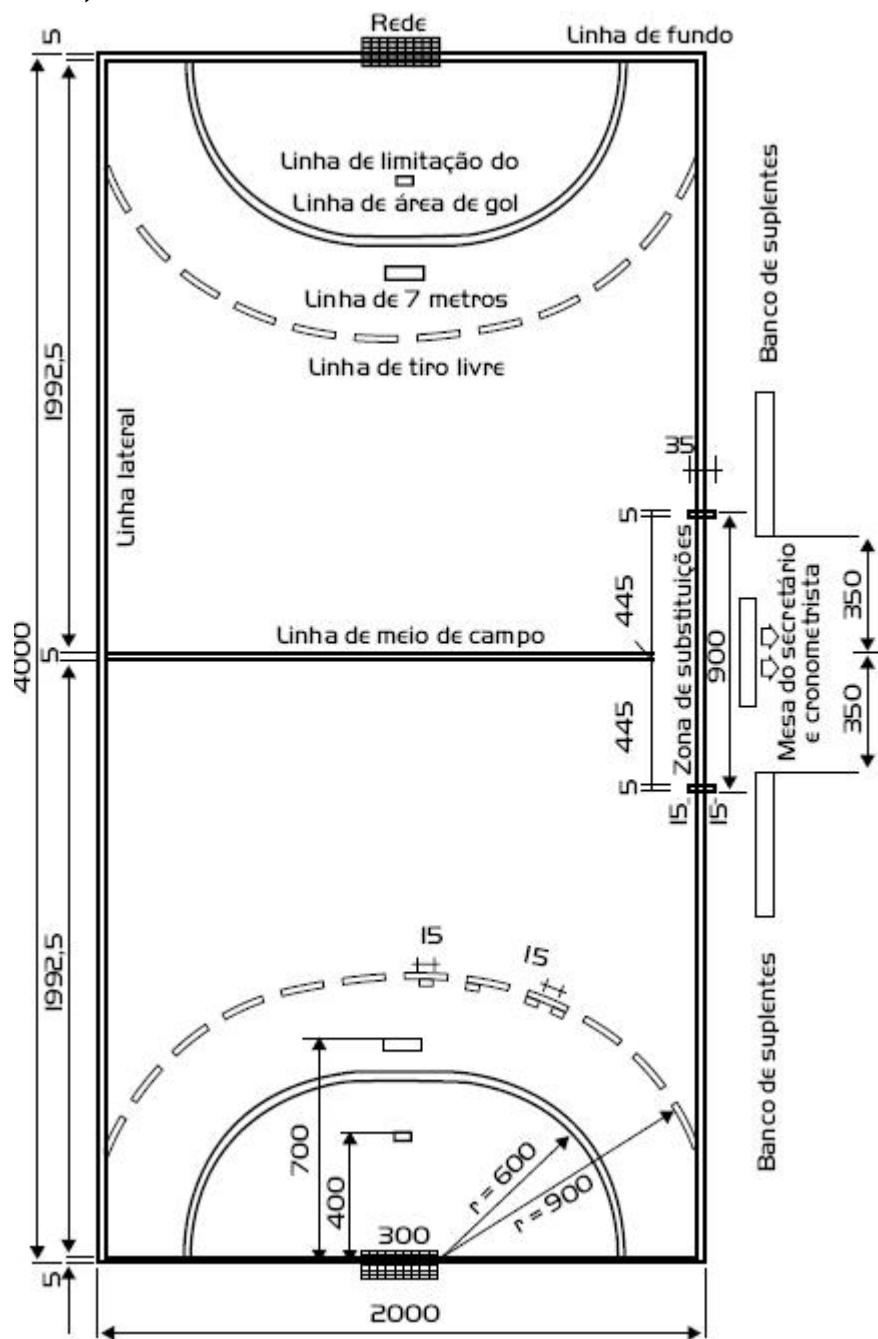


Figura 2: EL ARCO

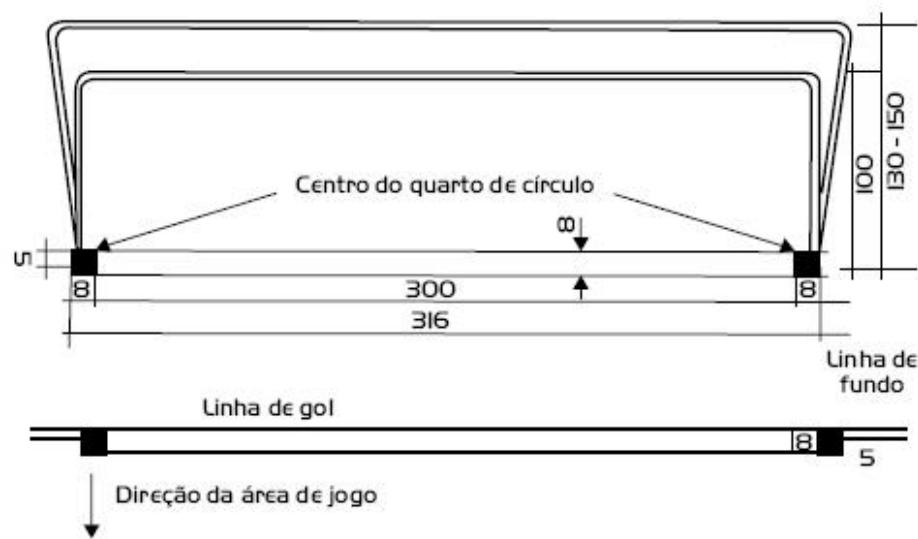
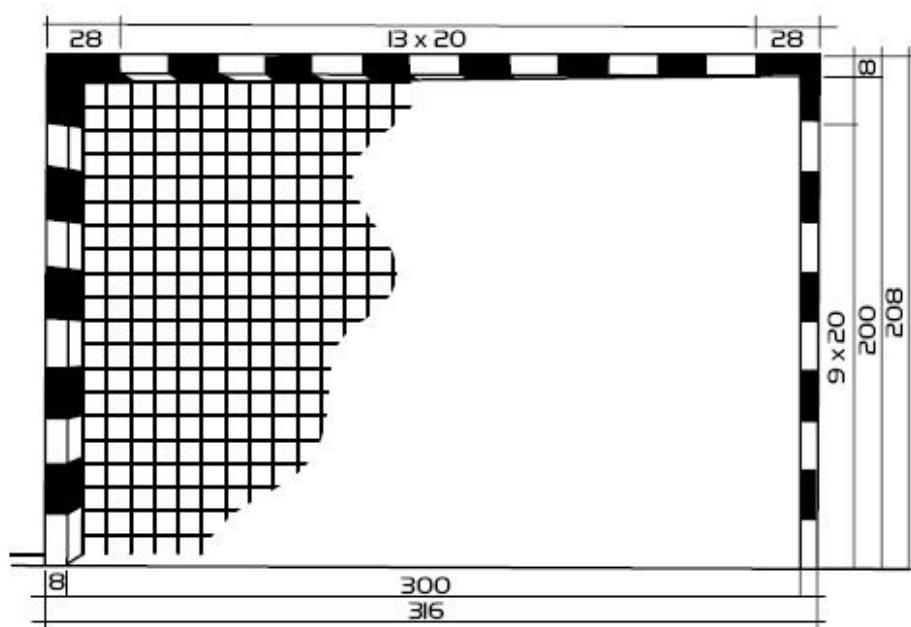


Figura 2b: El arco vista lateral

Figura 3: Línea de gol.

Regla 2 - TIEMPO DE JUEGO, SEÑAL DE FINAL y TIME - OUT.

Tiempo de juego

2:1 La duración del tiempo de juego regular para todos los equipos con jugadores de 16 ó más años de edad es de dos períodos de 20 minutos. El descanso entre ellos es regularmente de 10 minutos.

La duración del tiempo de juego regular para los equipos de jóvenes cuya edad esté comprendida entre 12 y 16 años es de 2 x 15 minutos, en tanto que para los niños de edades comprendidas entre 8 y 12 años es de 2 x 10 minutos. En ambos casos, el descanso es regularmente de 10 minutos.

2:2 Si un partido estuviera empatado al finalizar el tiempo de juego regular y debiera determinarse un ganador, se jugará una prórroga después de un intermedio de 5 minutos. La prórroga consiste de 2 períodos de juego de 5 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre ellos.

Si el partido continuara empatado al finalizar esta primera prórroga, una segunda prórroga deberá jugarse después de 5 minutos de intermedio. Esta prórroga consiste también de dos períodos de 5 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre ellos.

Si el partido todavía estuviera empatado, el ganador será determinado de acuerdo al reglamento particular de la competencia.

Si se decidiera utilizar lanzamientos de 7 metros como forma de desempate para determinar un ganador, se deberá seguir el procedimiento indicado más abajo.

Comentario:

Si se utilizaran lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, están autorizados a participar en ellos los jugadores que no estuvieran excluidos o descalificados al finalizar el tiempo de juego (Ver también Regla 4:1, 4º párrafo).

Cada equipo nomina 5 jugadores. Estos jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, en forma alternada con los jugadores del otro equipo. No se requiere que los equipos predeterminen la secuencia de sus ejecutantes. Los arqueros pueden ser libremente elegidos entre los jugadores autorizados a participar y pueden ser reemplazados por cualquiera de ellos. Los jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como ejecutantes y como arqueros. Los árbitros deciden cuál será el arco utilizado. Los árbitros realizan un sorteo, y el equipo ganador elige si desea lanzar en primer o

en último lugar. Si el procedimiento debiera continuar porque el resultado sigue siendo un empate luego de los primeros cinco lanzamientos de cada equipo, se utiliza el orden inverso para el resto de los lanzamientos.

Para tal continuación, cada equipo nominará nuevamente 5 jugadores. Todos, o algunos de ellos, pueden ser los mismos que fueron nominados en la primera ronda. Este método de nominar cinco jugadores por vez continúa tantas veces como sea necesario. No obstante, en esta oportunidad, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad de lanzamientos.

Los jugadores pueden ser descalificados de una posterior participación en los lanzamientos de 7 metros en caso de mantener una conducta antideportiva significativa o repetida (16:6e). Si esto involucra a un jugador que había sido nominado en un grupo de cinco ejecutantes, el equipo debe nominar a otro ejecutante.

Señal de final

2:3 El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro que señala el saque de centro inicial y finaliza con la señal de finalización dada automáticamente por la instalación mural de cronometraje o por el cronometrista. Si la señal no sonara, el árbitro hace sonar su silbato para indicar que el tiempo de juego ha finalizado (17:9).

Comentario:

Si no se dispone de una instalación mural de cronometraje con señal de finalización automática, el cronometrista deberá utilizar un cronómetro de mesa, o uno manual, y finalizará el partido dando una señal de finalización (18.2, 2º párrafo).

2:4 Las infracciones y actitudes antideportivas que se produzcan antes de la señal de finalización o simultáneamente con ella (ya sea para el primer período o para el final del partido y también para el final de los períodos en las prórrogas), deben ser sancionadas, inclusive cuando el tiro libre resultante (de acuerdo a la Regla 13:1) o el lanzamiento de 7 metros no pueda ser ejecutado hasta después de la señal.

Similarmente, el lanzamiento debe volver a ejecutarse si la señal de finalización (para el primer período o para el final del partido y también en las prórrogas) sonara precisamente cuando se estaba ejecutando un

tiro libre o un lanzamiento de 7 metros, o mientras la pelota ya estaba en el aire.

En ambos casos, los árbitros sólo darán por finalizado el partido después de la ejecución (o repetición) del tiro libre o lanzamiento de 7 metros y una vez que su resultado inmediato haya sido establecido

2:5 Durante los tiros libres ejecutados (o repetidos) de acuerdo a la Regla 2:4, se aplican algunas restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores. Como una excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, el único cambio de jugadores permitido es el de un jugador del equipo ejecutante. Las infracciones a esta regla son sancionadas de acuerdo a la Regla 4:5, 1º párrafo. Por otra parte, todos los compañeros de equipo del jugador ejecutante deben ubicarse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante, además de encontrarse fuera de la línea de tiro libre del equipo adversario (13:7, 15:6, ver también Aclaración Nº 1). Las posiciones de los jugadores defensores se indican en la Regla 13:8.

2:6 Los jugadores y oficiales de equipo son pasibles de recibir una sanción disciplinaria por las infracciones o actitudes antideportivas que tengan lugar durante la ejecución de un tiro libre o de un lanzamiento de 7 metros que es realizado bajo las circunstancias descriptas en las Reglas 2:4-5. Una infracción cometida durante la ejecución de este lanzamiento no puede, sin embargo, implicar un tiro libre favorable al equipo adversario.

2:7 Si los árbitros determinan que el cronometrista ha dado la señal de final antes de lo correspondiente (ya sea para el primer período o para el final del partido y también en las prórrogas), deben retener a los jugadores en el campo de juego y jugar el tiempo restante.

El equipo que estaba en posesión de la pelota al momento de la señal prematura permanecerá en posesión de la misma cuando el partido se reanude. Si la pelota no estaba en juego, el partido se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si la pelota estaba en juego, entonces el partido se reanuda con un tiro libre conforme a las Reglas 13:4a-b.

Si el primer período del partido (o de una prórroga) ha finalizado más tarde de lo correspondiente, el segundo período debe reducirse en consecuencia. Si el segundo período del partido (o de una prórroga) ha terminado más tarde de lo correspondiente, los árbitros ya no están en condiciones de cambiar nada de lo ocurrido.

Time-out

2:8 Un time-out es obligatorio cuando:

- a) Se señala una exclusión por 2 minutos o una descalificación o expulsión (sacar)
- b) Se concede un team time-out.
- c) Hay una señal dada por el cronometrista o por el delegado técnico.
- d) Es necesario realizar consultas entre los árbitros conforme a la *Regla 17:7*
- e) Cuando un jugador levanta su brazo estando en el suelo y necesita la ayuda del cuerpo técnico, en el momento que la pelota no se encuentre en juego.

Dependiendo de las circunstancias, también se concede normalmente un time-out en otras situaciones (ver *Aclaración Nº 2*).

Las infracciones ocurridas durante un time-out tienen las mismas consecuencias que las ocurridas durante el tiempo de juego (16:10).

2:9 En principio, los árbitros deciden cuando debe detenerse el cronómetro y cuando debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego debe ser indicada al cronometrista por medio de tres breves toques de silbato y la Gestoforma Nº 15.

No obstante, en el caso de existir un time-out obligatorio cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato proveniente del cronometrista o Delegado (2:8b-c), se requiere que el cronometrista detenga inmediatamente el cronómetro oficial, sin esperar una confirmación de parte de los árbitros.

El árbitro siempre debe hacer sonar su silbato para indicar la reanudación del partido luego de un time-out (15:5b).

Comentario:

Un toque de silbato proveniente del cronometrista / delegado detiene efectivamente el juego. Aun cuando los árbitros (y los jugadores) no hayan notado inmediatamente que el juego se ha detenido, cualquier acción en el campo después del toque de silbato no es válida. Esto significa que si un gol fuera convertido después del toque de silbato proveniente de la mesa, debe ser anulado. Similarmente, la decisión de otorgar un lanzamiento a un equipo (un lanzamiento de 7 metros, un tiro libre, un saque lateral, un saque de centro o un saque de arco) también es inválida. El juego se reanudará, en cambio, de la manera que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista /

Delegado hizo sonar el silbato. (Debe tenerse presente que la razón típica para esta intervención es un team time-out o un mal cambio).

Sin embargo, cualquier sanción disciplinaria dada por los árbitros entre el momento del toque de silbato proveniente del cronometrista/ delegado y el momento en que los árbitros detienen la acción, es válida. Esto se aplica sin tener en cuenta el tipo de infracción e independientemente de la severidad de la sanción.

2:10 Cada equipo tiene el derecho de recibir una interrupción de 1 minuto de duración (“team time-out”) en cada período del tiempo de juego regular, pero no en las prórrogas (Aclaración Nº 3).

Regla 3 - LA PELOTA

3:1 La pelota está hecha de cuero o material sintético. Debe ser de forma esférica. La superficie no debe ser brillante ni resbaladiza (17:3).

3.2 El tamaño de la pelota, es decir, la circunferencia y el peso a ser utilizada en las distintas categorías de juego, es el siguiente:

- 58 - 60 cm. y 425 - 475 gr. (tamaño 3 de la I.H.F.), para varones y equipos juveniles de varones (mayores a 16 años).
- 54 - 56 cm. y 325 a 375 gr. (tamaño 2 de la I.H.F.), para damas, equipos juveniles de damas (mayores a 14 años) y equipos juveniles de varones (con edades comprendidas entre 12 y 16 años).
- 50 - 52 cm. y 290 - 330 gr. (tamaño 1 de la I.H.F.), para equipos juveniles de damas (con edades comprendidas entre 8 y 14 años) y de varones (con edades comprendidas entre 8 y 12 años).

Comentario:

Los requerimientos técnicos para las pelotas a ser usadas en todas las competencias internacionales oficiales, están contenidos en las “Regulaciones del Balón de la I.H.F.”.

3:3 En cada partido debe haber al menos cinco pelotas disponibles. Durante el partido, las pelotas de reserva deben estar inmediatamente disponibles al lado de la portería (una a izquierda y otra a derecha). Las pelotas deben cubrir los requerimientos indicados en las Reglas 3:1-2

3:4 Los porteros deciden cuándo utilizar una pelota de reserva. En tales casos, los porteros deben poner la pelota de reserva en juego rápidamente a fin de minimizar las interrupciones y evitar los time - out.

Regla 4 - EL EQUIPO, LOS CAMBIOS, EQUIPAMIENTO DEPORTIVO, LESIONES DE JUGADORES

El equipo

4:1 Un equipo se compone de hasta 14 jugadores.

No más de 7 jugadores pueden estar presentes en el campo de juego al mismo tiempo. El resto de los jugadores son suplentes.

En todo momento durante el partido, el equipo debe tener a uno de sus jugadores identificado como arquero dentro del campo de juego. Un jugador que está identificado como arquero puede pasar a ser jugador de campo en cualquier momento (observar, no obstante, Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo). Similarmente, un jugador de campo puede pasar a ser arquero en cualquier momento (ver, no obstante, Reglas 4:4 y 4:7).

Al inicio del partido, un equipo debe tener al menos 7 jugadores en el campo de juego.

El número de jugadores de un equipo puede incrementarse hasta 14 en cualquier momento durante el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

El partido puede continuar aún si el número de jugadores de un equipo en el campo de juego desciende por debajo de 7. Es función de los árbitros juzgar si el partido debería ser definitivamente suspendido y elegir el momento en que ello debería ocurrir (17:12).

4:2 Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de 6 oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como "oficial responsable de equipo". Solamente este oficial tiene permitido dirigirse al planillero - cronometrista y, posiblemente, a los árbitros (ver, no obstante, Aclaración Nº 3: Team time-out).

Normalmente, un oficial de equipo no tiene permitido ingresar al campo de juego durante el partido. Una infracción a esta regla será sancionada como actitud antideportiva (ver Reglas 8:7, 16:1b, 16:3d y 16:6c). El partido se reanuda con un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a-b; Ver, no obstante, Aclaración Nº 7).

Una vez que el partido haya comenzado, el “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que en la zona de cambios no permanezca ninguna persona además de los oficiales de equipo que estén inscriptos 6 como máximo y de los jugadores que estén autorizados a participar (ver 4:3). Una infracción a esta regla implica una sanción progresiva para el “oficial responsable de equipo” (16:1b, 16:3d y 16:6c)

4:3 Un jugador u oficial de equipo está autorizado a participar si se encuentra presente al comienzo del partido y está inscripto en la planilla de juego.

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haberse iniciado el partido, deben obtener del planillero - cronometrista la autorización para participar en el mismo y deben ser inscriptos en la planilla de juego.

Un jugador autorizado a participar puede, en principio, entrar en cualquier momento al campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo (Ver, no obstante, Reglas 4:4 y 4:6).

El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que solamente ingresen al campo de juego los jugadores que están autorizados a participar. Una infracción a esta regla será sancionada como una actitud antideportiva cometida por el “oficial responsable de equipo” (13:1a-b; 16:1b, 16:3d, y 16:6c; ver, no obstante, Aclaración Nº 7).

Cambios de jugadores

4:4 Los jugadores suplentes pueden entrar al campo de juego en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al planillero - cronometrista (ver, no obstante, Regla 2:5), tan pronto como los jugadores a los que reemplazan lo hayan abandonado (4:5).

Los jugadores involucrados en el cambio deberán siempre entrar y salir del campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo (4:5). Estos requerimientos también se aplican a los cambios de arquero (ver también 4:7 y 14:10).

Las reglas referentes a los cambios de jugadores también deben aplicarse durante un time-out (excepto durante un team time-out).

Comentario:

El propósito del concepto de la “línea de cambios” es asegurar que los cambios de jugadores sean realizados de una manera deportiva y ordenada. Este concepto no fue pensado para causar sanciones disciplinarias en otras situaciones donde un jugador anda por encima de la línea lateral o de la línea de fondo de una manera descuidada y sin ninguna intención de ganar una ventaja (por ejemplo, al buscar agua o

una toalla en el banco sólo un poco más allá de la línea de cambios, o al abandonar el campo de una manera deportiva cuando recibe una exclusión y cruza la línea de costado hacia el banco, pero justo por fuera de la línea de 15cm). El uso táctico e ilegal del área que está fuera del campo de juego se trata separadamente en la Regla 7:10

4:5 Un mal cambio deberá ser sancionado con una exclusión de 2 minutos para el jugador infractor. Si más de un jugador del mismo equipo comete un mal cambio en la misma situación, sólo deberá sancionarse al jugador que ha cometido la infracción en primera instancia.

El partido se reanuda por medio de un tiro libre para el equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, *Aclaración Nº 7*)

4:6 Si un jugador adicional ingresa al campo de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambio, deberá sancionárselo con una exclusión de 2 minutos. De esta forma, el equipo debe reducir en uno el número de sus jugadores dentro del campo de juego durante los 2 minutos siguientes (además, el jugador adicional que ingresó al campo deberá abandonarlo).

Si un jugador ingresa al campo de juego mientras está cumpliendo el tiempo de su exclusión por 2 minutos, se le volverá a sancionar con una exclusión adicional por 2 minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de forma tal que el equipo deberá nuevamente reducir el número de sus jugadores en el campo durante el tiempo de superposición entre la primera y la segunda exclusión.

En ambos casos, el partido se reanuda por medio de un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, *Aclaración Nº 7*).

Equipamiento deportivo

4:7 Todos los jugadores de campo de un equipo debe vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseño de los dos equipos debe permitir que se distingan claramente el uno del otro. Todos los jugadores utilizados en la posición de arquero en un equipo deben vestir el mismo color. El color debe ser tal que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos y del arquero(s) del equipo adversario (17:3).

4:8 Los jugadores deben utilizar números visibles que midan, al menos, 10 cm. de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 cm. en

el frente. Además los números deberán estar situados en los hombros de los jugadores para su rápida lectura. Además debería tener un número de al menos 20 cm en la parte posterior de la silla de ruedas. Los números utilizados deberán ser del 1 al 99.

Un jugador que cambia su posición entre jugador de campo y arquero debe utilizar el mismo número en ambas posiciones.

El color de los números debe contrastar claramente con los colores y el diseño de las camisetas.

4:9 Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protecciones para la cabeza, máscaras faciales, pulseras, relojes, anillos, objetos de "piercing" visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin cinta elástica de protección o con marcos sólidos y cualquier otro objeto que pueda resultar peligroso (17:3).

Los anillos planos, aros pequeños y objetos de "piercing" pueden ser permitidos, siempre y cuando ellos estén cubiertos con una cinta, de tal manera que ya no se puedan juzgar como peligrosos para otros jugadores. Las vinchas, pañuelos para la cabeza y brazaletes de capitán son permitidos, siempre y cuando estén confeccionadas con un material elástico y blando.

Los jugadores que no cumplan con estos requerimientos no tendrán permitido participar del juego hasta que hayan corregido el problema

4:10 Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el campo de juego inmediata y voluntariamente (mediante un cambio de jugadores normal), para permitir que la hemorragia sea detenida, la herida cubierta y la sangre limpiada de su cuerpo y vestimenta. El jugador no debe retornar al campo de juego hasta que esto haya sido realizado.

Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros relacionadas con este aspecto, debe ser considerado culpable de cometer una actitud antideportiva (8:7 16:1b y 16:3d).

4:11 En caso de lesión o que un jugador necesite asistencia, el jugador levanta su brazo y los árbitros deben dar autorización (mediante las Gestoformas N° 15 y 16) para que dos personas que estén autorizadas a participar (ver Regla 4:3) ingresen al campo de juego durante un time-out, con el propósito específico de atender al jugador lesionado de su propio equipo o asistan al jugador a acomodarse en su silla de ruedas.

Si personas adicionales ingresan al campo de juego después de que dos personas ya lo hubiesen realizado, incluyendo personas del equipo no afectado, deberá sancionarse el hecho como una entrada antirreglamentaria, bajo las Reglas 4:6 y 16:3a en el caso de los jugadores, y bajo las Reglas 4:2, 16:1b, 16:3d y 16:6c en el caso de los oficiales de equipo.

Una persona que ha sido autorizada a ingresar al campo bajo la regla 4:11, 1º párrafo, pero que en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de cometer una conducta antideportiva (16:1b, 16:3d y 16:6c).

4.12 Un jugador debe estar firmemente atado a la silla de ruedas deportiva porque la silla es parte del jugador. Para esta opción se debe utilizar tiras de velcro y /o abdomen para evitar el movimiento de levantarse de la silla. **SI UN JUGADOR SALE DE SU SILLA DE FORMA VOLUNTARIA, SE LO DEBE SANCIONAR PROGRESIVAMENTE.**

Regla 5 - EL ARQUERO

El arquero tiene permitido:

5:1 Tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo y de su silla, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de arco.

5.2 Moverse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a las restricciones que se le aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4; 7:7). Sin embargo, el arquero no tiene permitido demorar la ejecución del saque de arco (Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b).

5:3 Abandonar el área de arco sin la pelota y tomar parte del partido en el área de juego. Al hacerlo, el arquero queda sometido a las mismas reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego (excepto en la situación descripta en la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo)

Se considera que el arquero ha salido del área de arco desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por el exterior de la línea de área de arco.

5:4 Abandonar el área de arco con la pelota, si es que no ha logrado controlarla, y jugarla nuevamente en el área de juego.

El arquero *no tiene permitido*:

5:5 Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva (8:3, 8:5, 8:5 Comentario, 13:1b).

5:6 Abandonar el área de arco con la pelota controlada. Esto implica un tiro libre (de acuerdo con las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7, 3º párrafo), si es que los árbitros ya habían hecho sonar su silbato para la ejecución del saque de arco. En otros casos, el saque de arco simplemente se repite (15:7, 2º párrafo). Ver, no obstante, la interpretación de ventaja en la Regla 15:7 cuando el arquero hubiese perdido la pelota fuera de la línea del área de arco después de haber cruzado dicha línea con la pelota en su mano).

5:7 Tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (6:1, 13:1a).

5:8 Introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de la misma (6:1, 13:1a).

5.9 Volver a ingresar al área de arco, con la pelota, proveniente del área de juego (6:1, 13:1a).

5:10 Tocar la pelota con la silla de ruedas, cuando ella esta parada en el suelo en el área de arco o que se está moviendo en dirección al área de juego (13:1a)

5:11 Cruzar la línea de limitación del arquero (línea de 4 metros), o su proyección hacia los costados, antes que la pelota haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros (14:9).

Comentario:

Mientras el arquero mantenga contacto con el suelo, ya sea sobre la línea de limitación (línea de 4 metros) o por detrás de ella, se le permite mover cualquier parte de su cuerpo en el aire por encima de dicha línea.

5:12 Ir a chocar al jugador que ingresa desde la zona de punta (regla 1:10).

Regla 6 - EL ÁREA DE ARCO

6:1 Sólo el arquero tiene permitido ingresar al área de arco (ver, no obstante, 6:3), **EXCEPTO REGLA 1.10 ZONA DE PUNTA**. El área de arco incluye la línea del área de arco y se considera que un jugador de campo ha ingresado en ella cuando la toca con cualquier parte del cuerpo.

6:2 Cuando un jugador de campo ingresa en el área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

- a) saque de arco, cuando un jugador de campo del equipo en posesión de la pelota ingresa en el área de arco con la pelota en su poder o ingresa sin la pelota, pero gana una ventaja al hacerlo (12:1), **EXCEPCION REGLA 1.10 DE ZONA DE PUNTA**;
- b) tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco sin la pelota y gana alguna ventaja al hacerlo, pero no impide una clara ocasión de gol (13:1b, también 8:7f); ver también Aclaración N° 5:1.
- c) lanzamiento de 7 metros, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco y debido a ello impide una clara ocasión de gol (14:1a).

6.3 La entrada al área de arco no se sanciona cuando:

- a) un jugador entra al área de arco después de haber jugado la pelota, con la condición de que ello no origine una desventaja para los adversarios;
- b) un jugador de alguno de los equipos entra al área de arco sin la pelota y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.
- c) Un jugador recibe la pelota fuera del área de arco, entra por la zona de tiro de punta y hace un lanzamiento al arco (ver 7:2, 5:5 y aclaración N° 10)
- d) Cuando entra en el área del arco para ejecutar el tiro de punta el jugador en posesión de balón no puede propulsar su silla y no puede pasar el balón a otro jugador. El jugador con el balón que este botando también puede entrar al área del arco después de dejar de botar el balón.

6:4 Se considera que la pelota “no está en juego” cuando el arquero controla la pelota con sus manos dentro del área de arco (12:1). La pelota debe ser puesta nuevamente en juego a través de un saque de arco (12:2)

6:5 La pelota permanece en juego mientras está rodando en el suelo dentro del área de arco. Está en posesión del equipo del arquero y sólo

éste puede tocarla. El arquero puede recoger la pelota, con lo cual se considera que ya “no está en juego”. En este caso, el arquero la vuelve a poner en juego, de acuerdo con las Reglas 6:4 y 12:1-2 (ver, sin embargo, 6:7b). Se sancionará un tiro libre (13:1a) si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando (ver, sin embargo, 14:1a, junto con Aclaración 6c), en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de arco (12:1 (iii)) si es tocada por un adversario.

La pelota ya no está en juego, cuando queda estacionaria en el suelo dentro del área de arco (12:1 (ii)). Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero debe poner la pelota nuevamente en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (ver, sin embargo, 6:7b). Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de arco si la pelota es tocada por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos (12:1, 2º párrafo; 13:3).

Está permitido tocar la pelota mientras está en el aire sobre el área de arco.

6:6 El juego continuará (por medio de un saque de arco, conforme a lo indicado en las *Reglas 6:4-5*), si un jugador del equipo defensor toca la pelota en su accionar defensivo y es posteriormente controlada por el arquero o queda en el área de arco.

6:7 Si un jugador juega la pelota hacia la propia área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

- a) Gol, si la pelota entra en el arco.
- b) Tiro libre, si la pelota queda sobre el área de arco o si el arquero toca la pelota y no ingresa al arco (13:1a-b).
- c) Saque lateral, si la pelota cruza la línea de fondo (11:1).
- d) El juego continúa si la pelota atraviesa el área de arco volviendo al área de juego, sin haber sido tocada por el arquero.

6:8 La pelota que vuelve al área de juego proveniente del área de arco, continúa en juego.

Regla 7 – EL JUEGO DE LA PELOTA, JUEGO PASIVO

Jugar la pelota
Está permitido:

7:1 Lanzar, agarrar, detener, empujar o golpear la pelota usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco.

7:2 Retener la pelota durante 3 segundos como máximo, también cuando se encuentra en el suelo (13:1a).

7:3 Dar un máximo de tres propulsiones (Remadas)

Comentario:

No se viola ninguna regla cuando un jugador, en poder de la pelota, cae al suelo y juega la pelota desde esa posición.

7:4 Estando parado, o a la carrera:

- a) Picar la pelota una vez y recogerla con una o ambas manos.
- b) Picar la pelota repetidamente con una mano (dribbling) y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.
- c) Hacer rodar la pelota sobre el piso repetidamente con una mano y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.

Tan pronto como la pelota sea posteriormente agarrada con una o ambas manos, el jugador debe jugarla dentro de los tres segundos siguientes o después de dar tres propulsiones como máximo (13:1a).

Se considera que la pelota ha sido picada, o que el dribbling ha sido iniciado, cuando el jugador toca la pelota con cualquier parte de su cuerpo y la dirige hacia el suelo.

Luego de que haya tocado en otro jugador o en el arco, se permite al jugador volver a tocar la pelota o picarla y recogerla nuevamente. (Ver, no obstante, 14:6).

7:5 Pasar la pelota de una mano a la otra.

No está permitido:

7:6 Tocar la pelota más de una vez después de que haya sido controlada, a menos que mientras tanto, la pelota haya tocado en el suelo, en otro jugador o en el arco. No obstante, tocarla más de una vez no es penalizado si el jugador ha cometido una “falla de recepción”, es decir, cuando el jugador falla en su intento de controlar la pelota al tratar de agarrarla o detenerla

7:7 Tocar la pelota con la silla de ruedas, excepto cuando un jugador adversario le haya arrojado la pelota (13:1a-b, ver también 8:7e).

7:8 El juego continúa si la pelota toca a un árbitro que se encuentra dentro del campo de juego,

7:9 Si un jugador en posesión de la pelota se desplaza con su silla de ruedas por fuera del campo de juego (mientras la pelota está todavía dentro del campo), por ejemplo para rodear a un jugador defensor, se deberá sancionar un tiro libre para el equipo adversario (13:1a).

Si un jugador del equipo en posesión de la pelota ocupa una posición por fuera del campo de juego mientras no tiene la pelota en su poder, los árbitros indicarán al jugador que debe ubicarse dentro del campo. Si el jugador no lo hace, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se deberá sancionar un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a) sin que sea necesario realizar ninguna advertencia posterior. Tales acciones no implican una sanción disciplinaria bajo las Reglas 8 y 16

7:10. Llevar la pelota en el regazo, sobre las piernas

Juego pasivo

7:11 No está permitido conservar la pelota en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento al arco. Similarmente, no está permitido demorar repetidamente la ejecución de un saque de centro, de un tiro libre, de un saque lateral o de un saque de arco para el propio equipo (ver *Aclaración N° 4*). Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro libre en contra del equipo en posesión de la pelota, a menos que la tendencia pasiva haya acabado (13:1a).

El tiro libre se ejecuta desde el lugar en el que se encontraba la pelota al momento de la interrupción del juego.

7:12 Cuando se reconozca una tendencia al juego pasivo, debe mostrarse el gesto de advertencia (Gestoforma N° 18). Esto brinda al equipo que está en posesión de la pelota la oportunidad de cambiar su forma de atacar con el objeto de evitar la pérdida de posesión. Si la forma de atacar no cambia a partir del momento en que el gesto de advertencia es mostrado, o si el equipo no efectúa un lanzamiento al arco en como máximo 3 pases, debe decidirse un tiro libre en contra del equipo que estaba en posesión de la pelota (ver *Aclaración N° 4*).

En ciertas situaciones, los árbitros también pueden decidir un tiro libre contra el equipo que posee la pelota sin realizar previamente el gesto de advertencia. Por ejemplo, cuando un jugador desecha intencionalmente una clara oportunidad de convertir un gol.

Regla 8 - FALTAS Y ACTITUDES ANTIDEPORTIVAS

Acciones Permitidas

8:1 Está permitido:

- 1) usar brazos y manos para bloquear o ganar posesión de la pelota;
- 2) usar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador;
- 3) usar el tronco o la silla de ruedas para bloquear al adversario, también cuando el adversario no tiene el balón;
- 4) hacer contacto corporal con un adversario, estando de frente a él y mantener el contacto de modo de controlar y acompañar al adversario.
- 5) trabar los movimientos de la silla de ruedas del adversario sin la posesión del balón, sin poner en riesgo el equipamiento del adversario y no use las manos y brazos en esta acción.

Comentario:

Bloquear significa impedir que un adversario se mueva a un espacio vacío. Bloquear, mantener el bloqueo y salir de bloqueo debe, en principio, ser realizado de manera pasiva en relación al adversario (ver, no obstante 8:2b).

8:2 No está permitido:

- 1) arrebatar o golpear la pelota que se encuentra en las manos del adversario;
- 2) bloquear o empujar al adversario con brazos, manos, o piernas;
- 3) detener o agarrar (del cuerpo o del uniforme), empujar, pegar o saltar sobre un adversario;
- 4) poner en peligro al adversario (con o sin balón)
- 5) contacto desde atrás.
- 6) Tocar el balón con la parte inferior de la silla de ruedas (debajo de la silla).
- 7) Agarrar la silla de ruedas de un jugador contrario y se sanciona como actitud antideportiva grave, exclusión de 2 minutos o descalificación.

8:3 Infracciones a la regla 8:2 pueden ocurrir en la lucha por el balón; sin embargo, las infracciones donde la acción está principal o exclusivamente dirigida al adversario y no al balón, serán sancionadas "progresivamente". Esto significa que, además del tiro libre o el lanzamiento de 7 metros, también es necesaria una sanción personal,

comenzando con una amonestación (16:1b), siguiendo con un aumento para sanciones más severas, como las exclusiones (16:3b) y descalificaciones (16:6).

Sin embargo, los árbitros tienen el derecho de determinar cuándo una infracción en particular conduce a una exclusión de 2 minutos inmediata, aun si el jugador no poseía una amonestación previa.

8:4 Expresiones físicas y verbales que son incompatibles con el buen espíritu deportivo son consideradas conducta antideportiva (para ejemplos, ver aclaración n° 5) Esto se aplica a jugadores y oficiales de equipo, dentro o fuera del campo de juego. La sanción Progresiva también se aplica en caso de actitud antideportiva (16:1, 16:3 y 16:6)

8:5 Un jugador que ataque a un jugador adversario de manera tal que pueda ser peligroso para su salud, deberá ser descalificado (16:6a). Particularmente si él:

- 1) por el costado o por atrás, golpea o tira para atrás el brazo de lanzamiento del jugador que está preparado para el lanzamiento o pasando el balón;
- 2) ejecutar cualquier acción que resulte en un golpe en la cabeza o cuello del adversario;
- 3) pegar deliberadamente en el cuerpo del adversario;
- 4) empujar al adversario que está corriendo, o atacarlo de tal manera que el adversario pierda el control de su silla; esto se aplica también cuando el arquero sale de su área de arco en virtud de un contraataque de los adversarios;
- 5) pegarle a un jugador que defiende en la cabeza en el momento de realizar un tiro libre directo al arco si el defensor no se estaba moviendo; o del mismo modo pegarle al arquero en la cabeza en un lanzamiento de 7 metros, y el arque no se estaba moviendo.

Incluso una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y tener como consecuencia una severa lesión si se comete cuando el adversario está en movimiento y, debido a esto, está incapacitado para protegerse a sí mismo. En este tipo de situaciones, es el riesgo al adversario y no la intensidad del contacto corporal lo que se considera la base para juzgar si una descalificación es justificada

8:6 Conducta antideportiva grave cometida por un jugador o oficial de equipo dentro o fuera del campo de juego (ejemplos, aclaración n° 6), deberá ser sancionada con descalificación (16:6)

8:7 Un jugador que es culpable de agresión durante el tiempo de juego debe ser descalificado (ver 16:9-11) La agresión fuera del tiempo del juego (ver 16:13) también conduce a una descalificación (16:6d; 16:14b). Un oficial de equipo que es culpable de agresión también debe ser descalificado (16:6e).

Agresión es, para el propósito de esta regla, definida como un ataque fuerte y deliberado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, planillero/cronometrista, oficial de equipo, delegado, espectador, etc.). En otras palabras, no es solamente la acción refleja o el resultado de movimientos involuntarios. Escupir en otra persona, de modo de impactar sobre ella, es considerado una agresión.

8:8 Infracciones de las reglas 8:2 a 8:7 llevan a un lanzamiento de 7 metros (regla 14:1), si la falta esta directamente o indirectamente relacionada con una interrupción del juego, que impidió una clara chance de marcar un gol para los adversarios

De otro modo, la falta lleva a un tiro libre para los adversarios (ver reglas 13:1 a-b, ver también 13:2 y 13:3)

Regla 9 - EL GOL

9:1 Se consigue un gol cuando la pelota cruza completamente la línea de gol (ver fig. Nº 4), siempre que ninguna infracción a las reglas haya sido cometida por el lanzador o por algún otro jugador u oficial de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de arco confirma la validez del gol dando dos breves toques de silbato al tiempo que realiza la Gestoforma Nº 12.

Deberá concederse un gol cuando un defensor comete una infracción a las reglas pero, aún así, la pelota ingresa al arco.

No puede concederse un gol si un árbitro, el cronometrista o el delegado han interrumpido el juego antes de que la pelota haya cruzado completamente la línea de gol.

Se deberá conceder un gol al equipo adversario cuando un jugador introduzca la pelota dentro de su propio arco, excepto en aquellas situaciones en que el arquero esté ejecutando un saque de arco (12:2 2º párrafo).

Se deberá conceder un gol cuando un objeto o una persona no participante en el juego (espectadores, etc.) impida que la pelota ingrese al arco y los árbitros tengan el convencimiento de que la pelota habría ingresado al mismo de no mediar dicha intervención.

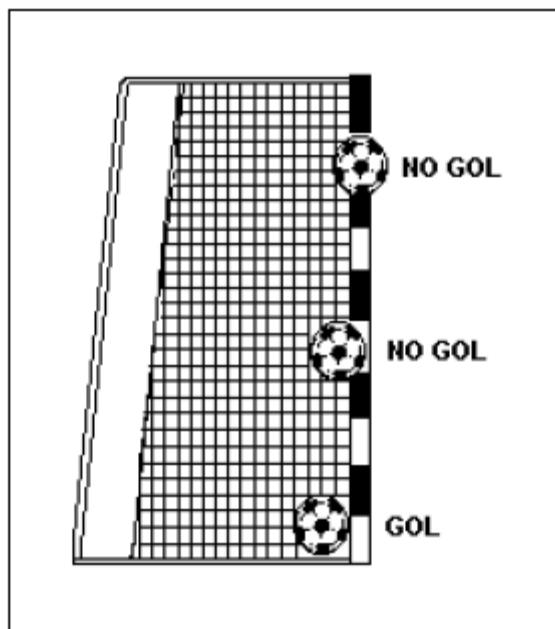
9:2 Un gol que ha sido concedido no podrá ser anulado una vez que el árbitro haya hecho sonar su silbato para ejecutar el saque de centro correspondiente (ver, no obstante, Comentario a la Regla 2:9)

Si la señal de final de un período suena inmediatamente después de haberse conseguido un gol, pero antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado, los árbitros deben señalar en forma clara que han concedido el gol y el saque de centro no deberá ser efectuado.

Un gol debería anotarse en el tablero indicador tan pronto como haya sido concedido por los árbitros.

9.3 El equipo que ha marcado más goles que el adversario es el ganador. El partido se considera empatado cuando es igual el número de goles marcados por cada equipo, o bien cuando no se ha marcado ningún gol (ver Regla 2:2).

Figura 4: El Gol



Regla 10 - EL SAQUE DE CENTRO

10:1 Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que ha ganado el sorteo y ha elegido comenzar en posesión de la pelota. Los adversarios tienen entonces el derecho de elegir el campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir el campo, entonces el equipo adversario deberá ejecutar el saque de centro.

Los equipos cambian de campo para disputar el segundo período del partido. El saque de centro que inicia el segundo período es ejecutado por el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido.

Antes de cada prórroga debe realizarse un nuevo sorteo, y todas las reglamentaciones cubiertas por la Regla 10:1 se aplican también a las prórrogas.

10:2 Despues de haberse convertido un gol, el juego se reanuda por medio de un saque de centro ejecutado por el equipo al que le han convertido el gol (ver, no obstante, Regla 9:2, 2º párrafo).

10:3 El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del campo de juego (con una tolerancia hacia los costados de aproximadamente 1,5 m.). Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal (13:1a, 15:7 3º párrafo). El jugador que realiza el saque debe ocupar una posición con, al menos, una rueda de su silla en contacto con la línea central y la otra rueda por detrás de la línea (15:6), el jugador debe permanecer en esa posición hasta que la pelota haya salido de su mano (13:1a, 15:7 3º párrafo). (Ver también *Aclaración Nº 7*).

Los compañeros del jugador ejecutante no tienen permitido cruzar la línea central antes del toque de silbato (15:6).

10:4 Para el saque de centro que da comienzo a cada período (incluido cualquier período de las prórrogas), todos los jugadores deben encontrarse en su propia mitad del campo.

Sin embargo, en el saque de centro que se ejecuta después de haberse convertido un gol, los jugadores del equipo adversario al que realiza el saque de centro tienen permitido permanecer en ambas mitades del campo de juego.

En ambos casos, no obstante, los adversarios deben encontrarse al menos a 3 metros de distancia del jugador ejecutante del saque de centro (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 11- EL SAQUE LATERAL

11:1 Se decide un saque lateral cuando la pelota cruza completamente la línea lateral, o cuando un jugador de campo del equipo defensor ha sido el último en tocar la pelota antes de que ésta haya cruzado la línea de fondo de su propio equipo.

También se decide un saque lateral cuando la pelota ha tocado en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego.

11:2 El saque lateral es ejecutado sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver sin embargo 15:5b), por un jugador adversario al equipo cuyo jugador ha tocado en último lugar la pelota antes que traspasara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.

11:3 El saque lateral se ejecuta desde el lugar donde la pelota traspasó la línea lateral; o bien, si la pelota cruzó por sobre la línea de fondo, desde la intersección de la línea lateral y la línea de fondo de ese mismo lado. Para un saque lateral concedido después de que la pelota tocara en el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego, el lanzamiento es ejecutado desde el lugar más cercano, sobre la línea lateral más próxima en relación al lugar dónde la pelota tocó en el techo u objeto fijo.

11:4 El ejecutante debe mantener una rueda de su silla en contacto con la línea lateral (15:6) y permanecer en una posición correcta hasta que la pelota haya salido de su mano (15:7 - 2º y 3º párrafo, 13:1a).

11.5 Mientras se está ejecutando un saque lateral, los jugadores adversarios no pueden acercarse a menos de 3 metros del ejecutante (15:4, 15:9 aclaracion n°5.2b).

No obstante, esto no aplica si ellos se colocan inmediatamente fuera de su línea de área de arco.

Regla 12 - EL SAQUE DE ARCO

12:1 Se decide un saque de arco cuando:

- 1) un jugador del equipo adversario ha invadido el área de arco cometiendo una infracción contra la Regla 6:2a;
- 2) el arquero ha controlado la pelota en su área de arco o la pelota está estacionaria sobre el suelo del área de arco (6:4-5);
- 3) un jugador del equipo adversario ha tocado la pelota mientras ésta estaba rodando en el suelo dentro área de arco (6:5 1º párrafo);

- 4) la pelota ha cruzado la línea de fondo, después de haber sido tocada en última instancia por el arquero o por un jugador del equipo adversario.

Esto significa que, en todas estas situaciones, se considera que la pelota no está en juego y que el partido se reanuda con un saque de arco (13:3) cuando existiera un infracción después de que el saque de arco haya sido decidido, pero antes de haber sido ejecutado.

12.2 El saque de arco es ejecutado por el arquero, sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver, sin embargo, 15:5b) y desde el área de arco, pasando por encima de la línea de área de arco.

El saque de arco se considera ejecutado cuando la pelota, lanzada por el arquero, ha cruzado completamente por sobre la línea de área de arco.

Los jugadores del otro equipo tienen permitido colocarse inmediatamente por fuera de la línea de área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que haya cruzado completamente dicha línea (15:4, 15:9, aclaración n° 5.2b).

Regla 13 - EL TIRO LIBRE

Decisión de un tiro libre

13:1 En principio, los árbitros interrumpen el juego y deben reanudarlo con un tiro libre para el equipo adversario, cuando:

- a) El equipo que posee la pelota comete una infracción a las reglas que implica la pérdida de posesión de la misma (ver reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 1º párrafo, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7 e 15:7 1º párrafo, y 15:8).
- b) Los adversarios cometen una infracción a las reglas que causa que el equipo en posesión de la pelota la pierda (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

13:2 Los árbitros deberían permitir la continuidad, evitando interrumpir prematuramente el juego con la decisión de un tiro libre.

Esto significa que, conforme a la Regla 13:1a, los árbitros no deberían decidir un tiro libre, si el equipo defensor obtiene la posesión de la pelota inmediatamente después de que el equipo atacante haya cometido una falta. Similarmente, de acuerdo a la Regla 13:1b, los árbitros no deberían intervenir debido a una falta cometida por el equipo defensor hasta tanto sea claro que el equipo atacante ha perdido la posesión de la pelota o que está inhabilitado para continuar el ataque.

Cuando ocurra una infracción a las reglas que merezca una sanción disciplinaria, los árbitros pueden decidir interrumpir inmediatamente el juego si es que al hacerlo no causan una desventaja para el equipo adversario al que cometió la infracción. De lo contrario, la sanción debería demorarse hasta el término de la acción de juego.

La Regla 13:2 no se aplica en caso de infracciones contra las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6, en las que el partido será interrumpido inmediatamente, normalmente debido a la intervención del cronometrista.

13:3 Si, mientras la pelota no está en juego, se comete una infracción que implicaría normalmente un tiro libre conforme a la Regla 13:1a-b, el partido se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo que dio origen a la interrupción.

13:4 Además de los casos indicados en la Regla 13:1a-b, también se utiliza un tiro libre como forma de reanudar el juego en aquellas situaciones en las que el partido es interrumpido (esto es, mientras la pelota está en juego) sin que se haya cometido ninguna infracción a las reglas:

- a) Si un equipo está en posesión de la pelota al momento de la interrupción, este equipo deberá mantener dicha posesión.
- b) Si ningún equipo está en posesión de la pelota, el último equipo que la haya tenido será el que tenga nuevamente la posesión.

La regla 13:2 de ventaja, no se aplica en las situaciones especificadas por la regla 13:4

13:5 Cuando se decide un tiro libre en contra del equipo que está en posesión de la pelota, el jugador que la tiene en su poder al sonar el silbato de los árbitros debe apoyarla o dejarla caer inmediatamente al suelo, de manera que pueda ser jugada (16:3e).

Ejecución de un tiro libre

13:6 El tiro libre se ejecuta normalmente sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver, no obstante, 15:5b) y, en principio, desde el lugar en donde se cometió la infracción. Los siguientes casos son excepciones a este principio:

En las situaciones descriptas en las Regla 13:4a-b, el tiro libre se ejecuta luego de un toque de silbato y, en principio, desde el lugar donde estaba la pelota al momento de la interrupción.

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una Federación Continental o Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción

cometida por un jugador u oficial del equipo defensor y esto origina una advertencia verbal o una sanción disciplinaria, entonces el tiro libre debería ser ejecutado desde el sitio en que estaba la pelota cuando el partido fue interrumpido, si es que este lugar resulta ser más favorable que la posición en que la infracción había tenido lugar.

La misma excepción del párrafo anterior se aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a una infracción conforme a las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6.

Como se ha indicado en la Regla 7:11, los tiros libres originados por la decisión de juego pasivo deberán ser ejecutados desde el sitio en que se encontraba la pelota cuando el partido fue interrumpido.

A pesar de los principios y procedimientos básicos indicados en los párrafos precedentes, nunca se puede ejecutar un tiro libre desde dentro del área de arco del propio equipo o desde dentro de la línea de tiro libre del equipo adversario

En cualquier situación donde el lugar de ejecución indicado en alguno de los párrafos precedentes involucre algunas de las áreas mencionadas, el lugar de ejecución se debe trasladar al punto más cercano inmediatamente por fuera del área restringida.

Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso lugar. No obstante, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor margen de tolerancia existe para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar exacto en el que debería realizarse. Este margen paulatinamente se incrementa hasta 3 metros, que se aplica cuando el tiro libre deba ser ejecutado justo por fuera de la propia área de arco del equipo ejecutante.

El margen recién mencionado no se aplica cuando existe una infracción contra la Regla 13:5, si es que ha sido sancionada de acuerdo con la aclaración 5:3a. En tales casos, la ejecución siempre debería realizarse desde el lugar exacto en donde tuvo lugar la infracción.

13:7 Los jugadores del equipo ejecutante no deben tocar ni cruzar la línea de tiro libre del equipo adversario antes que el tiro libre haya sido ejecutado. Ver también la restricción especial bajo la Regla 2:5.

Los árbitros deben corregir las posiciones de los jugadores del equipo ejecutante que se encuentren entre las líneas de tiro libre y del área de arco antes de la ejecución del tiro libre, si es que la posición incorrecta tiene influencia en el juego (15:3, 15:6). Posteriormente, el tiro libre deberá ser ejecutado siguiendo a un toque de silbato (15:5b). El mismo procedimiento aplica (Regla 15:7, 2º párrafo) si algunos jugadores del equipo ejecutante ingresaran al área restringida durante la ejecución del tiro libre (antes de que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante), siempre y cuando la ejecución del lanzamiento no fuera precedida por un toque de silbato.

En los casos donde la ejecución de un tiro libre haya sido autorizada mediante un toque de silbato, deberá decidirse un tiro libre favorable al equipo defensor si es que los jugadores del equipo atacante tocan o cruzan la línea de tiro libre antes que la pelota haya salido de la mano del ejecutante (Regla 15:7, 3º párrafo; 13:1a).

13:8 Cuando se está ejecutando un tiro libre, los jugadores adversarios deben mantenerse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante. Ellos tienen permitido, no obstante, colocarse justo por fuera de su línea de área de arco si es que el tiro libre está siendo ejecutado en su propia línea de tiro libre. Interferir con la ejecución del tiro libre es sancionado de acuerdo con las Reglas 15:9 y aclaración 5.2b

Regla 14 - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

Decisión del lanzamiento de 7 metros

14:1 Se decide un lanzamiento de 7 metros cuando:

- a) una clara ocasión de gol es destruida en forma antirreglamentaria, en cualquier lugar del campo de juego, por un jugador u oficial del equipo adversario;
- b) hay un toque de silbato no justificado en oportunidad de una clara ocasión de gol;
- c) una clara ocasión de gol es destruida por la intervención de una persona no participante en el juego. Por ejemplo, cuando un espectador ingresa al campo de juego o cuando se hace detener a los jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el Comentario de la Regla 9:1). Por analogía, esta regla también se aplica en casos de “fuerza mayor”, tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detiene el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

d) Cuando el arquero choca al jugador que entro por la zona de punta dentro del área de arco. REGLA 1:10.

La definición de clara ocasión de gol puede ser observada en la *Aclaración N° 8*.

14.2 Si el jugador atacante conserva plenamente el control de la pelota y de su cuerpo a pesar de haber sufrido una infracción como la tipificada en la Regla 14:1a, no hay ninguna razón para señalar un lanzamiento de 7 m. aun cuando el jugador fallara en su intento de utilizar la clara oportunidad de convertir un gol.

Si hubiera una situación potencial para decidir un lanzamiento de 7 metros, los árbitros siempre deberían demorar su intervención hasta que puedan determinar claramente si la sanción de dicho lanzamiento es efectivamente justificada y necesaria. Si el jugador atacante logra convertir un gol a pesar de la intervención ilegal de los defensores, no existe obviamente ninguna razón para conceder el lanzamiento de 7 metros. Por el contrario, si como consecuencia de la infracción cometida es evidente que la clara posibilidad de gol ya no existe porque el jugador ha perdido el control del cuerpo o de la pelota, debe sancionarse un lanzamiento de 7 metros.

14.3 Los árbitros pueden solicitar un time-out cuando deciden un lanzamiento de 7 metros, pero sólo si existe una demora substancial. Por ejemplo, debido a un cambio del arquero o del ejecutante y la decisión de solicitar el time-out estaría de acuerdo con los principios y criterios indicados en la Aclaración N° 2

Ejecución del lanzamiento de 7 metros

14.4 El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado como un lanzamiento al arco, dentro de los tres segundos que siguen al toque de silbato del árbitro (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.5 El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe ubicarse detrás de la línea de 7 metros y a no más de un metro por detrás de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el ejecutante no debe tocar ni cruzar la línea de 7 metros antes que la pelota haya salido de su mano (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.6 Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota no debe ser jugada nuevamente por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta tanto haya tocado a un adversario o al arco (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.7 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros del ejecutante deben ubicarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya abandonado su mano (15:3, 15:6). Si ellos así no lo hicieran, se decidirá un tiro libre en contra del equipo ejecutante del lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.8 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo adversario deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y, al menos, a 3 metros de distancia de la línea de 7 metros hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Si ellos así no lo hicieran, se volverá a ejecutar el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se hubiese conseguido un gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

14.9 Si el arquero cruza la línea de limitación, es decir la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, deberá repetirse el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se haya conseguido un gol. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.

14.10 No está permitido cambiar a los arqueros una vez que el ejecutante está listo para ejecutar el lanzamiento de 7 metros, parado en la posición correcta y con la pelota en la mano. Cualquier intento para efectuar el cambio en la situación indicada, deberá ser sancionado como actitud antideportiva (8:7c, 16:1b y 16:3d).

REGLA 15 - INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS (Saque de centro, Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros).

El Ejecutante

15:1 Antes de la ejecución, el ejecutante debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento en cuestión. La pelota debe estar en la mano del ejecutante (15:6).

Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de arco, el ejecutante debe tener una parte de su silla de ruedas constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya sido soltada. (Ver también Regla 7:6). El ejecutante debe permanecer en la posición

correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado (15:7, 2º y 3º párrafo)

15:2 El lanzamiento se considera ejecutado cuando la pelota ha abandonado la mano del ejecutante (Ver, no obstante, 12:2). El ejecutante no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la Regla 14:6.

Puede conseguirse un gol directamente desde cualquier lanzamiento, excepto que no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de arco (por ejemplo, al dejar caer la pelota dentro de su propio arco).

Los compañeros del ejecutante

15:3 Los compañeros del ejecutante deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión. (15:6). Los jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, excepto en el caso indicado en la Regla 10:3, 2º párrafo.

Durante la ejecución, la pelota no debe ser tocada por un compañero ni entregada en el mano de este último (15:7, 2º y 3º párrafo)

Los jugadores defensores

15:4 Los jugadores defensores deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión y deben permanecer en la posición correcta hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante (15:9)

Las posiciones incorrectas por parte de los jugadores defensores en relación con la ejecución de un saque de centro, un saque lateral o un tiro libre no deben ser corregidas por los árbitros si los jugadores atacantes no están en desventaja al ejecutar inmediatamente el lanzamiento. Si existiera una desventaja, entonces las posiciones deben ser corregidas.

Toque de silbato para reanudar el juego

15:5 El árbitro deberá hacer sonar su silbato para reanudar el juego:

- a) Siempre, en el caso de un saque de centro (10:3) o de un lanzamiento de 7 metros (14:4).

b) En el caso de un saque lateral, saque de arco o tiro libre:

- Para reanudar después de un time-out;
- Para reanudar con un tiro libre decidido según la regla 13:4;
- Cuando ha habido una demora en la ejecución;
- Despues de una corrección en la posición de los jugadores;
- Despues de una advertencia verbal o de una amonestación;

Por cuestiones de claridad, el árbitro puede juzgar apropiado hacer sonar su silbato para reiniciar el juego en cualquier otra situación.

En principio, el árbitro no deberá hacer sonar su silbato para reiniciar el juego, a menos que y hasta que los requisitos referentes a las posiciones de los jugadores contemplados en las Reglas 15:1, 15:3 y 15:4 sean cumplidos (ver, sin embargo, 13:7, 2º párrafo y 15:4, 2º párrafo). Si los árbitros han hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento a pesar de la posición incorrecta de parte de los jugadores, estos están completamente autorizados a intervenir. Luego del toque de silbato, el ejecutante debe jugar la pelota dentro de los 3 segundos siguientes.

Sanciones

15:6 Las infracciones cometidas por el ejecutante o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento, típicamente en la forma de ocupar posiciones incorrectas o de tocar la pelota por parte de un compañero, implicarán una corrección. (Ver, no obstante, 13:7, 2º párrafo).

15:7 Las consecuencias de las infracciones cometidas por el ejecutante o por sus compañeros de equipo (15:1-3) durante la ejecución de un lanzamiento, dependen principalmente de si la ejecución fue precedida por un toque de silbato ordenando la reanudación.

En principio, cualquier infracción ocurrida durante una ejecución que no haya sido precedida por una señal de reanudación será tratada por medio de una corrección de la situación y una repetición del lanzamiento previo toque de silbato. Sin embargo, aplica aquí el concepto de ventaja en analogía con la Regla 13:2: Si el equipo del ejecutante pierde la posesión inmediatamente después de una ejecución incorrecta, simplemente se considera que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continúa.

En principio, cualquier infracción ocurrida durante una ejecución que tenga lugar después de una señal de reanudación debe ser penalizada.

Esto aplica, por ejemplo, si el ejecutante salta durante la ejecución, si retiene la pelota por más de 3 segundos, o si se mueve de la posición correcta antes que la pelota haya salido de su mano. También aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones ilegales después del toque de silbato, pero antes de que la pelota haya dejado las manos del ejecutante (Nota a la Regla 10:3, 2º párrafo). En estos casos, el lanzamiento original se pierde y se decide un tiro libre favorable a los adversarios (13:1a) desde el lugar de la infracción (ver, sin embargo, Regla 2:6). La ley de ventaja indicada bajo la Regla 13:2 aplica aquí; es decir, si el equipo del ejecutante pierde la posesión de la pelota antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

15:8 En principio, cualquier infracción relacionada con la ejecución que se produzca inmediatamente después de la misma, debe ser penalizada. Esto se refiere a infracciones a la Regla 15:2, 2º párrafo, es decir, el ejecutante toca la pelota una segunda vez antes de que haya tocado en otro jugador o en el arco. Puede tomar la forma de un dribbling, o la de tocar la pelota de nuevo después de que esté en el aire o se haya colocado en el suelo. Esto se penaliza con un tiro libre (13:1a) para los adversarios. Como en el caso de 15:7 3º párrafo, la ley de ventaja también aplica aquí.

15:9 Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores defensores que interfieran con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, por ejemplo al no ocupar inicialmente una posición correcta o al moverse posteriormente hacia una posición incorrecta, deberán ser penalizados. Esto aplica sin tener en cuenta si la infracción ocurre antes de la ejecución o durante la misma (antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante).

Esto también aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido por un toque de silbato ordenando la reanudación o no. La aclaración n° 5.2b aplica en conjunto con las Reglas 16:1 y 16:3.

Un lanzamiento que fuera negativamente afectado por la interferencia de un defensor deberá, en principio, ser repetido.

Regla 16 - LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

Amonestación

16:1 Una amonestación **puede** ser dada por:

- faltas e infracciones similares contra un adversario (5:5 y 8:2), que no encajan en la categoría de sanciones progresivas de la regla 8:3.

Una advertencia **debe** ser dada por:

- acciones que deban ser sancionadas progresivamente (8:3);
- conducta antideportiva de un jugador o de un oficial de equipo (8:4; aclaración n° 5.1-2).

Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 2 minutos

Un jugador que ya ha sido excluido por 2 minutos no debería ser posteriormente amonestado.

No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

16:2 El árbitro deberá comunicar la amonestación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrando una tarjeta amarilla (Gestoforma N° 13).

Exclusión

16:3 Una exclusión (2 minutos) es la sanción adecuada para:

- 1) un mal cambio, si un jugador adicional ingresa al campo o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambios (4:5-6);
- 2) por infracciones del tipo indicado en la Regla 8:3, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1, Comentario);
- 3) por conducta antideportiva repetida de un jugador, dentro o fuera del campo de juego (ver 8:4; 16:1comentario), si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones

- 4) por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, tal como se indica en la Regla 8:4, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación;
- 5) por actitud antideportiva de parte de un jugador, tal como se indica en la Regla 8:4;
- 6) como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo (16:8, 2º párrafo; ver, no obstante 16:11b);
- 7) Por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 2 minutos (16:9a).

No es posible, sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión por 2 minutos en total.

Cuando se sanciona una exclusión por 2 minutos contra un oficial, de acuerdo con la Regla 16:3d-e, el oficial tiene permitido permanecer en la zona de cambio y cumplir con sus funciones. No obstante, el equipo reduce en uno el número de sus jugadores en el campo de juego durante 2 minutos.

16:4 Despues de solicitar time-out, el árbitro deberá comunicar claramente la exclusión al jugador infractor y al planillero - cronometrista, mediante la gestoforma prescrita para tal circunstancia, es decir, un brazo levantado con dos dedos extendidos (Gestoforma N° 14).

16:5 La exclusión se efectúa siempre por 2 minutos del tiempo de juego, la tercera exclusión del mismo jugador siempre implica también su descalificación (16:6d).

El jugador excluido no tiene permitido participar en el partido durante el tiempo que dure su exclusión y su equipo no tiene permitido reemplazarlo en el campo de juego.

El tiempo de exclusión comienza cuando el juego se reanuda mediante un toque de silbato. El tiempo restante continúa al inicio del segundo. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo de juego regular, hasta la prórroga y entre las prórrogas. Una exclusión por 2 minutos que no se haya cumplido al finalizar las prórrogas, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros, de acuerdo con el Comentario de la Regla 2:2.

Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción adecuada para:

- a) infracciones de los tipos indicados en las Reglas 8:5 y 8:6;
- b) por faltas que pongan en peligro la salud del adversario;
- c) por actitud antideportiva grave, o por actitud antideportiva extremadamente grave cometidas por un jugador o de un oficial de equipo, ya sea dentro del campo de juego o fuera de él;
- d) por actitud antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por dos minutos de acuerdo con las Reglas 16:1b y 16:3d-e.;
- e) debido a la tercera exclusión de un mismo jugador (16:5);
- f) por actitud antideportiva significativa o repetida durante un procedimiento de desempate tal como la ejecución de lanzamientos de 7 metros (2:2, Comentario y 16:10).

16:7 Despues de solicitar un time-out, los árbitros deberán comunicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrándole una tarjeta roja (Gestoforma Nº 13).

16:8 La descalificación de un jugador o de un oficial será siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial debe abandonar inmediatamente el campo de juego y la zona de cambios. Despues de haberla abandonado, no se permite al jugador u oficial mantener ningún tipo de contacto con el equipo.

La descalificación de un jugador u oficial de equipo durante el tiempo de juego, ya sea dentro del campo o fuera de él, siempre va acompañada de una exclusión por 2 minutos para el equipo. Esto significa que el número de sus jugadores en el campo de juego se ve reducido en uno (16:3f). La reducción en el campo durará, no obstante, 4 minutos si el jugador fue descalificado bajo las circunstancias indicadas en la Regla 16:9b-d.

La descalificación reduce el número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo (excepto en el caso contemplado en 16:11b). El equipo tiene permitido, sin embargo, incrementar nuevamente el número de sus jugadores en el campo de juego cuando expira el tiempo de la exclusión por 2 minutos.

Una descalificación se aplica, en principio, solo para el resto del juego que fue señalado. Ella es considerada como una decisión de los árbitros

en base a sus observaciones y hechos. No debe haber mayores consecuencias de la desclasificación después del juego, excepto en caso de descalificación debido a agresión (16:6d-e), o en una actitud antideportiva grave de un jugador o oficial de equipo (16:6c) mencionadas en la Aclaración nº6 a), d) o g). Tales descalificaciones deben ser informadas en la planilla de juego.

Más de una infracción en la misma situación

16:9 Si un jugador o un oficial de equipo cometen, en forma simultánea o sucesiva, más de una infracción antes que el juego se haya reanudado y si, además, esas infracciones requieren diferentes tipos de sanciones disciplinarias, sólo se deberá aplicar en principio la más grave de esas sanciones.

Existen, no obstante, las siguientes excepciones específicas donde, en todos los casos, el equipo debe reducir la cantidad de sus jugadores en el campo de juego durante 4 minutos:

- a) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva antes de que se haya reanudado el partido, deberá ser sancionado con una exclusión por 2 minutos adicional (16:3g). (Si la exclusión por 2 minutos adicional es la tercera, entonces el jugador deberá ser descalificado);
- b) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión por 2 minutos) comete una actitud antideportiva antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- c) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, deberá ser descalificado (16:6c). Estas sanciones se combinarán originando una reducción durante 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- d) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión) comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

Infracción durante el tiempo de juego

16.10 Las sanciones por acciones ocurridas durante el tiempo de juego están establecidas en las Reglas 16:1, 16:3 y 16:6. En el concepto “tiempo de juego” están incluidas todos los descansos, los time-outs, los team time-outs y los períodos de las prórrogas. En todos los otros procedimientos de desempate (tal como lanzamientos de 7 metros), sólo aplica la regla 16:6. En este caso, cualquier forma de actitud antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del jugador implicado (ver Regla 2:2, Comentario).

Infracciones fuera del tiempo de juego

16.11 Las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves, actitudes antideportivas extremadamente graves o cualquier forma de acciones particularmente imprudentes cometidas por un jugador u oficial de equipo que tengan lugar dentro del recinto donde se está disputando el partido, pero fuera del tiempo de juego, deberán sancionarse como se indica a continuación:

Antes del partido:

- a) una amonestación será la sanción en el caso de actitud antideportiva bajo las reglas 16:1.
- b) una descalificación del jugador u oficial culpable será la sanción en el caso de agresión o de actitud antideportiva grave, pero el equipo tiene permitido empezar con 14 jugadores y 4 oficiales. La Regla 16:8 - 2º párrafo, sólo tiene validez para las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego. De acuerdo con esto, la descalificación no va acompañada con una exclusión por 2 minutos

Las sanciones disciplinarias debidas a infracciones cometidas antes del comienzo del partido pueden ser impartidas en cualquier momento durante el juego, tan pronto como se descubra que la persona culpable es un participante en el partido, si es que no pudo ser posible establecer este hecho en el momento del incidente.

Después del partido.

Informe escrito.

Regla 17 - LOS ÁRBITROS

17:1 Dos árbitros con igual autoridad serán los responsables de cada partido. Ellos son asistidos por un planillero y un cronometrista.

17:2 Los árbitros controlan la conducta de los jugadores y de los oficiales de equipo desde el momento en que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.

17:3 Antes de que comience el partido, los árbitros son responsables de inspeccionar el campo de juego, los arcos y las pelotas, designando las que serán utilizadas (Reglas 1 y 3:1).

Los árbitros, también constatan la presencia de ambos equipos con sus uniformes apropiados. Ellos verifican la planilla de juego y examinan el equipamiento deportivo de los jugadores. Además, se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio esté dentro de los límites reglamentarios y establecen la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada uno de los equipos. Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:1-2 y 4:7-9).

17:4 El sorteo (10:1) debe ser efectuado por uno de los árbitros en presencia del otro árbitro y del “oficial responsable de equipo” de cada uno de los equipos; o bien, en presencia de un oficial o de un jugador (por ejemplo, un capitán de equipo) que actuará en representación del “oficial responsable de equipo”.

17:5 En principio, todo el partido debe ser dirigido por los mismos árbitros.

Es su responsabilidad asegurar que el juego se desarrolle de acuerdo a las reglas, teniendo el deber de penalizar cualquier infracción (ver, no obstante, Reglas 13:2, y 14:2).

Si uno de los árbitros queda incapacitado para finalizar el partido, el otro continuará el partido solo. (Para eventos organizados por la IHF y Federaciones Continentales, esta situación se resolverá de acuerdo con las reglamentaciones vigentes).

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de los párrafos 1 y 3 en la Regla 17:5

17:6 Si ambos árbitros hacen sonar el silbato para señalar una infracción y concuerdan respecto al equipo que debe ser penalizado, pero tienen opiniones distintas en cuanto a la severidad de la sanción, la más severa de ambas sanciones es la que deberá aplicarse.

17:7 Si ambos árbitros hacen sonar el silbato para señalar una infracción, o si la pelota ha salido del campo de juego, pero los dos árbitros muestran opiniones diferentes en cuanto al equipo que debería tener la posesión de la pelota, se aplicará la decisión conjunta que alcancen los árbitros después de una breve consulta entre ellos. Si los árbitros no logran alcanzar una decisión conjunta, prevalecerá la opinión del árbitro central.

Un time-out es obligatorio. Luego de la consulta entre ellos, los árbitros deberán realizar claramente la gestoforma correspondiente y el partido se reanuda luego de un toque de silbato (2:8d, 15:5).

17:8 Ambos árbitros son responsables de la cuenta de los goles. Anotarán, además, las amonestaciones, las exclusiones y las descalificaciones.

17:9 Ambos árbitros son responsables del control del tiempo de juego. En caso de duda sobre la exactitud del cronometraje, ambos árbitros deben alcanzar una decisión conjunta (ver también Regla 2:3).

17:10 Despues del partido, los árbitros tienen la responsabilidad de comprobar si se ha redactado correctamente la planilla de juego.

Las descalificaciones de los tipos indicados en la Regla 16:8 4º párrafo, deben explicarse en la planilla de juego.

17:11 Las decisiones de los árbitros fundadas en sus observaciones de los hechos o en sus juicios son irrevocables.

Sólo puede interponerse una apelación contra decisiones que no estén en conformidad con las reglas.

Durante el partido, sólo los respectivos “oficiales responsables de equipo” están autorizados a dirigirse a los árbitros.

17:12 Los árbitros tienen el derecho de suspender un partido temporal o definitivamente.

Antes de suspender el partido definitivamente, los árbitros deben hacer todos los esfuerzos posibles para continuarlo.

Regla 18 - EL PLANILLERO Y EL CRONOMETRISTA

18:1 En principio, el cronometrista tiene la responsabilidad principal de controlar el tiempo de juego, los time-outs y los tiempos de exclusión de los jugadores excluidos.

El planillero tiene la responsabilidad principal de controlar la lista de jugadores, la planilla de juego, la entrada de jugadores que llegan una vez que el partido haya comenzado y la entrada de jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, tales como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio y la salida o entrada de jugadores suplentes, son consideradas como de responsabilidad compartida.

Generalmente, sólo el cronometrista (y, cuando corresponda, el Delegado Técnico de la Federación responsable) es el que debería interrumpir el juego cuando ello se torne necesario.

Consultar también la Aclaración Nº 7 para observar los procedimientos adecuados para las intervenciones del planillero - cronometrista cuando deba desempeñar algunas de las funciones indicadas precedentemente.

18:2 Si no existiera una instalación mural de cronometraje, el cronometrista debe mantener informados a los "oficiales responsables" de ambos equipos acerca del tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de un time-out.

Si no existiera una instalación mural de cronometraje con señal automática de final, el cronometrista asume la responsabilidad de dar la señal de finalización del primer período y del partido (ver Regla 2:3).

Si el cronómetro mural no es capaz de indicar también los tiempos de exclusión (al menos tres por cada equipo durante las competiciones I.H.F.), el cronometrista deberá escribir el final del tiempo de exclusión, junto con el número del jugador excluido, en una tarjeta que se situará sobre la mesa de cronometraje.

Regla 19 - La Silla de Ruedas

La silla debe adecuarse a ciertos criterios para garantizar la seguridad y la competitividad. La silla puede tener cinco o seis ruedas, siendo dos más grandes en los laterales, dos en la parte frontal y una o dos ruedas pequeñas en la parte trasera. Los neumáticos de las ruedas laterales,

deben tener un diámetro máximo de 66cm y debe haber un soporte para las manos en cada rueda.

La altura máxima del asiento no puede exceder los 53cm del piso y el apoyo para los pies no podrá tener más de 11 cm del piso, cuando las ruedas delanteras estuviesen direccionadas para el frente. La parte de abajo debe ser apropiada para evitar daños a la superficie de la cancha y en la parte frontal debe haber una barra de protección semi-circular.

El jugador podrá usar una almohada de material flexible en el asiento de la silla. Ella deberá tener las mismas dimensiones del asiento y no podrá tener más de 10 cm de espesor, excepto para jugadores de grado 3.5, 4.0 y 4.5, donde la espesura deberá ser de 5 cm como máximo. La altura desde el suelo hasta la extremidad inferior Del asiento Del jugador no puede pasar de 53 cm.

Los jugadores deben usar fajas y soportes que los fijen a la silla o fajas para mantener las piernas juntas. Aparatos ortopédicos pueden ser usados. Neumáticos negros, sistemas de dirección y frenos son prohibidos. Los árbitros deben chequear las sillas de los jugadores en el inicio del juego, para confirmar si las sillas están de acuerdo con las normas establecidas. Si durante el juego la silla sufre alguna rotura, el jugador debe salir del campo de juego para repararla o cambiar jugador y silla, si el jugador se recusa será sancionado progresivamente.

Regla 20 Sistema de clasificación de los jugadores

El Handball sobre Sillas de Ruedas es un deporte para personas con discapacidad permanente de los miembros inferiores. El sistema clasifica a los jugadores basado en la observación de sus movimientos durante una prueba de habilidades del Handball como: empujar la silla, driblear, pasar, recibir, lanzar y tomar rebotes.

Las clases o Grados son: 0.5, 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, 4.5 y 5.0. A cada jugador se le atribuye un valor en puntos igual a su clasificación.

En la categoría de HANDBALL ADAPTADO EN SILLA DE RUEDAS DE HSR7 los puntos de los 7 jugadores son sumados para formar un equipo que alcance un total determinado de puntos. Para los campeonatos mundiales, de IWHF, competiciones PARA OLIMPICAS, campeonatos locales y torneos clasificatorios para esos eventos el equipo no puede exceder los 18 puntos.

Aclaración 1. EJECUCIÓN DE UN TIRO LIBRE LUEGO DE LA SEÑAL DE FINALIZACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO (2:4-6)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un tiro libre después que el tiempo de juego ha finalizado no está realmente interesado en tratar de convertir un gol, ya sea porque el resultado del partido está definido o porque la posición en que debe ejecutarse dicho lanzamiento está demasiado lejos del arco rival. Aunque técnicamente las reglas requieren que el tiro libre sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar su buen criterio y considerar que el lanzamiento ha sido realizado si un jugador, que está aproximadamente en la posición correcta, simplemente deja caer la pelota al piso o la entrega en la mano de los árbitros.

En aquellos casos en los donde es evidente que el equipo quiere intentar convertir un gol, los árbitros deben tratar de encontrar un balance entre permitir esta oportunidad (aunque sea muy pequeña) y asegurarse que la situación no se deteriore finalizando en pérdidas de tiempo y “acciones teatrales”. Esto significa que los árbitros deben colocar a los jugadores en sus respectivas posiciones firme y rápidamente, para que el tiro libre pueda ser ejecutado sin demoras. Deben hacerse cumplir las nuevas restricciones indicadas en la Regla 2:5 respecto a las posiciones de los jugadores y los cambios (4:5 y 13:7).

Los árbitros también deben estar muy atentos para sancionar otras infracciones cometidas por parte de alguno de los dos equipos. Los adelantamientos reiterados de los jugadores defensores deben ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d).

También debe tenerse en cuenta que los jugadores atacantes frecuentemente violan las reglas durante la ejecución; por ejemplo, cuando uno o más jugadores cruzan la línea de tiro libre después que el silbato haya sonado, pero antes que el lanzamiento haya sido ejecutado (13:7 - 3º párrafo), o cuando el ejecutante se mueve o salta al lanzar (15:1, 15:2, 15:3). Es muy importante no permitir que se convaliden goles convertidos en forma antirreglamentaria.

Aclaración 2. TIME - OUT (2:8)

Además de las situaciones indicadas en la Regla 2:8, en las que es obligatorio solicitar un time-out, los árbitros deberán juzgar la conveniencia de solicitarlo también en otras oportunidades. Algunas situaciones típicas en las que, a pesar de no ser obligatorio, suele solicitarse un time-out en circunstancias normales son:

- a) Existen influencias externas, por ejemplo cuando se debe limpiar el campo de juego.
- b) Un jugador parece estar lesionado.
- c) Un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo cuando se demora la ejecución de un lanzamiento formal o cuando un jugador lanza la pelota lejos o no la suelta.
- d) Si la pelota toca en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego (11:1) y cae muy lejos del lugar en que debería ejecutarse el saque lateral, causando una demora inusual.

Cuando se determina la necesidad de solicitar un time-out, en éstas y en otras circunstancias, los árbitros deberían considerar antes que nada si la interrupción del juego, sin solicitarlo, podría originar una ventaja antideportiva para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo se encuentra ganando por un amplio margen al final del partido, podría no ser necesario señalar un time-out ante una breve interrupción necesaria para secar el piso. De la misma forma, si el equipo que se vería perjudicado por la no solicitud del time-out, es de alguna manera el culpable de la pérdida de tiempo, tampoco hay ninguna razón para otorgarlo.

Otro hecho importante a tener en cuenta es la duración que se espera para la interrupción. La duración de la interrupción causada por la lesión de un jugador es frecuentemente difícil de estimar, por ello podría ser más seguro solicitar directamente un time-out. Inversamente, los árbitros no deberían apurarse a solicitarlo sólo porque la pelota ha abandonado el campo de juego. En tales casos, la pelota es generalmente devuelta y el partido puede reanudarse rápidamente. De no ocurrir así, los árbitros deberían estar concentrados para poner la pelota de reserva rápidamente en juego (3:4), precisamente para evitar las solicitudes innecesarias de time-out.

La obligatoriedad de solicitar un time-out en relación con el lanzamiento de 7 metros ha sido removida. Todavía, en algunas ocasiones, puede ser necesario solicitar un time-out basado en un juicio subjetivo de acuerdo con los principios recién discutidos. Esto puede involucrar situaciones donde uno de los equipos demora claramente la ejecución, incluyendo por ejemplo un cambio del arquero o del ejecutante.

Aclaración 3. TEAM TIME - OUT (2:10)

Cada equipo tiene el derecho de recibir un team time-out de un (1) minuto de duración en cada período del tiempo de juego regular (pero no en las prórrogas).

El equipo que desea solicitar un team time - out deberá hacerlo por medio de un oficial que coloque una tarjeta verde en la mesa de control enfrente del planillero - cronometrista (Es recomendable que la tarjeta verde posea aproximadamente 15 x 20 cm. y tenga una gran letra T de cada lado).

Un equipo puede solicitar su team time-out sólo cuando tenga posesión de la pelota (ya sea que esté en juego o durante una interrupción). Los equipos deberán tener garantizado que el team time-out será concedido inmediatamente, siempre que el equipo que la solicitó no perdiera la posesión de la pelota antes que el cronometrista tenga tiempo de pitá (en cuyo caso deberá devolvérsele la tarjeta verde al equipo).

El cronometrista interrumpe posteriormente el juego haciendo sonar el silbato y detiene el cronómetro (2:9). Él hace la gestoforma de time-out (Nº 16) y señala con el brazo extendido el equipo que ha solicitado el team time-out.

(Si es necesario, debido al ruido ambiente y la confusión, el cronometrista debe ponerse de pie mientras lo hace). La tarjeta verde es colocada sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el team time-out y debe permanecer allí mientras dure el time-out.

Los árbitros reconoce el team time-out y entonces el cronometrista empieza a controlar la duración de la interrupción con un cronómetro adicional. El planillero anota el team time-out en la planilla de juego, así como el equipo que lo ha pedido y el tiempo de juego en el que ha sido solicitado.

Durante el team time-out, los jugadores y oficiales de equipo permanecen a la altura de sus zonas de cambio, ya sea dentro del campo de juego o en la zona de cambios. Los árbitros se quedan en el centro del campo de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del planillero - cronometrista para realizar consultas.

Para el propósito de las sanciones bajo Regla 16, un team time-out se define como parte del tiempo de juego (16:10), de forma tal que tanto las actitudes antideportivas como otro tipo de infracciones son sancionadas de la manera normal. En este contexto, es irrelevante si el jugador u oficial implicado se encuentren dentro o fuera del campo de juego.

Después de 50 segundos, el cronometrista hace sonar una señal acústica indicando que el juego debe reanudarse en 10 segundos.

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando el team time-out expira. El partido se reanuda por medio del lanzamiento que existía cuando la interrupción fue concedida; o, si la pelota estaba en juego, por medio de un tiro libre a favor del equipo que solicitó el team time-out, a ejecutarse desde el lugar en que se encontraba la pelota al momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar su silbato, el cronometrista pone en marcha el reloj.

Aclaración 4. JUEGO PASIVO (7.11-12)

A. Lineamientos generales

La aplicación de las reglas correspondientes al juego pasivo tiene el objetivo de prevenir los métodos de juego poco atractivos y las demoras intencionales durante el transcurso del encuentro. Esto requiere que los árbitros reconozcan y juzguen los métodos pasivos de una manera consistente durante el partido.

Los métodos pasivos de juego pueden ocurrir en todas las fases de ataque de un equipo, por ejemplo, cuando la pelota se mueve durante la transición de la defensa al ataque, durante la fase de organización de un ataque o durante la fase de definición del mismo.

Las formas pasivas de jugar suelen ser usadas relativamente con mayor frecuencia en las siguientes situaciones:

- Un equipo gana por poco margen cerca del final del partido;
- Un equipo tiene un jugador excluido;
- Cuando la capacidad de un equipo es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las siguientes especificaciones raramente aplican por sí solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por parte de los árbitros. En particular, debe ser tomado en cuenta el impacto de un trabajo defensivo activo realizado en conformidad con las reglas.

B. Utilización del gesto de advertencia

El gesto de advertencia debería ser usado particularmente en las siguientes situaciones:

B1. Gesto de Advertencia cuando los cambios son realizados lentamente o cuando la pelota se mueve lentamente en la transición de la defensa al ataque:

- Los indicativos típicos de esta situación son:
- Los jugadores están parados en cercanías del centro del campo esperando a que los cambios se hayan realizado;
- Un jugador está demorando la ejecución de un tiro libre (jugueteando con la pelota o pretendiendo no conocer el lugar correcto), de un saque de centro (a través de una lenta recuperación de la pelota por parte del arquero, de un pase errático al medio, o por caminar lentamente con la pelota hacia el centro), de un saque de arco o de un saque lateral, después de que el equipo haya sido previamente advertido por el uso de tales tácticas para demorar;
- Un jugador está parado en un lugar picando la pelota;
- La pelota es jugada hacia atrás, hacia su propia mitad del campo, aun cuando el adversario no está ejerciendo ningún tipo de presión.

B2. Gesto de Advertencia en relación con un cambio tardío, durante la fase de organización del ataque:

Los indicativos típicos de esta situación son:

- Todos los jugadores han ocupado ya su posición en ataque;
- El equipo empieza la fase de organización con una etapa de pases preparatoria;
- Recién después que esta etapa ha comenzado, el equipo realiza el cambio de jugadores.

Comentario:

Un equipo que ha intentado un contraataque rápido desde su propia mitad del campo, pero ha fallado en lograr una inmediata oportunidad de gol después de alcanzar la mitad del campo rival, debe tener permitido realizar un rápido cambio de jugadores en ese momento.

B3. Durante una fase de organización excesivamente larga:

En principio, a un equipo siempre se le debe permitir realizar una fase de organización con una etapa de pases preparatoria antes que pueda esperarse que comience una acción de ataque.

Los indicativos típicos de una fase de organización demasiado larga son:

- El equipo atacante no realiza ninguna acción de ataque.

Comentario:

Una “acción de ataque” existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para moverse en forma tal que sus jugadores ganen una ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementa el ritmo de ataque en comparación con la fase de organización:

- Sus jugadores reiteradamente reciben la pelota mientras están parados o moviéndose lejos del arco;
- Pican repetidamente la pelota mientras están parados; · cuando, al confrontar con un adversario, el jugador atacante gira prematuramente su cuerpo esperando que los árbitros interrumpan el juego; o no gana ninguna ventaja espacial sobre el defensor;
- Acciones defensivas activas: la existencia de métodos activos de defensa impiden a los atacantes incrementar el ritmo ya que los defensores bloquean las trayectorias de la pelota, o impiden los movimientos intentados por los jugadores;
- Un criterio especial para fases de organización excesivamente largas es cuando el equipo atacante no logra incrementar claramente el ritmo para pasar de la fase de organización a la fase de definición.

C. Cómo debería utilizarse el gesto de advertencia

Si un árbitro (ya sea el árbitro central o el de arco) reconoce la ocurrencia del juego pasivo, debe levantar su brazo (Gestoforma Nº 17) para indicar que, a su juicio, el equipo que está en posesión de la pelota no está tratando de llegar a una posición de lanzamiento al arco. El otro árbitro debería también mostrar el mismo gesto.

El gesto de advertencia informa que el equipo que está en posesión de la pelota no está haciendo ningún intento de de crear una oportunidad de gol, o que está demorando repetidamente el reinicio del juego.

La gestoforma se mantiene hasta que:

- 1) El ataque haya finalizado
- 2) El gesto de advertencia ya no tenga validez (ver más abajo)

Un ataque comienza cuando el equipo toma posesión de la pelota y se considera que ha finalizado cuando el equipo convierte un gol o pierde la posesión.

El gesto de advertencia normalmente tiene validez durante el resto del ataque. Sin embargo, durante el curso de un ataque hay dos situaciones en las cuales el juicio de juego pasivo ya no es válido, por lo que el gesto de advertencia debe detenerse inmediatamente:

- a) el equipo en posesión realiza un lanzamiento al arco y la pelota vuelve hacia este equipo luego de golpear en el arco o en el arquero (directamente o en forma de un saque lateral), o
- b) Un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una sanción progresiva conforme a la Regla 16, debido a una infracción o a una conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, el equipo en posesión debe tener permitida una nueva fase de organización.

D. Despues de mostrar el gesto de advertencia:

DESPUES DE MOSTRAR EL GESTO DE ADVERTENCIA, LOS ARBITROS DEBEN COBRAR JUEGO PASIVO EN EL CASO QUE NO FINALICE EL ATAQUE EN UN MAXIMO DE 3 PASES. EN EL CASO QUE EL EQUIPO SUFRA UNA FALTA DURANTE UNA ACCION OFENSIVA MIENTRAS ESTA EL GESTO PASIVO, ESTE EQUIPO VOLVERA A TENER TRES PASES MAS PARA FINALIZAR, SITUACION QUE SE REPITE CADA VEZ QUE HAYA UNA INFRACCION DE LA DEFENSA.

Comentario:

Los árbitros deben ser cuidadosos de no cobrar juego pasivo precisamente en el momento en que el equipo atacante esta en realidad intentando lanzar o moviéndose en dirección del arco contrario.

Después de mostrar el gesto de advertencia, los árbitros deberían permitir que el equipo en posesión de la pelota tenga algo de tiempo para cambiar su accionar. Respecto a esto, los árbitros deben tener en cuenta los niveles de destreza de acuerdo a las diferentes edades y categorías de juego.

El equipo advertido debería tener de esta forma la posibilidad de preparar una acción de ataque hacia el arco.

Si el equipo en posesión de la pelota no hace un intento reconocible de alcanzar una posición desde donde realizar un lanzamiento al arco, entonces uno de los árbitros decide que está incurriendo en juego pasivo (Reglas 7:11-12). (Ver también, más abajo, los "Criterios de toma de decisión después de mostrar el gesto de advertencia")

Observación:

El juego pasivo no debería ser pitado durante un movimiento hacia adelante con posibilidades de lanzar al arco del adversario, o cuando el jugador con el balón demuestre que está tratando de hacer un lanzamiento.

Criterios de toma de decisión después de mostrar el gesto de advertencia**D1. El equipo atacante**

- No hay claro incremento en el ritmo
- No hay acciones de ataque hacia el arco
- Acciones 1 vs. 1 donde no se logra ventaja espacial
- Demoras al jugar la pelota (por ejemplo, porque la trayectoria de los pases está siendo bloqueada por el equipo defensor)

D2. El equipo defensor

- El equipo defensor trata de impedir un incremento en el ritmo o una acción de ataque mediante métodos defensivos activos y reglamentarios.
- El juego pasivo no debe ser pitado si una defensa agresiva interfiere el flujo del ataque por medio de constantes infracciones

E. Apéndice**Indicaciones de una reducción del ritmo**

- Acciones hacia los costados y no en profundidad hacia el arco.
- Frecuentes carreras diagonales en frente de los defensores sin ejercer ninguna presión sobre ellos.
- No hay acciones profundas, tales como confrontar con el adversario 1 vs. 1 o pasar la pelota a jugadores ubicados entre las líneas del área de arco y del área de tiro libre.
- Repetidos pases entre dos jugadores sin ningún claro incremento del ritmo o acciones hacia el arco.
- Pasar la pelota entre todas las posiciones involucradas (extremos, pivotes y armadores) sin ningún claro incremento del ritmo o acciones reconocibles hacia el arco.

Indicaciones de acciones 1 vs. 1 donde no se gana ventaja espacial

- Acciones 1 vs. 1 donde es obvio que no hay lugar para una penetración (algunos adversarios bloquean el camino a
- Para esa penetración)

- Acciones 1 vs. 1 sin el propósito de penetrar hacia el arco
- Acciones 1 vs. 1 donde el objetivo es simplemente obtener un tiro libre (por ejemplo, decidiendo quedarse inmóvil o finalizando la acción 1 vs. 1 aún cuando hubiera sido posible penetrar).

Indicaciones de métodos defensivos activos en conformidad con las reglas

- Tratar de no cometer infracciones para evitar interrumpir el juego
- Obstruir las trayectorias de los atacantes, quizás usando dos defensores
- Movimientos hacia adelante, para bloquear las trayectorias de pase
- Movimiento de los defensores hacia adelante, para forzar a que los atacantes se muevan hacia atrás en el campo.
- Provocar que el ataque pase la pelota hacia atrás, hacia posiciones inofensivas.

Aclaración 5. Actitudes antideportivas (8:4, 16:1c, 16:3e)

Para los propósitos de las sanciones según la regla 16, conducta antideportiva entra en una de las tres categorías que vemos como ejemplos más abajo.

- 5.1 Sancionados progresivamente si la acción es repetida (16:1).
- 5.2 Sancionados progresivamente desde la primera vez (16:1)
- 5.3 Siempre sancionados específicamente con 2 minutos (16:3)

Las Siguientes situaciones específicas son un indicativo de cuando las tres categorías deberían ser aplicadas.

5.1 Cuando los jugadores defensores están usando el área de arco como sus posiciones básicas de defensa (o sea, no solamente como una reacción repentina, ni una situación aislada, cuando queda enfrentado con un jugador en posición de marcar un gol).

5.2 a) Provocar a un adversario o un compañero de equipo usando palabras o gestos de forma provocativa; un ejemplo específico: gritar al oponente que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros.

b) Atrasar la ejecución de un tiro normal de los adversarios, no dejando los 3 metros o por ejemplo cuando el arquero no deja el balón

para el lanzador del lanzamiento de 7 metros; (ver, sin embargo, reglas 14:8, 14:9, 15:4, 2º párrafo, y 15:5, 3º párrafo);

c) Usar acciones falsas (teatro), intentando engañar a los árbitros con relación a una acción del adversario (o sea, fingiendo que una falta fue cometida).

d) Cuando se bloquea un lanzamiento o pase usando un pie o pierna por debajo de la rodilla, estando ese pie o pierna fuera de la silla de ruedas.

5:3 a) Cuando hubo una decisión en contra del equipo que posee el balón y el jugador que lo posee NO suelta o lo coloca en el piso inmediatamente, lo mismo ocurre si el balón ya estaba en el suelo y el jugador la empuja lejos.

b) Interferencia en el juego cometida por jugadores u oficiales de equipo en la zona de cambios, o sea, intervenir por sobre la línea lateral por adentro de la cancha o no liberar el balón que fue para su zona de cambios.

Aclaración 6.

Actitudes antideportivas graves.

Ciertas formas de conducta antideportiva son consideradas tan graves que justifican una descalificación directa. Los siguientes son ejemplos de tales conductas:

- a) Comportamiento ofensivo (a través de palabras, expresiones faciales, gestos o contacto corporal) dirigido a otra persona (árbitro, planillero/cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador, etc.);
- b) lanzar o golpear la pelota lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros;
- c) si un arquero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros;
- d) revancha después de haber recibido una falta
- e) lanzar deliberadamente la pelota hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego (Si esto es realizado con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una agresión. bajo la Regla 8:6 citada más arriba;
- f) impedir una clara ocasión de marcar un gol a través de la interferencia de un oficial de equipo o un jugador adicional que entro a la cancha (4:2, 4:3, 4:6), o un oficial de equipo que interviene adentro de la cancha estando en la zona de cambios)

- g) si durante el último minuto de juego un jugador usa métodos que podrían ser violaciones, según las reglas 8:5 o 8:6, simplemente de modo de impedir al adversario de tener tiempo para entrar en una posición clara para marcar un gol decisivo (para vencer o empatar el juego o para obtener una diferencia necesaria) o entrar en una posición donde el lanzamiento de 7 metros puede ser sancionado.
- h) agarrar o manipular la silla del adversario

Comentario

En el caso de un lanzamiento de 7 metros o de un tiro libre, el ejecutante tiene la responsabilidad de no poner en riesgo la salud del arquero o del defensor.

Aclaración 7. SAQUE DE CENTRO (10:3)

Para la interpretación de la Regla 10.3, como un principio normativo, los árbitros deberían tener en cuenta el objetivo de alentar a los equipos a ejecutar el saque de centro en forma rápida. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser rigurosos y no deberían buscar motivos para interferir o sancionar a los equipos que tratan de ejecutarlo rápidamente.

Por ejemplo, los árbitros deben evitar anotar los goles en su tarjeta o realizar otras tareas que les impidan verificar rápidamente la posición de los jugadores en el campo. El árbitro central debe estar preparado para hacer sonar su silbato en el momento en que el ejecutante alcanza la posición correcta, suponiendo que no hay ninguna clara necesidad de corregir la posición de otros jugadores. Los árbitros deben tener presente que los compañeros del jugador ejecutante pueden moverse y cruzar la línea central tan pronto como suene el silbato. (Este caso es una excepción del principio básico de la ejecución de los lanzamientos formales).

Aunque la regla establece que el ejecutante debe colocar un pie sobre el centro de la línea central, con una tolerancia de 1,5 metros desde el centro, los árbitros no deberían ser excesivamente exigentes con respecto a este punto y preocuparse por unos pocos centímetros más o menos. Lo principal es evitar las situaciones injustas y las incertidumbres del adversario con respecto a dónde y cuándo se ejecuta el saque de centro.

Asimismo, la mayoría de los campos de juego no tienen el punto central marcado y en algunos casos tienen la línea central interrumpida por avisos publicitarios en el centro. En estas situaciones, tanto el ejecutante como el árbitro, necesitarán estimar la correcta posición y cualquier insistencia en la exactitud sería irreal e inapropiada.

Aclaración 8.

DEFINICIÓN DE CLARA OCASIÓN DE GOL (14:1)

A los efectos de la Regla 14:1, una clara ocasión de gol existe cuando:

- a) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está ubicado en los bordes del área de arco del equipo rival con la posibilidad de lanzar al arco, sin que ningún jugador sea capaz de colocarse delante de él para impedir el lanzamiento por medios legales.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y cuando no haya un jugador adversario en posición de evitar la recepción de la pelota por medios legales.

- b) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está corriendo (o va en dribbling) sólo en contraataque hacia el arquero, sin que ningún jugador del equipo rival sea capaz de colocarse delante de él y detener el contraataque.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y el arquero adversario por medio de una colisión como se indica en el Comentario de la Regla 8:5 impide la recepción de la pelota. En este caso especial, las posiciones de los jugadores defensores son irrelevantes.

- c) Un jugador está en una situación como las descriptas en los puntos a) o b), excepto que dicho jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de ella. Los árbitros deben estar convencidos de que ningún jugador adversario será capaz de evitar la recepción de la pelota por medios legales.

- d) Un arquero ha abandonado su área de arco y un jugador rival, que está en dominio de la pelota y de su cuerpo, tiene una oportunidad clara y sin impedimentos de lanzar al arco vacío. (Esto se aplica también aunque algunos jugadores defensores se encuentren ubicados entre el jugador lanzador y el arco, pero entonces los árbitros deberán tener en cuenta la posibilidad de que esos jugadores intervengan por medios legales).

Aclaración 9.

INTERVENCIÓN POR PARTE DEL CRONOMETRISTA O DELEGADO

Si el cronometrista (o un delegado) interviene cuando el partido ya está interrumpido, el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la razón de la interrupción.

Si el cronometrista (o un delegado) interrumpe el partido cuando la pelota está en juego, aplican las siguientes regulaciones:

A. Mal cambio o entrada ilegal de un jugador (Reglas 4:2-3, 5-6)

El cronometrista (o delegado) debe interrumpir el partido inmediatamente, sin tener en cuenta el concepto de “ventaja” que se indica en las Reglas 13:2 y 14:2. Si esta interrupción evita una clara ocasión de gol, y si es que la interrupción fue debida a una infracción cometida por el equipo defensor, el juego se reanudará mediante la ejecución de un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a. En todos los otros casos, el partido se reanuda con un tiro libre.

El jugador culpable es sancionado de acuerdo con la Regla 16:3a. No obstante, en el caso de entrada ilegal bajo la Regla 4:6 durante una clara ocasión de gol, el jugador es sancionado de acuerdo con la Regla 16:6b en conjunción con la Regla 8:10b.

B. Interrupción por otras razones, por ejemplo, conducta antideportiva en la zona de cambios.

a. Intervención del cronometrista.

El cronometrista debería esperar hasta la siguiente interrupción en el juego y recién después informar a los árbitros.

Si a pesar de esto el cronometrista interrumpe el partido mientras la pelota está en juego el partido se reanudará con un tiro libre favorable al equipo que tenía la pelota al momento de la interrupción. Si la interrupción fue causada por una falta cometida por el equipo defensor y si la intervención impidió una clara ocasión de gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

(Lo mismo aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a un requerimiento de un team time-out, y los árbitros los rechazan porque la

oportunidad es incorrecta. Si una clara ocasión de gol es evitada por esta interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros.) El cronometrista no tiene el derecho de sancionar disciplinariamente a un jugador u oficial de equipo. Lo mismo aplica a los árbitros si es que ellos no han observado personalmente la infracción. En tales casos, sólo pueden dar una advertencia informal. Si la infracción informada cae bajo las Reglas 8:6 o 8:10, deben enviar un informe escrito.

b. Intervención del delegado.

Los delegados técnicos de la IWHF, de una federación continental o de una Federación nacional, que estén en funciones durante el partido, tienen el derecho de informar a los árbitros sobre una decisión que esté en contradicción con las reglas de juego (excepto en el caso de una decisión de los árbitros basada en su observación de los hechos) o de la existencia de una infracción en la zona de cambios.

El delegado puede interrumpir el partido inmediatamente. En este caso, el juego se reanuda con un tiro libre para el equipo que no cometió la infracción que llevó a la interrupción.

Si la interrupción fue causada por una falta cometida por el equipo defensor y tal intervención origina que se impida una clara ocasión de gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a.

Los árbitros están obligados a aplicar una sanción disciplinaria de acuerdo con las instrucciones del delegado.

Aclaración N° 10. Zona de Tiro de Punta

Las aplicaciones de las reglas relacionadas con la ***Zona de Tiro de Punta*** tiene por objetivo aumentar la velocidad del juego y hacer que los equipos ocupen todos los espacios de la cancha tácticamente. Los árbitros deben considerar si un jugador toca o pasa la línea de la ***ZONA DE TIRO DE PUNTA*** y enseguida entra en el área de arco, de esta forma, el jugador estaría realizando una jugada irregular y los árbitros deberían sancionar invasión de área de arco y cobrar saque de arco para el equipo defensor.

De la misma forma los árbitros deben estar atentos a los jugadores defensores. Si un jugador defensor hace una falta al jugador que está en una clara ocasión de marcar un gol y esta por entrar en la ***ZONA DE TIRO DE PUNTA***, eso conducirá a un tiro de 7 metros para el equipo atacante,

sin embargo los árbitros deben tener la convicción que no había ningún jugador defensor en condiciones legales de impedirle convertir el gol. En tanto el jugador que recibe el balón y entra por la ZONA DE TIRO DE PUNTA al área de arco tiene como máximo tres segundos para efectuar el lanzamiento, si el lanzamiento no fuera realizado en ese tiempo, se sancionara saque de arco para el equipo defensor.

Si dos jugadores entran en el área de arco al mismo tiempo por la zona de tiro de punta no deben ser penalizados a menos que uno de ellos este causando una clara desventaja para los jugadores defensores o si hubiese un intercambio de pases después que ellos están adentro del área de arco. Si un jugador entra en el área de arco por la zona de tiro de punta y devuelve el balón a un compañero que no estuviese en clara ocasión de convertir un gol, los árbitros deben entender eso como juego pasivo y cobrar tiro libre en contra del equipo atacante sin la necesidad de que haya gestoforma de advertencia de juego pasivo.

Los árbitros deberían tener como referencia la línea de cuatro metros del arquero para que no haya choque entre el jugador atacante y el arquero defensor, pero si se produce el choque y ambos jugadores están de frente uno con el otro eso debe ser considerado choque normal, sin embargo si el jugador atacante lleva ventaja en ese choque y alcanza al arquero en la parte lateral de la silla, empuja o agarra, eso debe ser considerado actitud antideportiva por parte del jugador atacante, estando sujeto a sanciones progresivas de acuerdo a la regla 16. Del mismo modo si el arquero defensor coloca al atacante en peligro los árbitros deben señalar un lanzamiento de siete metros para el equipo atacante y sancionar progresivamente al arquero de acuerdo con la severidad de la falta.

Aclaración N° 11 LA SILLA DE RUEDAS

Como una guía de principios y para la interpretación de los árbitros y los equipos, la silla de ruedas debe ser responsabilidad de cada equipo, por lo tanto queda expresamente claro que es responsabilidad de cada árbitro controlar y corregir cualquier irregularidad en la silla de ruedas.

Un jugador no puede de ninguna forma sacar ventaja sobre los demás por cuestión de arreglos en la silla de ruedas, pero, un jugador tiene el derecho de hacer arreglos en la silla de ruedas para estar más cómodo en la silla siempre que obedezcan las normas descriptas en la regla 19. En los casos en que la silla no esté dentro de las normas establecidas en la regla 19 los árbitros deben hacer que el jugador corrija las

irregularidades y solamente después de hacer esa corrección estarán aptos para jugar. El jugador que se niega a hacer dichos arreglos en la silla de ruedas, deberán ser sancionados progresivamente. El cartón de clasificación de los jugadores debe informar sobre el uso de prótesis, fajas y otros. E Indicar todas las adaptaciones en la posición del jugador en la silla. El cartón de clasificación será responsabilidad del clasificador y solamente él puede modificar esa información.

Los árbitros deberían verificar que la información sea vista por todos, para no dar ventaja a ningún jugador, pero, si el no cumplimiento de tales normas dejan claro que no se obtiene ninguna ventaja, entonces los árbitros deberían entender que no se está cometiendo ninguna irregularidad. Sin embargo, si el jugador lleva ventaja en el no cumplimiento de las reglas y se rehúsa a cumplirlas, podrá ser sancionado progresivamente de acuerdo a la regla 19.

- **Reglamento Modalidad 4 vs. 4**

NORMAS GENERALES JUGADORES

Tal como en el balonmano en la arena se juega con cuatro jugadores en cada equipo, teniendo cuatro reservas, siendo así, total de ocho jugadores por equipo.

TIEMPO DE JUEGO

El partido se juega en dos sets de 10 minutos cada uno, y cinco minutos entre los sets.

MARCADOR DE GOLES

En cada tiempo se cuenta el número de goles de forma Independiente (set), así cada tiempo tiene su resultado final con un ganador por tiempo. Entonces, luego del primer tiempo se reinicia el marcador partiendo desde cero para el segundo tiempo.

DESEMPEATE

En caso de empate, en el set, se juega con una extensión por gol de oro (el equipo que lo consiga primero es el ganador).

Si cada equipo gana un set se juegan 10 minutos adicionales como un tercer tiempo para que determinar el ganador.

GOLES ESPECTÁCULARES

Con el objetivo de introducirse en las condiciones especiales, un gol realizado después de una vuelta de 360° debe ser considerado como el equivalente a dos goles.

PORTERO

Cualquier jugador puede ser el portero, pero sólo puede haber un jugador en el área del portero. Si esta restricción se viola, se sancionará con un tiro de siete metros (penalty) que será cobrado contra el equipo infractor. En caso de reincidencia, se sancionará con la exclusión de un jugador.

REEMPLAZO

Debido a que se juega en la cancha y no en la arena, la modalidad de balonmano en la silla de ruedas de 4 jugadores se realiza la sustitución de jugadores de la misma manera que en el balonmano de salón.

CANCHA

La cancha podrá tener un tamaño de 20m x 40m.

Las vigas deben tener su altura reducida en 40 centímetros, para permitir que el arquero juegue en una silla de ruedas. Se sugiere la elaboración de paneles para la reducción del arco, de modo que puedan ser divulgados los patrocinadores de la competición.

SILLA DE RUEDAS DEPORTIVAS

La silla de ruedas debe ajustarse a ciertas normas para garantizar la seguridad y la competitividad.

La silla de ruedas puede tener 3 o 4 ruedas, dos ruedas grandes en la espalda y uno o dos en el frente. Las llantas traseras deben tener el diámetro máximo de 66 cm y no debe tener apoya brazos.

La altura máxima del asiento no deberá exceder de 53cm desde el suelo y el reposapiés no puede ser superior a 11 cm del suelo cuando las ruedas delanteras son impulsadas hacia adelante. La base del reposapiés debe ser apropiada para evitar daños a la superficie de la cancha.

El jugador puede utilizar un cojín de material flexible en el asiento de la silla de ruedas. El cojín debe tener las mismas dimensiones del asiento y no ser superior a 10 cm de espesor, excepto para los jugadores de la clase 3.5, 4.0 y 4.5, donde el espesor debe ser inferior a 5 cm.

Los jugadores pueden usar bandas y soportes que los fijen a su silla de ruedas o usar bandas para mantener las piernas juntas. Apoyos ortopédicos y prótesis pueden ser utilizadas. La clasificación funcional (tarjetas) de los jugadores deben informar la utilización de prótesis y todos los ajustes en la posición del jugador en la silla.

Nota: Neumáticos negros, aparatos de dirección y frenos están prohibidos. Los árbitros deben comprobar las sillas de ruedas de los jugadores en el juego para ver si éstas cumplen con las normas.

SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE JUGADORES

Balonmano en silla de ruedas es un juego para personas con discapacidades permanentes en las extremidades inferiores.

El sistema de clasificación está basado en la observación de los movimientos del jugador durante la ejecución de las habilidades de balonmano por ejemplo, empujar la silla de ruedas, driblar, pasar, recibir, lanzar y atrapar rebotes.

Las clases son: 0,5, 1,0, 1,5, 2,0, 2,5, 3,0, 3,5, 4,0, 4,5 y 5,0. A cada jugador se le asigna un valor en puntos lo que será su clasificación.

En la categoría de **balonmano en silla de ruedas 4a** los puntos de los cuatro jugadores se suman para formar un equipo con un total. Para el IWHF campeonatos del mundo, competiciones paralímpicas, ligas locales

y torneos de clasificación para estos eventos, el equipo no puede superar los 14 puntos. Se juega con balón H3L.

En la categoría **balonmano en silla de ruedas 4b** la suma de los jugadores no puede exceder de 7 puntos y no se permite la participación de atletas con una puntuación superior a 2,5. Se juega con balón H2L.

Cada jugador tiene una tarjeta de clasificación que debe ser utilizada durante el juego. La tarjeta muestra la posición del jugador, indicando cualquier cambio en su silla de ruedas y de prótesis o aparato ortopédico.

VIOLACIONES ESPECÍFICAS PARA EL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS MODALIDAD 4 JUGADORES

En las violaciones de las normas, el equipo que es sancionado hace que el balón pase al otro equipo mediante el cobro de un tiro desde donde se cometió la falta.

1. Violación salida de la cancha

Un jugador está fuera de la cancha cuando su silla está fuera de los límites de la cancha, esta situación sólo será castigada si proporciona beneficios para el jugador que realiza esta acción. Si un jugador juega el balón a un compañero que deliberadamente está fuera de la cancha , se sancionará para que el oponente recuperé el balón.

2. La Regla de progresión

El jugador puede empujar la silla ruedas hasta tres veces antes de driblar, pasar o tirar el balón. No se permite conducir el balón en las piernas.

3. Regla de los 3 segundos

Un jugador no puede permanecer por más de tres segundos con el balón en la mano. Los jugadores que se quedan con el balón durante más de tres segundos cometerán una violación.

4. Faltas

Faltas son violaciones de las normas que implican contacto físico con el oponente y / o conducta antideportiva. Ante una falta, el jugador infractor es llamado por el árbitro y se aplica la sanción correspondiente con el mismo criterio del balonmano salón (advertencia verbal, advertencia, la exclusión y la descalificación).

Los contactos frontales son tolerados, pero los contactos laterales y traseros deben ser castigados. Para todas estas faltas, la silla de ruedas es considera parte del jugador y el contacto accidental entre las sillas de ruedas no es falta.

5. Cobro de Tiros

Lateral: una parte de la silla de ruedas debe estar sobre la línea lateral en el lugar donde el balón salió.

El cobro de los tiros de siete metros, será realizado en la zona del portero (6 metros).

Saque del portero: Es realizado por el portero desde su área y no requiere la autorización del árbitro.

Tiro libre: La defensa debe respetar una distancia mínima de 1 metro en relación con el jugador que cobrará el tiro.

La ejecución del penalty sigue las mismas normas que el balonmano salón y arena debe ser golpeado en la zona de siete metros.

6. Sanciones

Al igual que en el balonmano en la arena en el balonmano en silla de ruedas modalidad 4 no hay ninguna advertencia (tarjeta amarilla) siendo el único castigo la exclusión, señalado por el árbitro con el signo respectivo siendo ejecutada por el atleta durante un ataque del equipo contrario (el ataque sólo se concretará después de la pérdida de la posesión del balón).

<http://panamhandball.org/pathf/competiciones-competitions/handball-adaptado-wheelchair-handball/>