



# REGLAS DE JUEGO – IPCH

## HOCKEY EN SILLA DE RUEDAS ELÉCTRICA

EDICIÓN 2018

REVISIÓN FEBRERO 2021



INTERNATIONAL WHEELCHAIR & AMPUTEE SPORT FEDERATION (IWAS)

IWAS COMMITTEE ELECTRIC WHEELCHAIR HOCKEY (ICEWH)

IWAS POWERCHAIR HOCKEY (IPCH)

# REGLAS DEL JUEGO - IPCH PARA: HOCKEY EN SILLA DE RUEDAS (HSRE) – VERSIÓN 2018

PUBLICADAS POR:



## FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FÍSICA

*(Spanish Sports Federation for People with Physical Disabilities)*

C/ Ferraz, 16 -28008- Madrid

Teléfono 915471718

Web general <http://www.feddf.es>

Consultas técnicas sobre esta publicación: [feddf@feddf.es](mailto:feddf@feddf.es)

### COMITÉ TÉCNICO NACIONAL

- Director General: D. Miguel Ángel García Alfaro
- Coordinador Nacional Hockey SRE: D. Julián Delgado Aymat

### COMITÉ NACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES (CNAJ)

- Presidente: D. Ricardo Moreno Morales
- Coordinador de árbitros HSRE: D. Mateo Delgado Zalles

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: D. Julián Delgado Aymat

REVISIÓN TÉCNICA Y COORDINACIÓN D. Ricardo Moreno Morales (Presidente CNAJ)

### NOTA 1:

Esta traducción y revisión se ha realizado en febrero de 2021.

Las novedades de esta versión aparecen en color azul.

### NOTA 2:

Si hubiese cualquier duda sobre la interpretación del contenido de esta publicación, prevalecerá la versión original en inglés, publicada por:

### IWAS POWERCHAIR HOCKEY (IPCH)

Sección deportiva para el hockey en silla de ruedas eléctrica, de la Federación Internacional de Deportes para Personas en Silla de Ruedas y Personas Amputadas (IWAS). (Fundada en 2005).

[office@powerchairhockey.org](mailto:office@powerchairhockey.org)

Aprobada en: IWAS - IPCH Sport Assembly 2018, Lignano - Italy

## ÍNDICE

<b>Artículo A:</b>	<b>EL JUEGO</b>	<b>p.5</b>
A.1	Finalidad del juego	
A.2	Control del juego	
<b>Artículo B:</b>	<b>EL ÁREA DE JUEGO</b>	<b>p.5</b>
B.1	La pista de juego	
B.2	Delimitaciones	
B.3	Líneas, áreas, marcas y puntos	
B.4	La portería	
<b>Artículo C:</b>	<b>EQUIPAMIENTO</b>	<b>p.7</b>
C.1	La pelota	
C.2	El stick de mano	
C.3	El T-stick	
C.4	La silla de ruedas	
<b>Artículo D:</b>	<b>EL EQUIPO</b>	<b>p.9</b>
D.1	El equipo	
D.2	Los jugadores	
D.3	El capitán del equipo	
D.4	Los suplentes	
D.5	Entrenadores y Asistentes de equipo	
<b>Artículo E:</b>	<b>NORMAS RESPECTO AL TIEMPO</b>	<b>p.13</b>
E.1	Tiempo de partido	
E.2	Tiempo muerto concedido	
E.3.	Tiempo extra añadido	
<b>Artículo F:</b>	<b>NORMAS SOBRE LA SILLA, PELOTA Y STICK</b>	<b>p.14</b>
F.1	Conducción de la silla	
F.2	Jugando la pelota	
F.3	Utilización del stick	
<b>Artículo G:</b>	<b>NORMAS RESPECTO AL JUEGO</b>	<b>p.16</b>
G.1	Gol	
G.2	Pelota fuera del campo de juego	
G.3	Pelota muerta	
G.4	Regla de los 3 segundos	
G.5	Regla del área de portería	
G.6	Retrasar el juego	
<b>Artículo H:</b>	<b>EL CONTACTO PERSONAL Y LAS FALTAS</b>	<b>p.18</b>
H.1	Contacto personal	
H.2	Faltas intencionadas y no intencionadas	
H.3.	Faltas graves intencionadas	

H.4	Mala conducta	
<b>Artículo I:</b>	<b>SANCIONES</b>	<b>p.22</b>
I.1	Aviso	
I.2	Tiempo de penalización (Tarjeta Amarilla)	
I.3	Expulsión (Tarjeta Roja)	
<b>Artículo J:</b>	<b>REANUDACIÓN DEL JUEGO</b>	<b>p.24</b>
J.1	Saque inicial	
J.2	Saque de árbitro	
J.3	Saque de portería	
J.4	Tiro libre	
J.5	Regla de la ventaja	
J.6	Tiro de penalti	
J.7	Tandas de penaltis	
<b>APÉNDICE 1:</b>	<b>Cuadro de infracciones, penalizaciones y reanudación del juego.</b>	<b>p.29</b>
<b>APÉNDICE 2:</b>	<b>Aclaraciones sobre el “contacto personal”</b>	<b>p. 30</b>
<b>APÉNDICE 3:</b>	<b>Señales de árbitro</b>	<b>p.35</b>
	Señales generales	
	Señales para las faltas	
	Señales para las sanciones	
	Señales para la reanudación del juego	
	Explicación de algunas señales de árbitro	<b>p.43</b>

## **ARTÍCULO A: EL JUEGO**

### **A.1 Finalidad del juego**

A.1.1 La finalidad del juego es marcar más goles que el equipo contrario, jugando dentro de los límites establecidos en las reglas y reglamentos.

### **A.2 Control del juego**

A.2.1 Se jugará según las “Reglas del Juego” y el “Reglamento de Competición”, normas internacionales del hockey en silla de ruedas redactadas por la IPCH (International Power Chair Hockey).

A.2.2 Los árbitros están autorizados a decidir en aquellos casos no contemplados en las reglas.

A.2.3 El partido será controlado por dos árbitros: un Árbitro Principal y un Segundo Árbitro. Deberá contarse con un cronometrador, un anotador y al menos un asistente de juego.

## **ARTÍCULO B: EL ÁREA DE JUEGO**

### **B.1 La pista de juego.**

B.1.1 La pista de juego debe ser rectangular con esquinas redondeadas resistentes, lisas y sin obstáculos.

B.1.2 La pista de juego tendrá 26 metros de largo por 16 metros de ancho. Se permiten variaciones: las medidas mínimas son 24 metros de longitud y 14 metros de anchura y las medidas máximas 26 metros de longitud por 16 metros de anchura.

B.1.3 La superficie de la pista será de madera o de material sintético.

### **B.2 Delimitaciones**

B.2.1 El perímetro de la pista de juego debe estar formado por delimitaciones de 20 cm. de altura, que formen un ángulo de 80 ó 90 grados con el suelo.

B.2.2 Las esquinas deben ser redondeadas.

### **B.3 Líneas, áreas, marcas y puntos**

B.3.1 La pista de juego deberá contar con líneas, áreas, marcas y puntos:

#### **LÍNEAS Y MARCAS**

- *Línea central:*  
Será paralela a los lados más cortos de la pista y dividirá ésta en dos mitades.
- *Líneas de penalización:*  
Serán paralelas a los lados más cortos y situadas a 7'5 metros de las mismas.
- *Líneas de portería:*  
Serán paralelas a los lados cortos y situadas a 2'5 metros de las mismas.

- *Líneas de los postes de la portería:*  
Deberán marcarse perpendiculares a las líneas de portería.
- *Líneas del área de portería:*  
Líneas semicirculares que delimitan el área de portería de 1'75 m de radio, con centro en el punto medio de la línea de portería.

#### PUNTOS

- *Punto central de la línea central:*  
En el punto medio de la línea central.
- *Punto central de la línea de penalización:*  
En el punto medio de la línea de penalización.

#### ÁREAS Y ZONAS

- *Área neutral:*  
La situada entre las dos líneas de penalización.
- *Áreas de penalización:*  
Las 2 áreas entre el extremo corto de la pista y la línea de penalización, incluyendo ésta.
- *Áreas de portería:*  
Las dos zonas semicirculares delimitadas por las líneas del área de portería.
- *Áreas de los equipos:*  
Dos zonas fuera de la pista, a partir de la línea de árbitros, en el mismo lado de la mesa de control, desde la línea de penalización hasta el final de la pista (7'5 m x 2 m).
- *Área de árbitros:*  
Zona de 1 m. alrededor de la pista de juego.
- *Área de tiempo de penalización/Área de sustitución:*  
Dos zonas fuera de la pista, a partir de la línea de árbitros, con un ancho mínima de 3 m y 2 m de profundidad, a ambos lados de la mesa de control.
- *Entrada/salida:*  
Delimitaciones de la pista en la zona neutral delante de la mesa de control.
- *Mesa de control:*  
En la prolongación de la línea central, 1m fuera de la pista.
- *Zona de público:*  
Alrededor de la pista, a 1 m de la línea de árbitros y de la mesa de control y zonas de jugadores.

B.3.2 La zona de árbitros deberá estar marcada y acordonada.

B.3.3 Todas las marcas serán líneas de 4-5 cm de ancho y de un color visible.

#### **B.4 La portería**

B.4.1 La portería mide 250 cm de anchura, medida desde la parte interna de los postes laterales.

B.4.2 La portería mide 20 cm de altura, medida desde el suelo hasta la parte inferior del travesaño frontal (larguero).

B.4.3 La portería mide 40 cm de profundidad, medida desde su frente hasta la parte posterior del travesaño del suelo.

- B.4.4 La red de la portería deberá impedir que la pelota pase a su través, permitir la visión a través de la malla y no estar floja.
- B.4.5 La portería debe tener doble red (para evitar la salida de la pelota en un rebote).
- B.4.6 La portería se colocará con los postes laterales sobre las líneas marcadas para ello.
- B.4.7 La parte abierta de la portería mirará al centro de la pista.

## **ARTÍCULO C: EQUIPAMIENTO**

### **C.1 La pelota**

- C.1.1 La pelota será de material sintético, hueca, esférica y con agujeros.
- C.1.2 El diámetro de la pelota será de  $72 \pm 1$  mm.
- C.1.3 El diámetro de los agujeros será de  $10 \pm 1$  mm.
- C.1.4 El peso de la pelota será de  $23 \pm 1$  gramos.
- C.1.5 El color de la pelota contrastará con el color de la pista de juego.
- C.1.6 La pelota tendrá 26 agujeros.

### **C.2 El stick de mano**

- C.2.1 El stick de mano estará fabricado con material sintético, no transparente.
- C.2.2 El stick de mano no tendrá bordes ásperos, elementos que sobresalgan o zonas afiladas.
- C.2.3 La longitud del mango del stick no será superior a 112 cm, medidos desde la pala.
- C.2.4 El stick estará fabricado de una pieza. Si no es así la pala deberá estar fijada al mango mediante agujeros prefabricados usando ribetes o tornillos para una correcta fijación.
- C.2.5 La pala deberá tener una longitud máxima de 27 cm. y una altura máxima 8 cm.
- C.2.6 La pala tendrá una anchura mínima de 0,8 cm y una máxima de 1 cm.
- C.2.7 La curvatura lateral de la pala no excederá de 3 cm, medidos desde el punto más alto del borde inferior al plano donde se apoya el stick con su lado convexo hacia arriba.
- C.2.8 No está permitido fijar un stick de mano a la silla de ruedas.
- C.2.9 Se permite a un jugador que sujete el stick de mano a una parte de su cuerpo, si es incapaz de sostenerlo.

C.2.10 El árbitro puede expulsar a un jugador si su stick de mano no se adapta a las condiciones enumeradas en el artículo C.2.

### **C.3 El T-stick**

C.3.1 El T-stick se sujetará en la parte delantera de la silla de ruedas.

C.3.2 La distancia entre el extremo del T-stick y el punto más adelantado de la silla no excederá de 50 cm.

C.3.3 El T-stick tendrá una hoja y puede tener un par de aletas laterales.

C.3.4 La hoja y las aletas serán de material sintético y no transparente.

C.3.5 Las conexiones que sujetan las aletas a la hoja y el stick a la silla serán de metal y/o aluminio.

C.3.6 La (s) parte (s) que conecta el T-stick a la silla debe permitir el paso de la pelota libremente.

C.3.7 La longitud máxima de la hoja será 30 cm.

C.3.8 La altura máxima de la hoja será de 10 cm. durante un mínimo de 20 cm de su longitud, medidos desde el extremo delantero de dicha hoja.

C.3.9 La hoja y las aletas tendrán un grosor máximo de 2 cm.

C.3.10 La curva de la hoja no excederá de 3 cm.

C.3.11 Las aletas se solidarizarán a ambos lados de la hoja con un ángulo entre 75 y 90 grados.

C.3.12 Las aletas tendrán una altura máxima de 10 cm.

C.3.13 Las aletas tendrán una anchura máxima de 10 cm, medidas desde la hoja.

C.3.14 Los 2 últimos centímetros del extremo de las aletas pueden estar doblados, pero el ángulo frontal no será inferior a 135 grados.

C.3.15 El árbitro puede expulsar al jugador cuyo T-stick no cumpla los requisitos del artículo C.3.

### **C.4 La silla de ruedas**

C.4.1 La silla de ruedas deberá ser de conducción eléctrica con un mínimo de 4 ruedas y un máximo de 6, incluyendo un máximo de 2 ruedas de seguridad (las ruedas que están formadas por dos ruedas con un eje cuentan como una rueda). Los scooters y carts no están permitidos.

- C.4.2 La silla no deberá tener partes que hagan proyección.
- C.4.3 Todas las partes de la silla, excepto las ruedas (significa: solo las partes que giran y que están en contacto con el suelo, no ejes ni otras partes) y las ruedas de seguridad deben tener una altura que permita el paso libre de la pelota por debajo.
- C.4.4 No deben existir obstáculos innecesarios y extraíbles en la silla o debajo de la misma.
- C.4.5 Está permitido jugar con protecciones alrededor de la silla para salvaguardar al jugador y a la propia silla.  
Deben respetarse las siguientes normas:
- Las protecciones deben ser redondeadas y sin partes que sobresalgan.
  - Deben ser colocadas a una altura que no obstaculicen el paso de la pelota.
  - No deben sobrepasar 5 cm en cada lado de la silla, incluido su propio grosor.
- C.4.6 La silla deberá tener ruedas que no marquen la pista.
- C.4.7 El árbitro puede expulsar a un jugador si la silla no cumple lo estipulado en el artículo C4.

## ARTÍCULO D: EL EQUIPO

### D.1 El equipo

- D.1.1 Cada equipo está autorizado a tener los siguientes miembros en el área de equipo:
- 1 jefe de equipo, como máximo
  - 2 entrenadores, como máximo
  - 10 asistentes de equipo, como máximo
  - 10 jugadores, como máximo
- D.1.2 En el área de equipo sólo pueden estar los miembros de la delegación que puedan mostrar sus acreditaciones. El incumplimiento de esta norma será castigada con Tarjeta Roja (**“penalización de partido - 1 -”**) para la persona infractora.

### D.2 Jugadores

- D.2.1 Antes de comenzar el partido, el equipo que se nombra primero (local) se coloca en la zona de equipos a la izquierda de la mesa de control, mirando desde la pista.  
Los equipos no cambian de zona después de la media parte.
- D.2.2 Cada equipo tendrá 1 portero y 4 jugadores listos para comenzar.
- D.2.3 Un equipo puede jugar con un máximo de **12 puntos en pista**, incluyéndose un jugador con tiempo de penalización o descalificado. La violación de esta norma será considerada como una falta intencionada severa y castigada de acuerdo con los artículos H.3.2 y I.3.1.
- D.2.4 Todos los jugadores deberán utilizar un stick de mano o T-stick.

- D.2.5 Un equipo puede jugar el partido con un máximo de 3 sticks de mano simultáneamente en la pista, incluyendo a los jugadores con penalizaciones de tiempo y a los descalificados.
- D.2.6 El portero debe jugar con un T-stick
- D.2.7 Los jugadores no deben llevar objetos innecesarios, ni tampoco en las sillas.
- D.2.8 Los jugadores de ambos equipos vestirán camisetas de distinto color.
- D.2.9 El portero vestirá de color distinto de sus compañeros y del otro equipo.
- D.2.10 Todos los jugadores se identificarán por un número en la cara anterior de la camiseta, y de una altura mínima de 7 cm.
- D.2.11 Todos los jugadores se identificarán por el dorsal del jugador y por su nombre en un lámina/plafón/dorsal identificativo situada en el dorso de la silla, bien sujeto y claramente visible.  
Esta lámina/plafón/dorsal identificativo estará sujeta a la silla y será de formato A3 con la siguiente información en letra latina (Arabic):
- La altura del número(s) tendrá un mínimo de 15 cm.
  - Por encima del número constará la inicial del nombre y el apellido del jugador, en una línea.
  - La altura de las letras tendrá un mínimo de 5 cm. Si no es posible colocar un apellido largo en una sola línea, se autoriza que las letras tengan el mayor tamaño posible.
- D.2.12 Se autorizan anuncios en las camisetas, sillas, cubrerruedas o lámina/plafón/dorsal identificativo siempre y cuando el número y el nombre sean claramente visibles.
- D.2.13 El Árbitro puede expulsar al jugador que incumpla las reglas D.1.1 hasta D.1.11
- D.2.14 Un jugador puede utilizar cinturones de sujeción, gafas, casco o almohadillas en rodillas y/o brazos.
- D.2.15 Un jugador no puede entrar o salir de la pista durante el encuentro sin el permiso del árbitro principal. Si lo hace sin permiso, esta acción será considerada como **“mala conducta de grado medio” y el jugador recibirá una tarjeta amarilla.**
- D.2.16 Hay cambio de campo después de la media parte.
- D.2.17 Durante la media parte se permite a los equipos salir de la pista y zona de juego.
- D.2.18 No está permitido que un jugador juegue con una clase funcional inferior a la clasificación funcional que tiene asignada.
- D.2.19 Un equipo puede jugar si tiene al menos tres jugadores en pista, incluyendo al portero.

En caso de que el número de jugadores sea menor de tres (debido a tarjetas rojas, lesiones, dificultades con las sillas de ruedas u otras razones), el partido termina y el resultado se decide de la siguiente manera:

- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista está ganando, el resultado se mantiene.
- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista está perdiendo o el partido está empatado, y el “abandono” ocurre en la primera parte del partido, el partido se repite.
- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista está perdiendo o el partido está empatado, y el “abandono” ocurre en la segunda parte del partido, o éste no puede reanudarse después del descanso (por ejemplo debido a una lesión), el resultado será 3 a 0 a favor del equipo que no cometió la infracción.
- En caso de una lesión a un jugador del equipo que tiene sólo tres jugadores en pista, se aplica la regla D.4.8

D.4.8 Si una silla defectuosa no puede ser reparada o una lesión de un jugador no puede ser tratada mediante un “Tiempo técnico” de 1 minuto, el jugador cambiará de silla o será sustituido para permitir que el partido continúe.

Si el jugador lesionado no puede reingresar en la pista ni ser sustituido después del tiempo de 1 minuto técnico, el partido se da por terminado.

### **D.3 El capitán del equipo**

- D.3.1 Cada equipo tendrá un capitán, reconocible por una banda alrededor de la parte superior del brazo.
- D.3.2 El capitán representa al equipo y puede dirigirse al árbitro, de forma correcta, para solicitar alguna explicación de las reglas y la información necesaria.
- D.3.3 Antes del partido ambos capitanes y el árbitro principal sortean el campo, con lanzamiento de moneda.
- D.3.4 El equipo que vence en el lanzamiento de moneda, puede escoger campo o realizar el saque de inicio.
- D.3.5 Si el capitán abandona la pista, debe informar al árbitro principal sobre qué jugador lo substituye.
- D.3.6 El capitán debe verificar y firmar el acta del partido justo al finalizar éste.

### **D.4 Suplentes**

- D.4.1 Cada equipo puede tener un máximo de 5 suplentes
- D.4.2 Todos los suplentes estarán en la zona de equipo durante el partido, excepto:
  - Durante un tiempo muerto, se permite a los suplentes entrar en el área de árbitros, pero sólo en la extensión del área de penalti cercana a la zona del equipo.
  - Durante la media parte, los suplentes están autorizados a abandonar el área de juego.

- D.4.3 Alguno de los (Asistentes personales de) entrenadores o el jefe de equipo comunicarán al “Anotador en mesa” los dorsales y clasificación funcional del jugador que será sustituido y del sustituto mediante un “papel de sustitución”.  
Al mismo tiempo que se anuncia el cambio, el sustituto toma posición en el área de sustituciones, para el control del equipamiento del jugador y de la puntuación en pista total del equipo.
- D.4.4 El entrenador puede pedir sustituciones sin restricción.
- D.4.5 El cronometrador avisará de la sustitución al árbitro, que la permitirá cuando se produzca una interrupción en el juego.
- D.4.6 El cambio se realiza en la zona de sustitución del equipo y los más rápidamente posible. La no observancia de esta regla puede ser penalizada por el árbitro de acuerdo con el artículo H.2 y H.4 (pérdida de tiempo).
- D.4.7 Efectuada la sustitución, el árbitro reanudará el partido en la posición en la que se interrumpió.
- D.4.8 Si una silla defectuosa no puede ser reparada o una lesión de un jugador no puede ser tratada en 1 minuto, el jugador cambiará de silla o será sustituido para permitir la continuación del partido.

## **D.5 Entrenadores y Asistentes de Equipo**

- D.5.1 Un entrenador y un asistente de entrenador pueden dar instrucciones al equipo.
- D.5.2 El (los) entrenador(es) son responsables de:
- Garantizar que los jugadores cumplan las normas respecto al stick (artículos C.2. y C.3.), la silla de ruedas (artículo C.4) y el equipo (artículo D).
  - Comprobar los nombres, dorsales y clasificaciones funcionales de los jugadores en el acta antes del comienzo del partido.
  - Asegurarse de que el equipo esté puntual en el terreno de juego y listo para jugar.
  - Asegurarse que el total de “puntos de clasificación funcional” del equipo en pista no exceda los **12 puntos**.
- D.5.3 El (los) entrenador(es) o el jefe de equipo son responsables de:
- Anunciar y solicitar al anotador permiso para la sustitución de un jugador.
  - Comunicar al anotador la petición de tiempo muerto.
- D.5.4 Durante el partido, los Entrenadores y los demás Miembros del Equipo, deben permanecer en su propio área de equipo, con las siguientes excepciones:
- Durante el descanso de mitad del partido se le permite a los entrenadores y resto de miembros del equipo abandonar el área de juego para dar instrucciones/ayudar a su equipo.

- Durante el descanso, un tiempo muerto o minuto técnico se permite a los entrenadores y resto de miembros del equipo entrar en el área de árbitros y/o en la pista para dar instrucciones/ayudar a sus jugadores, pero solo en la extensión del área de penalización cercana a su zona de equipo.
- En caso de una lesión o un defecto en una silla de ruedas los entrenadores y resto de miembros del equipo están autorizados para entrar en la zona arbitral y en la pista de juego, y también entrar/salir del área de equipo después de que los árbitros hayan parado el juego.

D.5.5 Durante el partido, los entrenadores y los asistentes del equipo no están autorizados a abrir las delimitaciones de la pista.

D.5.6 La no observancia de las reglas D.5.3 y D.5.4 será castigada por el árbitro con un aviso oficial al entrenador, de acuerdo con el artículo I.1.

## **ARTÍCULO E: NORMAS RESPECTO AL TIEMPO**

### **E.1 Tiempo de juego**

E.1.1 El partido consta de dos mitades de 20 minutos, con un descanso intermedio de 10 minutos.

E.1.2 Cronómetro activo: el cronometrador pondrá en marcha el reloj cada vez que el árbitro pite para reanudar el juego y al inicio de cada media parte y del tiempo extra. El juego está activo.

E.1.3 Cronómetro parado: el cronometrador detendrá el reloj cada vez que el árbitro pite para parar el juego y al final de cada media parte y del tiempo extra. El juego está parado.

**E.1.4 El final de cada medio tiempo y del tiempo extra tiene lugar cuando suena la bocina. Si el pabellón no dispone de una o ésta no suena con suficiente intensidad, será el árbitro quién lo señale, mediante la correspondiente señal de silbato.**

### **E.2 Tiempo muerto concedido**

E.2.1 Durante cada media parte, cada equipo puede solicitar la concesión de 1 tiempo muerto.

E.2.2 Su duración es de 1 minuto.

E.2.3 Un tiempo muerto no utilizado no puede utilizarse en la siguiente mitad del partido.

E.2.4 El (los) entrenador (es) o el jefe de equipo son los encargados de pedir tiempo muerto al anotador mediante una "tarjeta de tiempo muerto" (Time-out Card).

E.2.5 El anotador hará, inmediatamente, una señal al árbitro principal para decirle que se ha pedido tiempo muerto.

E.2.6 El árbitro concederá el tiempo muerto en la próxima interrupción del juego.

E.2.7 El cronometrador contará el tiempo muerto y avisará al árbitro de su finalización.

E.2.8 El partido se reanudará en la posición en que fue detenido.

**E.2.9 Durante el “Tiempo muerto” los jugadores en pista deben reunirse en la zona del campo de juego situada frente a su “Área de Equipo”.**

### **E.3. Tiempo extra añadido**

E.3.1 Si en la fase de eliminatorias un partido acaba en empate en el tiempo reglamentario, su resultado se decidirá: primero con tiempo extra y segundo mediante tandas de penaltis.

E.3.2 La duración del tiempo extra es de 10 minutos con el principio del “gol de oro”: el primer gol que se produzca finaliza el tiempo extra y el partido. Este gol se sumará al marcador que existía antes del tiempo extra y dará la victoria al equipo que lo ha marcado.

E.3.3 Procedimiento:

- Entre el tiempo del partido y el tiempo añadido hay 5 minutos de descanso.
- Los equipos cambiarán sus posiciones en la pista.
- No se permiten tiempos libres.
- Se permiten substituciones.
- La penalización de tiempo a un jugador, que no haya sido cumplida enteramente durante el partido, continua durante el tiempo añadido.
- Rigen las mismas reglas sobre inicio y fin del tiempo que en el tiempo normal.
- Si no hay cambios en el marcador, el partido se decidirá por tandas de penaltis.

## **ARTÍCULO F: NORMAS SOBRE LA SILLA, PELOTA Y STICK**

### **F.1 Conducción de la silla**

F.1.1 Los pies estarán a una altura que permita el paso de la pelota por debajo.

F.1.2 Durante el partido, las nalgas del jugador deberán estar en contacto con la silla.

F.1.3 Durante el partido solo se permite una velocidad máxima de la silla de 15 km/h.

F.1.4 No se permite el contacto entre sillas, sticks, cuerpo, delimitaciones, portería o árbitro

F.1.5 En caso de una silla defectuosa, el árbitro no pitará. En la siguiente interrupción se autorizará una interrupción técnica (Technical time-Out) y se intentará solucionar el defecto. Si en 1 minuto no es posible, el jugador cambiará de silla o será substituido.

F.1.6 La no observación de las reglas F.1.1 hasta F.1.5 será sancionada por el árbitro de acuerdo con los artículos H. e I.

### **F.2 Jugando la pelota**

F.2.1 La pelota puede ser jugada con la hoja del stick y con la silla.

- F.2.2 La pelota puede ser jugada en cualquier dirección.
- F.2.3 No se autoriza levantar la pelota más de 20 cm. del suelo. El árbitro lo considerará falta y lo castigará según los artículos H. e I.
- F.2.4 Si la pelota se levanta más de 20 cm. por culpa de una silla, las delimitaciones, la portería o el árbitro, se considerará accidental y no se detendrá el juego. Si por esta razón se ha producido un gol será invalidado y el juego se reanudará con saque de portería.
- F.2.5 Un jugador no debe:
- aplastar la pelota con las ruedas de la silla.
  - recoger, chutar, arrojar, cabecear, coger o trasladar la pelota con alguna parte del cuerpo.
  - tocar la pelota en el área de portería o sacarla de dicho área, con excepción del portero.
  - golpear la pelota de mala manera durante una interrupción del juego.
  - tirar la pelota incontroladamente hacia otra persona, de tal manera que pueda resultar peligroso o intimidatorio para ella (juego peligroso).

Estas faltas pueden ser (no) intencionadas y serán sancionadas de acuerdo con los artículos H. e I.

### **F.3 Utilización del stick**

- F.3.1 Se permite el contacto de los sticks entre jugadores, solo para jugar la pelota correctamente.
- F.3.2 No se permite el contacto del stick con el cuerpo de otro jugador (contacto personal).
- F.3.3 Las situaciones mencionadas en las reglas F.3.1 y F.3.2 pueden ser (no) intencionadas y serán sancionadas de acuerdo con los artículos H. e I.
- F.3.4 Un jugador no debe:
- dejar caer el stick (dropping stick).
  - arrojar el stick (throwing stick = juego peligroso).

#### A “UN JUGADOR CONTRARIO”

- hacer caer el stick de las manos de un jugador contrario (hooking).
- obstruir, levantar o enganchar el stick de un contrario (hooking).

#### A “OTROS JUGADORES” (DE CUALQUIERA DE LOS EQUIPOS)

- enganchar el cuerpo de otros jugadores (hooking).
- colocar el stick debajo de la silla de otros jugadores, entre las ruedas o justo antes de la rueda delantera (hooking = juego peligroso).
- empujar contra el stick o la silla de otros jugadores (smashing).
- empujar con fuerza el stick o la silla de otros jugadores (smashing intencionado = juego peligroso).

#### A “OTRA PERSONA”

- golpear, empujar o alancear con el stick a otra persona o en dirección a esta persona (hitting, smashing, spearing = juego peligroso).
- levantar el stick de una manera o a tal altura que pueda ser peligroso, intimidatorio o que obstaculice a otra persona (high sticking = juego peligroso).

Estas faltas pueden ser no intencionadas, intencionadas o gravemente intencionadas y se penalizarán de acuerdo con los artículos H. e I.

## **ARTÍCULO G: NORMAS RESPECTO AL JUEGO**

### **G.1 Gol**

G.1.1 Se marca un gol cuando la pelota ha pasado completamente la línea de portería entre los postes y por debajo del larguero.

**G.1.2. Un gol marcado por un jugador con stick de mano cuenta como un punto.**

**G.1.3. Un gol marcado por un jugador con T-stick cuenta como dos puntos. El jugador debe participar activamente en la acción.**

**Por ejemplo: un gol marcado mediante el rebote en una silla de ruedas o en un t-stick, que no estuviesen en movimiento, cuenta como un punto.**

G.1.4 Si la pelota rebota en la portería, luego en el portero y finalmente pasa la línea de portería, desde su parte delantera, el gol es válido.

G.1.5 Si la portería se ha movido mientras se marca un gol, el punto es válido si la pelota ha pasado completamente la línea de portería entre las marcas de colocación de la misma. Deberá ser dilucidado por el árbitro (regla G.5.3).

G.1.6 Si la pelota rebota en el árbitro y entra en la portería, el gol no es válido. Se reanuda el juego con un saque de portería.

G.1.7 Si un jugador atacante ha tocado la pelota en el área de portería o esté entorpeciendo de cualquier manera al portero antes de que el gol sea marcado, el gol no será válido (reglas G.5.1 y G.5.2). No acatar esta regla será castigado de acuerdo con los artículos H.2 e I.

G.1.8 Un gol en propia portería siempre será válido.

G.1.9 Después de un gol, se reanuda el partido con un saque de inicio.

### **G.2 Pelota fuera del campo de juego**

G.2.1 La pelota está fuera si sale de la demarcación de la pista o permanece sobre la portería.

G.2.2 El último jugador que toca la pelota antes de que esta salga es el responsable del "fuera".

G.2.3 La pelota puede ser enviada fuera con o sin intención. El equipo que envía la pelota fuera será penalizado de acuerdo con los artículos H.2 e I.

G.2.4 Cuando una pelota sale fuera de la línea de banda, en el área neutral, se concederá un tiro libre desde un punto a 2 metros de la banda por donde salió.

G.2.5 Cuando una pelota sale fuera de la línea de banda, dentro del área de penalización, se Concederá un tiro libre desde el punto central de la línea de penalización más cercana.

G.2.6 Cuando una pelota se queda sobre la portería y se autoriza un tiro libre, éste se realiza desde el punto central de la línea de penalización más cercana.

### **G.3 Pelota muerta**

G.3.1 Se considera pelota muerta si no se puede jugar porque:

- Un portero retiene la pelota, con el stick o la silla, fuera de su propia área de gol pero dentro de su área de penalización durante más de 3 segundos (regla G.4.2)
- Un jugador retiene la pelota durante más de 3 segundos siendo imposible jugarla.
- La pelota se queda enganchada en una silla.
- La pelota rueda entre dos jugadores y ninguno de ellos es capaz de jugarla.
- **La pelota está aplastada o ha sido dañada, de alguna manera, por una silla de ruedas.**

G.3.2 El juego se reanudará con un “saque de árbitro”.

### **G.4 Regla de los 3 segundos**

G.4.1 Se autoriza al portero a obstruir la pelota, con el stick y/o la silla, dentro de su propia área de portería durante más de 3 segundos. El partido se reanuda con un saque de portería.

G.4.2 Se autoriza al portero a obstruir la pelota, con el stick o la silla, fuera de su área de portería pero dentro de su área de penalización durante más de 3 segundos. El partido se reanuda con un saque de árbitro.

G.4.3 El portero no puede obstruir la pelota, con el stick o la silla, fuera de su área de penalización más de 3 segundos. La infracción será castigada de acuerdo con los Artículos H.2 e I.

G.4.4 Un jugador no puede jugar u obstruir la pelota, con el stick o la silla, impidiendo que cualquier otro pueda interceptar la pelota.  
El jugador debe intentar poner en movimiento la pelota o jugarla.  
Las infracciones de esta regla serán castigadas de acuerdo con los Artículos H.2 e I.

G.4.5 El árbitro llamará la atención al jugador que obstruye la pelota, indicándole la aplicación de la regla de los 3 segundos. El árbitro contará los tres segundos en voz alta y visiblemente.

### **G.5 Regla del área de portería**

G.5.1 Ningún jugador (con excepción del portero del equipo que defiende) puede tocar la pelota y/o el suelo de la pista dentro del área de portería (incluida la línea semicircular límite) con el stick, la silla o el cuerpo.

La infracción de esta regla será castigada de acuerdo con los artículos H.2 e I.

Cuando esta infracción ocurre en una tentativa de gol, con clara intención de evitarlo, se considerará falta grave intencionada (Artículo H.3).

- G.5.2 Ningún jugador puede entorpecer al portero dentro del área de portería (incluida la línea semicircular límite) con el stick, la silla o el cuerpo. La infracción de esta regla será castigada de acuerdo con los artículos H.2 e I.

Cuando esta infracción ocurre en una tentativa de gol, con clara intención de evitarlo, se considerará falta grave intencionada (Artículo H.3).

- G.5.3 Ningún jugador, ni el portero, pueden mover la portería. La infracción de esta regla será castigada de acuerdo con los artículos H.2 e I.

Cuando esta infracción ocurre en una tentativa de gol, con clara intención de evitarlo, se considerará falta grave intencionada (Artículo H.3).

## **G.6 Retrasar el juego**

- G.6.1 Los equipos deben realizar un juego activo, tanto como sea posible.**

- G.6.2 Si el árbitro decide que un equipo está tratando de perder el tiempo, puede otorgar un tiro libre para el equipo contrario. Son de aplicación todas las reglas referentes al tiro libre. Los árbitros deben advertir al equipo para que realice un juego más activo, antes de otorgar el tiro libre.**

- G.6.3 Los árbitros no deben pitar por retrasar el juego si el equipo está tratando, activamente, de iniciar una jugada o el juego de presión del oponente le impide atacar.**

- G.6.4 La reiterada pérdida de tiempo puede ser penalizada con una tarjeta verde. La tarjeta verde se muestra al jugador en posesión de la pelota en el momento del silbato o al jugador que jugó la pelota por última vez (si la pelota está libre). Se aplican todas las reglas referentes a las tarjetas.**

## **ARTÍCULO H: EL CONTACTO PERSONAL Y LAS FALTAS**

### **H.1 Contacto personal**

- H.1.1 Contacto personal significa: contacto físico, contacto con la silla y contacto con el stick.

- H.1.2 No se permite el contacto personal con excepción del contacto de un stick con el stick o la silla de ruedas de otro jugador (regla H.1.5).

- H.1.3 Contacto físico es tocar con el propio cuerpo: la silla, el stick, el cuerpo de otro jugador o del árbitro. No está permitido:

- sujetar
- empujar/golpear
- pelear

- H.1.4 Contacto con la silla de ruedas es tocar con la propia silla: la silla, el stick o el cuerpo de otros jugadores, las delimitaciones de la pista, la portería o el árbitro. (Artículo F.1). No se permite:

- entorpecer
- empujar (empuje lento lateral para sacar de su trayectoria a otro jugador)
- chocar/embestir/cargar
- obstruir
- colisionar (colisión directa frontal, en ataque)
- cortar (adelantamiento incompleto y cruce final, cerrando al oponente)
- enganchar
- sujetar
- pelear

H.1.5 Contacto con el stick es tocar con el propio stick: la silla, el stick o el cuerpo de otros jugadores. Solo se permite el contacto del stick con el stick o la silla del oponente para jugar la pelota correctamente. (Artículo F.3).

No está permitido:

- enganchar: obstruir, levantar o enganchar el stick del oponente o enganchar la rueda de la silla o el cuerpo de otros jugadores.
- pegar, golpear, alancear con la pala del stick o golpear con el mango.
- pelear

H.1.6 Cuando ocurre un ligero contacto, como resultado de una jugada correcta, se considerará accidental y no será castigada, a no ser que el jugador afectado haya sido obstaculizado de alguna manera. Esto es a juicio del árbitro.

H.1.7 El contacto personal puede ser (no) intencionado en cualquier parte de la pista y será castigado de acuerdo con los Artículos H.2, H.3 e I.

## **H.2 Faltas intencionadas o no intencionadas**

H.2.1 Una falta es una violación de las reglas del juego que será castigada con la pérdida de la pelota, en favor de los contrarios.

H.2.2 El tipo de castigo está determinado por la gravedad de la infracción y siempre juzgado e impuesto por el árbitro.

H.2.3 Una falta puede producirse intencionadamente o sin intención, dentro o fuera del área de penalización propia.

H.2.4 El jugador que comete una falta no intencionada en cualquier sitio del campo puede recibir un aviso o una penalización de tiempo por parte del árbitro (regla H.2.2). El partido se reanuda con un tiro libre a favor de los contrarios.

H.2.5 El jugador que comete una falta intencionada fuera del área de penalización, puede recibir un aviso o una penalización de tiempo por parte del árbitro (regla H.2.2). El partido se reanuda con un tiro libre a favor de los contrarios (Artículo J.4).

H.2.6 El jugador que comete una falta intencionada dentro del área de penalización, puede recibir una penalización de tiempo por parte del árbitro (regla H.2.2). El partido se reanuda con el lanzamiento de un penalti a favor de los contrarios.

- H.2.7 Cuando los jugadores de ambos equipos cometan una falta al mismo tiempo, en cualquier parte de la pista, ambos serán castigados por el árbitro (regla H.2.2).  
El partido se reanuda con un saque de árbitro.
- H.2.8 Cuando un jugador sea castigado con una penalización de tiempo por segunda vez, en el mismo partido, será expulsado por el árbitro (regla H.2.2).

### H.3 Faltas graves intencionadas

- H.3.1 Una falta grave intencionada es una grave violación del espíritu del juego.  
Esto incluye:

- Jugar intencionadamente la pelota con el cuerpo (regla F.2.5).
- Intencionadamente sacar una pelota fuera del área de portería (con excepción del portero) en una tentativa de gol, con la clara intención de evitarlo (reglas F.2.5 y G.5.1).
- Golpear intencionadamente la pelota de mala manera, durante una interrupción del juego (regla F.2.5).
- Golpear la pelota sin control hacia otra persona de manera peligrosa o intimidatoria (regla F.2.5).
- Tirar el stick intencionadamente (regla F.3.4).
- Levantar el stick de tal manera o a tal altura que puede ser peligroso o intimidatorio para otra persona (levantar el stick = juego peligroso; regla F.3.4).
- Pegar, golpear, empujar o alancear intencionadamente a otra persona con el stick o la mano (regla F.3.4).
- Tocar la pelota y/o la pista dentro del área de portería (incluida la línea semicircular delimitadora) con la silla, el stick o el cuerpo (con excepción del portero del equipo que defiende) en una tentativa de gol con la clara intención de evitarlo (regla G.5.1).
- Entorpecer, de cualquier manera, al portero dentro del área de portería (incluida la línea semicircular delimitadora) con el stick, la silla o el cuerpo, en una tentativa de gol con la clara intención de evitarlo (regla G.5.2).
- Mover la portería intencionadamente en una tentativa de gol con la clara intención de evitarlo (regla G.5.3).
- Contactar con otra persona de forma incorrecta, con peligro de su seguridad (lesión) o de la silla (daño severo de la silla de ruedas). (Artículo H.1).

#### SUPERAR LA VELOCIDAD

- Velocidad de las sillas de juego: conducir la silla a una velocidad superior a 15 Km/h.

#### SUPERAR LOS 12 PUNTOS

- Provocar que el total de puntos en pista del equipo exceda los **12 puntos** en el momento de inicio de partido, después de la media parte o después de una sustitución.
- En caso que el equipo juegue con más de **12 puntos** después de una sustitución, el sustituto responsable de superar el límite de puntos será descalificado (tarjeta roja).
- En caso que el equipo juegue el partido con más de **12 puntos** en pista después del inicio del mismo o después de la media parte, o también en el caso de que múltiples y simultaneas sustituciones generen la ruptura del límite de **12 puntos**, el jugador con la puntuación más alta será descalificado (tarjeta roja).
- Dándose el caso anterior pero habiendo dos jugadores ostentando la misma clase funcional como clase más elevada, el capitán decidirá cuál de los jugadores será descalificado (tarjeta roja).

- H.3.2 Cuando un jugador comete una falta grave intencionada, el árbitro castigará al jugador con la expulsión.
- H.3.3 El partido se reanuda con tiro libre favorable a los oponentes, si la falta ha sido fuera del área de penalización.
- H.3.4 El partido se reanuda con tiro de un penalti favorable a los oponentes, si la falta ha sido dentro del área de penalización.

#### **H.4 Mala conducta**

- H.4.1 La mala conducta es una falta intencionada contra el espíritu del juego en forma de palabras o gestos de índole grave.

**Hay varios niveles de mala conducta:**

**Mala conducta leve:**

- **Protestar reiterada o inapropiada, pero sin insultos, contra la decisión de los árbitros.**
- **Retrasar intencionadamente el partido.**
- **Discutir con otros jugadores o miembros del equipo.**

**Mala conducta media:**

- **Protestar airadamente o realizar una acción inapropiada pero no peligrosa (por ejemplo: golpear los límites de la pista con el palo, golpear una pelota fuera del campo o mover la portería durante un momento muerto de juego, ...).**
- **Discutir persistentemente con otros jugadores o con los árbitros.**
- **Salir o entrar de la pista de juego sin permiso del árbitro.**

**Mala conducta grave:**

- **Dirigirse a otra persona de forma grosera con palabras y/o gestos. No está permitido maldecir, utilizar palabras ofensivas, insultar, discriminar o hacer comentarios raciales o gestos groseros. (conducta antideportiva).**
- **Repetidamente, hacer comentarios o gestos groseros al árbitro, cronometrador, anotador, jugador o entrenador (conducta antideportiva).**
- **Atacar o intentar atacar con un stick, silla de ruedas o cualquier parte del cuerpo a otro jugador, árbitro, miembro del personal del equipo o de la mesa de juego.**

- H.4.2 La mala conducta no está permitida. El árbitro la penalizará sancionando al jugador de la siguiente forma:

- **Mala conducta leve – tarjeta verde**
- **Mala conducta media – tarjeta amarilla**
- **Mala conducta grave – tarjeta roja**

**Se aplican todas las acciones correspondientes a cada tarjeta (2 minutos de penalización para la tarjeta amarilla, expulsión en el caso de tarjeta roja,...). Los árbitros tienen la autoridad de decidir sobre el nivel de la mala conducta en cada situación.**

- H.4.3 El árbitro puede esperar la próxima detención del juego para sancionar la mala conducta. **Si el árbitro detiene el juego, el partido continúa con un tiro libre a favor del equipo contrario. (equipo cuyo juego no ha sido penalizado).**

- H.4.4** Cuando el juego se detenga, el árbitro mostrará la correspondiente tarjeta al jugador.
- H.4.5** Cuando un entrenador o un asistente de equipo es culpable de mala conducta, se aplica lo siguiente:
- Mala conducta leve – Tarjeta verde, sin efecto en el equipo/juego.
  - Mala conducta media – Tarjeta amarilla, uno de los jugadores en pista cumplirá 2 minutos de penalización (se aplican las reglas correspondientes).
  - Mala conducta grave – Tarjeta roja, la persona infractora es expulsada (se mostrará la Tarjeta Roja - penalización de partido 1), y no se le permitirá estar en las cercanías del área de juego durante la duración del partido, ni interferir el partido de ninguna manera.
- H.4.6** Si el jugador, entrenador o asistente de equipo, expulsados, según la regla H.4.5, interfieren el partido otra vez, el árbitro detendrá el juego y el equipo al que pertenecen, perderá el partido.

## **ARTÍCULO I: SANCIONES**

### **I.1 Aviso**

- I.1.1** Un aviso es una sanción a un jugador, que no es castigado con una penalización de tiempo ni una expulsión. Un aviso puede ser verbal (aviso no oficial) o mostrando una Tarjeta Verde (aviso oficial).
- I.1.2** Un aviso oficial se dará a un jugador que:
- cometa una falta (no) intencionada (Regla H.2.2).
  - haya tenido un aviso verbal.
  - haga discretos reproches o gestos al árbitro, cronometrador, anotador, jugador o entrenador (conducta antideportiva).
- I.1.3** Un jugador que reciba un segundo aviso oficial (segunda Tarjeta Verde) será merecedor de un tiempo de penalización.
- I.1.4** Un jugador que repetidamente recibe avisos oficiales será expulsado.

### **I.2 Penalización de tiempo (Tarjeta Amarilla)**

- I.2.1** Se sancionará con una penalización de tiempo a un jugador que:
- Cometa una falta (no) intencionada.
  - Tenga ya un aviso oficial.
  - Cometa repetidamente faltas leves no intencionadas.
- I.2.2** El árbitro mostrará una Tarjeta Amarilla al jugador y lo enviará fuera de la pista de juego.
- I.2.3** El jugador abandonará la pista por la salida y permanecerá en el área de penalización de tiempo, al final de su propia área de equipo.

- I.2.4 Un jugador con una penalización de tiempo no puede ser sustituido por un suplente.
- I.2.5 El portero con una penalización de tiempo puede ser sustituido por otro jugador con T-stick que esté activo en pista, cuando se sancionó la penalización de tiempo.
- I.2.6 El cronometrador controlará el tiempo de esta penalización, con un cronómetro.
- I.2.7 La duración de la penalización de tiempo es de 2 minutos como máximo. Si se marca un gol contra el equipo del jugador castigado durante el tiempo de penalización, éste tiempo se acaba.
- I.2.8 El tiempo de juego y el de penalización comienzan cuando se reinicia el partido, tan pronto como el jugador ha abandonado la pista.
- I.2.9 Cuando se haya cumplido el tiempo de penalización máximo, el cronometrador avisará al árbitro con un toque de campanilla.
- I.2.10 Se permite que el jugador reingrese en la pista por la entrada inmediatamente después del toque de campanilla o de un gol válido contra su equipo.
- I.2.11 El anotador registrará en el Acta del partido el número del jugador expulsado temporalmente y el momento de esta expulsión.

### **I.3 Expulsión (Tarjeta Roja)**

#### **I.3.1 El árbitro puede expulsar a un jugador que:**

- Cometa una falta grave intencionada (**penalización de partido 1 ó 2**).
- Sea culpable de mala conducta (**penalización de partido 1 ó 2**).
- Tenga una segunda Tarjeta Amarilla en el mismo partido (**penalización de partido 1**).

- I.3.2 El árbitro enviará fuera de la pista al jugador durante todo el resto de partido.
- I.3.3 El jugador abandonará la pista por la salida y dejará la zona de juego y no se le permite tener ningún contacto con el equipo, hasta el final del partido.
- I.3.4 Un jugador expulsado no puede substituirse por un suplente en el resto de partido.
- I.3.5 Un portero expulsado puede substituirse por otro jugador con T-stick que estuviera jugando en la pista en el momento de la expulsión.  
Si el equipo no tiene otro jugador con T-stick jugando, un jugador con stick de mano será substituido por otro con T-stick, que hará las funciones de portero.
- I.3.6 El anotador registrará, en el Acta de partido, el momento en el que se ha producido la expulsión, el número del jugador **y el tipo de penalización de partido**.

#### **I.3.7 Hay dos tipos de tarjeta roja:**

**penalización de partido 1 (MP1) y penalización de partido 2 (MP2)**

- I.3.8. Salvo lo estipulado explícitamente en las reglas, el tipo de penalización de partido impuesta al jugador, es decisión del árbitro.**

- I.3.9. El jugador merecedor de una “penalización de partido - 1” será descalificado sólo para el resto del partido en juego.**
- I.3.10. El jugador merecedor de una “penalización de partido 2” será descalificado para el resto del partido en juego y, al menos, un partido más. El jurado del torneo decidirá sobre la duración de la descalificación. La decisión del jurado debe estar tomada al término de la misma jornada de competición y comunicada al Jefe de Árbitros y al Director del equipo cuyo jugador es penalizado.**

## **ARTÍCULO J: COMIENZO O REANUDACIÓN DEL JUEGO**

### **J.1 Saque inicial**

- J.1.1 El saque de inicio se realiza en el punto medio de la línea central al comienzo de cada media parte y después de marcar un gol.
- J.1.2 El equipo que no ha sacado en la primera parte es quien lo hará en la segunda.
- J.1.3 El jugador que va a hacer el saque de inicio se situará lo más rápidamente posible.
- J.1.4 El resto del equipo del jugador que hace el saque inicial debe estar lo más rápidamente posible en su propio campo, por detrás de la línea central, hasta que se toque la pelota.
- J.1.5 Los adversarios deben estar, lo más rápido posible, situados detrás de su línea de penalización hasta que se toque la pelota.
- J.1.6 Tan pronto como el árbitro silbe el inicio, el jugador que hace el saque pasará la pelota y no la volverá a jugar hasta que otro jugador la haya tocado.
- J.1.7 La pelota de saque debe ser jugada de forma indirecta (jugándola con otro compañero). No se contabilizará un gol directo a menos que un segundo jugador del propio equipo la haya tocado.
- J.1.8 La infracción de las reglas J.1.3 hasta J.1.7 puede ser castigada por el árbitro de acuerdo con los artículos H.2 e I.

### **J.2 Saque de árbitro**

- J.2.1 El saque de árbitro se concede para reanudar el juego:
- Si dos jugadores cometen mutua y simultáneamente una falta.
  - Si el portero retiene la pelota debajo de la silla u obstruye la pelota con la silla y/o el stick fuera del área de portería pero dentro del área de penalización propia durante más de 3 segundos (regla G.4.2).
  - Si hay una situación de pelota “muerta” (regla G.3).
  - Si el árbitro ha detenido el juego por una lesión de un jugador.
  - Si el árbitro ha detenido el juego por algún motivo que no sea una falta.
- J.2.2 El saque de árbitro se realiza:

- En el punto medio de la línea de penalización, si el saque de árbitro se ha concedido dentro del área de penalización.
- En el punto medio, de la línea central de la pista, si el saque de árbitro se ha concedido dentro del área neutral.

- J.2.3 El saque de árbitro lo realiza un jugador de cada equipo.
- J.2.4 Los dos jugadores que disputen el saque de árbitro se colocarán, lo más rápido posible, con sus sillas en su lado de pista correspondiente, en el punto de penalti/central con las palas de los sticks perpendiculares (a 90 grados) en contacto con la línea y a la derecha de la pelota, sin tocarla.  
La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.2.5 Los otros jugadores se colocarán, lo más rápidamente posible, a una distancia mínima de 2 metros de la pelota y de los jugadores que realizan el saque de árbitro, hasta que se toca la pelota después del silbato del árbitro.  
La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.2.6 La pelota se colocará quieta en el centro de la pista o en el centro de la línea de penalización (según el caso). Tan pronto como el árbitro silbe, ambos jugadores pueden jugar la pelota con el stick.

### **J.3 Saque de portería**

- J.3.1 El saque de portería se concede al portero si la pelota permanece prácticamente parada dentro de la propia área de portería (incluida la línea semicircular delimitadora) o sobre la propia línea, más de 3 segundos.
- J.3.2 El saque de portería puede hacerse desde cualquier punto de la línea del área de portería.
- J.3.3 El saque de portería lo hace el jugador que está haciendo de portero en el momento de señalarse.
- J.3.4 El portero toma la posición lo más rápido posible.  
La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.3.5 Todos los adversarios se alinearán, lo más rápido posible, fuera del área de penalización y permanecerán allí hasta que el portero toque la pelota, después del silbato del árbitro.  
La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.3.6 La pelota se colocará quieta sobre la línea del área de portería. Tan pronto como silbe el árbitro, el portero jugará la pelota con el stick y hasta que otro jugador, de cualquier equipo, no toque la pelota, no la podrá jugar otra vez.  
La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.

### **J.4 Tiro libre**

- J.4.1 Se concederá un tiro libre al equipo contrario cuando un jugador ha cometido una falta que no es penalti.

- J.4.2 Si la falta se ha cometido dentro del área de penalización, el tiro libre se hará desde el punto central de la línea de penalización.
- J.4.3 Si la falta se ha cometido en el área neutral, el tiro libre se hará desde el punto donde se hizo la falta.
- J.4.4 Cualquier jugador del equipo al que se ha concedido el tiro libre puede realizarlo.
- J.4.5 El jugador que hará el tiro libre debe tomar posición lo más rápido posible. La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.4.6 Todos los jugadores del equipo contrario se alinearán, lo más rápido posible, a una distancia mínima de 2 metros de la pelota y del jugador que realizará el tiro libre, hasta que este haya tocado la pelota. La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.4.7 La pelota se colocará quieta. Tan pronto como silbe el árbitro, el jugador pasará la pelota y hasta que otro jugador no la toque, no la podrá jugar otra vez. La infracción de esta regla se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.
- J.4.8 Un tiro libre desde el punto central de la línea de penalización del equipo contrario es indirecto. Un gol no sube al marcador hasta que otro jugador haya tocado la pelota con el stick o la silla en la zona de ataque. Un gol marcado directamente no es válido y se dará un tiro libre al equipo contrario.
- J.4.9 Un tiro libre desde el área neutral puede ser directo. Puede marcarse un gol directamente.

## **J.5 Regla de la ventaja**

- J.5.1 El árbitro puede ser de la opinión de que una falta no ha perjudicado al equipo en posesión de la pelota y no silbar la falta, permitiendo continuar el juego. Impondrá la sanción en la siguiente interrupción del juego.

## **J.6 Tiro de Penalti**

- J.6.1 Se concede penalti al oponente cuando un jugador hace una falta intencionada dentro de su área de penalti.
- J.6.2 El penalti se lanza desde el punto medio de la línea central de la pista.
- J.6.3 Cualquier jugador del equipo al que ha estado concedido y que, cuando se cometió el penalti estaba jugando, puede encargarse de realizarlo.
- J.6.4 El jugador que hacía de portero cuando se cometió el penalti, es el encargado de defender la portería, teniendo en cuenta los artículos I.2.5 e I.3.5.
- J.6.5 Los jugadores tomarán posiciones lo más rápido posible.
- J.6.6 El jugador encargado del penalti se colocará cerca del punto central y de la pelota.
- J.6.7 El resto de jugadores se situarán en la otra zona de penalización durante el lanzamiento.

- J.6.8 El portero tomará posición en el área de portería que debe defender.
- J.6.9 La pelota se colocará quieta en el punto central. Tan pronto el árbitro silbe, el encargado de realizarlo puede jugar la pelota un número ilimitado de veces. La pelota se jugará continuamente hacia delante en dirección a la portería.
- J.6.10 Tan pronto el jugador haya tocado la pelota, el portero puede salir del área de portería.
- J.6.11 Tan pronto el jugador tire la pelota hacia atrás, haya tirado a portería o el portero haya tocado la pelota, el tiro del penalti ha finalizado, teniendo en cuenta el artículo H. (Si el portero ha tocado la pelota y por ello se produce un gol, este gol es válido).
- Si no se ha marcado un gol, se reanuda el juego con un tiro libre desde el punto medio de la línea de penalti a cargo del equipo oponente.
  - Si se ha marcado un gol, se reanuda el partido con un saque inicial desde el centro de la pista a cargo del equipo oponente.
- J.6.12 El tiempo de juego se detendrá durante todo el lanzamiento del penalti.
- J.6.13 La infracción de la reglas J.6.3 hasta J.6.11 puede ser penalizada de acuerdo a los artículos H.2 e I.

## **J.7 Series de penaltis**

- J.7.1 Si persiste el empate tras el tiempo añadido, el partido se decidirá por series de penaltis.
- J.7.2 Procedimiento de la primera serie de penaltis:
- Los árbitros deciden qué portería utilizar.
  - El árbitro principal lanza una moneda con los capitanes de equipo. El ganador decide qué equipo comienza lanzando los penaltis.

### **ELECCIÓN DE LOS JUGADORES**

- Cualquier jugador (incluyendo suplentes) puede tirar la primera serie de penaltis. Se excluyen los jugadores sancionados con tiempo de penalización no cumplido durante el tiempo añadido.
- **Los entrenadores informarán, por escrito, a los árbitros y al anotador, de los dorsales de cinco jugadores, asegurando que el total de puntos de clasificación del equipo en el campo de juego no exceda los 12 puntos; especificando el orden en que realizarán los penaltis.**
- Los entrenadores informarán por escrito a los árbitros y al anotador, del jugador que hará de portero.
- Los árbitros son responsables de mantener el orden exacto de los jugadores, de acuerdo con la información proporcionada por el entrenador.

### **UBICACIÓN DE LOS JUGADORES**

- Solo estarán en la pista los jugadores que participen en la tanda de penaltis, los porteros y los árbitros.
- A excepción del jugador que tira el penalti y el portero defensor, todos los demás jugadores que participan en la serie se situarán en el área de penalización opuesta.

#### SECUENCIA DE TIROS

- Los penaltis se tirarán de forma alterna.
- Cada uno de los tres jugadores de cada equipo tirará uno.
- Se considera un resultado decisivo cuando un equipo ha marcado más goles que penaltis le quedan al equipo contrario para finalizar la serie.  
El partido ha terminado, sumando un gol al marcador.
- Si persiste el empate después de la primera serie, se procederá a una segunda serie.

#### J.7.3 Procedimiento de la segunda serie de penaltis:

- Los jugadores realizarán un tiro de penalti cada uno, alternados, hasta que se logre un resultado definitivo.
- Cualquier jugador (incluyendo suplentes) puede tirar la segunda serie de penaltis. Se excluyen los jugadores sancionados con tiempo de penalización no cumplido durante el tiempo añadido o la primera serie de penaltis.
- El entrenador informará por escrito al árbitro y al encargado del marcador, qué jugadores intervendrán y en qué orden.
- Si los equipos no disponen de igual número de jugadores, se optará por el número menor.
- El portero de la primera serie será el mismo en la segunda serie.
- Durante la segunda serie de penaltis, se considera un resultado definitivo cuando un equipo ha marcado un gol más que el equipo contrario y ambos llevan realizados el mismo número de penaltis. El partido ha terminado y el equipo vencedor suma un gol en su marcador definitivo.
- Si persiste el empate, se procederá a una tercera serie, jugada de igual manera y así sucesivamente.

#### J.7.4 Si alguno de los dos jugadores que realizan el penalti incurren en falta, se permite al entrenador escoger otro jugador o portero, aunque no haya sido elegido al principio, para sustituir al jugador o portero que ha hecho la falta.

### **Fin de las Reglas del Juego - IPCH**

## APÉNDICE 1: Cuadro de infracciones, sanciones y reanudación del juego.

TIPO DE INFRACCIÓN	LUGAR DONDE SE PRODUCE (Área)	SANCIÓN A IMPONER	COMO SE REANUDA	DONDE SE REANUDA
<b>Falta simultánea</b>	•A. de penalización	Ver abajo lo que se aplica	Saque de árbitro	•Centro de la línea de penalización
	•Área Neutral			•Centro de la pista
<b>Falta NO Intencionada</b>	Área de penalización	Aviso o Tarjeta amarilla	Tiro libre	Centro de la línea de penalización
<b>Falta NO Intencionada</b>	Área neutral	Aviso o Tarjeta amarilla	Tiro libre	Donde sucedió y a 2m mínimo de la valla
<b>Falta intencionada</b>	Área de penalización ajena	Aviso o Tarjeta amarilla	Tiro libre	Centro de la línea de penalización
<b>Falta intencionada</b>	Área neutral	Aviso o Tarjeta amarilla	Tiro libre	Donde sucedió y a 2m mínimo de la valla
<b>Falta Intencionada</b>	Propia Área de penalización	Tarjeta amarilla	Penalti	Centro de la pista
<b>Falta grave intencionada</b>	Área de penalización ajena	Tarjeta roja (Expulsión)	Tiro libre	Centro de la línea de penalización
<b>Falta grave Intencionada</b>	Propia Área de penalización	Tarjeta roja (Expulsión)	Penalti	Centro de la pista
<b>Mala Conducta</b>	Cualquier parte de la pista	Tarjeta roja (Expulsión)	Según causa de la interrupción	

## APÉNDICE 2: Aclaraciones sobre el “contacto personal”

Muchas decisiones relativas al “contacto personal” deberán fundamentarse en los siguientes **principios básicos**:

- a) Es el deber de cada jugador evitar el “contacto personal” en todas las formas posibles.
- b) Cada jugador puede ocupar una posición en el campo, que aún no lo esté por un oponente, procurando que al hacerlo, no provoque “contacto personal” y teniendo en cuenta los factores de “tiempo” y “lugar”.
- c) Si el contacto provoca una falta, se considera que el jugador responsable de ese “contacto personal” es el autor de la infracción.

### ¡EL CONTACTO PERSONAL NO ESTÁ PERMITIDO!

Aunque, teóricamente, el hockey en silla de ruedas eléctrica es un "juego sin contacto personal", es casi imposible evitarlo cuando varios jugadores con sillas de ruedas se mueven a través del campo de juego disponible a cierta velocidad.

Cuando se produzca un Contacto personal ligero como resultado de un intento legítimo de jugar la pelota, se considerará accidental y no será necesario penalizarlo, a menos que el jugador, contra quien se ve afectado el contacto, se vea impedido de alguna manera.

Un jugador que está quieto, nunca es responsable del “contacto personal”.

### CONTACTO PERSONAL

Los elementos de “**tiempo**” y “**lugar**” juegan un papel importante al juzgar los “contactos personales” de los jugadores.

“**Tiempo**”: depende de la velocidad de las sillas de ruedas.

“**Lugar**”: se refiere a la posición de la propia silla de ruedas del jugador, así como la de los otros compañeros de equipo y oponentes y la situación de las porterías, los límites de la pista y los árbitros. Las trayectorias de los jugadores son consecuencia de la combinación de los factores de lugar y tiempo.

En caso de cruzarse en otra trayectoria, el jugador debe darle al oponente la oportunidad de detener o cambiar su dirección de movimiento.

En el caso de trayectorias paralelas, un jugador debe darle al oponente la oportunidad de continuar con su propia línea de movimiento.

Se permite que un jugador tenga una trayectoria hacia delante o hacia atrás, siempre que evite el “contacto personal”.

### COLISIÓN (COLLIDING)

Cuando las trayectorias de los jugadores se cruzan, existe el peligro de colisión en el punto de intersección.

Un medio para decidir quién choca con quién es ver quién tomó la iniciativa para la acción y ver dónde tuvo lugar la colisión. El jugador cuya silla es golpeada lateralmente, se considera el primero en el punto de cruce. El jugador que golpea el lado de la silla del oponente comete la infracción. Chocar también incluye el giro repentino de un jugador, por ejemplo si al impulsar la pelota hace contacto con otro jugador.

## **PANTALLA/INTERFERENCIA** (SHIELDING/INTERFERENCE)

Es un intento de evitar que un oponente, que no está en posesión de la pelota, consiga alcanzar la posición hacia la que se dirige.

La pantalla puede estar permitido o no:

### **Pantalla permitida** (Allowed Shielding)

No constituye una infracción si el jugador que la está aplicando a un oponente se queda quieto o se mueve sin hacer un contacto personal, mientras que el oponente interferido puede continuar su propia trayectoria o cambiar su dirección.

### **Pantalla ilegal** (Unlawful shielding)

Un jugador que está protegiendo a un oponente, pero se mueve y hace un contacto personal con el oponente protegido, comete una infracción, porque el oponente no tiene la oportunidad de continuar la línea de movimiento y/o detenerse a tiempo.

El jugador que actúa así es culpable de obstaculizar, colisionar, empujar, cortar u obstruir y comete infracción.

Cuando un jugador realiza una pantalla en el campo de visión directa, ya sea en frente o en el costado del oponente, pero se queda quieto, y su oponente se mueve hacia adelante y resulta un "contacto personal", el jugador al que está cubriendo (oponente) es responsable de este contacto y comete la infracción (empujando).

Cuando éste se realiza fuera del campo de visión del oponente, no se permitirá ninguna obstrucción/pantalla. El jugador que está interfiriendo debe darse cuenta de que el oponente no tendrá espacio suficiente para evitar el contacto personal. Si ocurre el contacto, el jugador que interfiere, comete la infracción.

Tocar (= Contacto personal) a un jugador al que se está cubriendo de manera ilegal, supone una infracción.

Un jugador que no se está moviendo y permanece quieto, nunca puede interferir ilegalmente.

## **BLOQUEO** (BLOCKING)

Un jugador que está realizando un bloqueo comete **obstrucción** si interfiere la trayectoria del oponente en movimiento, tan repentinamente, que empujar o colisionar es inevitable.

Un jugador que está realizando un bloqueo comete **colisión directa frontal (pushing in)**, si el contacto personal ocurre cuando el jugador se está moviendo y el oponente está parado o está retirándose del jugador.

Si el contacto personal se produce como resultado de un intento de bloqueo y ambos jugadores se están moviendo, cualquiera de ellos puede cometer la infracción.

En caso de duda, la mayor responsabilidad recae en el jugador que intenta bloquear.

El bloqueo está permitido siempre que se evite el contacto personal en caso de cruce de trayectorias y que el oponente tenga la oportunidad de cambiar de línea de movimiento o detenerse a tiempo.

Se permite el bloqueo siempre que se evite el contacto personal en caso de trayectorias paralelas y el oponente tenga la oportunidad de seguir su propia línea de movimiento.

### **Jugador en posesión de la pelota**

A un jugador que maneja la pelota no le está permitido hacer contacto personal con un oponente. El jugador en posesión de la pelota considerará el elemento de "lugar". No debe colisionar directamente ("pushing in") contra un oponente que está quieto, o empujar para hacerse sitio entre oponentes o entre un oponente y los límites, la portería o el árbitro. Si se produce el contacto, el jugador en posesión de la pelota es el responsable, porque debería ver que no hay suficiente espacio para pasar sin cometer este "contacto personal".

Si un jugador, que está conduciendo la pelota, adelanta a un oponente sin hacer contacto personal, de tal manera que adquiere ventaja, la mayor responsabilidad de un posible contacto personal recae en el oponente.

Si el jugador, que está manejando la pelota, tiene un camino recto frente a él, el jugador no puede ser empujado fuera de la trayectoria propia por un oponente.

Si un oponente consigue una posición defensiva correcta dentro de la trayectoria del jugador que está manejando la pelota, éste (el jugador en posesión de la pelota) evitará el contacto personal cambiando de dirección o deteniéndose.

### **Defensa sobre un jugador que está en posesión de la pelota.**

El jugador en posesión de la pelota espera siempre una acción de defensa sobre él, incluso si la acción tiene lugar en una fracción de segundo.

Cuando el jugador defensor ha conseguido una posición defensiva legal, ambos jugadores deben respetar la trayectoria del otro: el jugador que cambia de repente su propia trayectoria es el responsable del contacto personal y comete la falta.

Si el jugador defensor empuja a un oponente, el jugador defensor comete la falta (empujando lateralmente hacia afuera: "pushing off").

### **Defendiendo a un jugador que no está en posesión de la pelota**

Un jugador que no está en posesión de la pelota tiene derecho a moverse libremente en el campo de juego para tomar cualquier posición que no haya sido ocupada por otro.

Pero, estos jugadores que no poseen la pelota, han de respetar los factores de 'tiempo' y 'lugar'. Esto significa que, tanto los atacantes como los defensores que no posean la pelota, no deben ocupar una posición tan cerca de un oponente que se esté moviendo o esté quieto, que provoque con facilidad un "contacto personal".

La distancia entre jugadores siempre depende de su velocidad.

Un jugador que no esté en posesión de la pelota, no puede ocupar una posición en la trayectoria de un oponente de repente (= obstrucción), sin dar al oponente suficiente tiempo o distancia para detenerse o cambiar de dirección.

Si un jugador no tiene en cuenta los factores de 'tiempo' y 'lugar' cuando se está posicionando y comete "contacto personal", el jugador es responsable de este contacto y el árbitro puede pitar la infracción.

Si un jugador defensor ha conseguido una posición defensiva legal, puede no ser capaz de evitar que el oponente pase, ocupando de repente, un lugar en su trayectoria (= obstrucción).

Si un defensor ha conseguido una posición defensiva legal, éste puede girar, moverse hacia atrás o hacia delante para mantenerse en la trayectoria del oponente.

El defensor no debe moverse hacia el adversario o girarse hacia él. En caso de contacto personal, el defensor es el responsable. El defensor debe respetar el factor de "lugar": la distancia entre el oponente y el defensor.

## **DEFINICIÓN DE ACCIONES RELATIVAS AL "CONTACTO PERSONAL"**

### **Enganche con el stick** (hooking)

Ocurre cuando se coloca el stick propio alrededor del cuerpo, el palo o la silla de ruedas de otro jugador en un intento de detener, obstruir o sujetar a un oponente o cuando levanta su stick golpeándolo desde abajo, con el palo propio, o se consigue que al oponente se le caiga el stick.

### **Empuje** (smashing) y **punzonado** (spearing/butt-ending) **con el stick**

Es un contacto del stick en el cuerpo o la silla de ruedas de otro jugador.

### **Agarre con las manos, pies o silla** (Holding)

Ocurre cuando un jugador agarra el cuerpo, el palo o la silla de ruedas de un oponente con las propias manos, pies o silla de ruedas, para impedir su progreso.

### **Estorbo-impedimento** (hindering)

Es un "contacto con la silla" propia contra la de un oponente, impidiendo su libertad de acción.

### **Empuje lento lateral** (pushing off)

Es un contacto con la silla que ocurre cuando el jugador (lentamente) se mueve hacia el oponente para tratar de empujarle fuera de su trayectoria

### **Colisión entre sillas** (colliding)

Es un "contacto con la silla" propia, con un oponente, si los jugadores cruzan sus trayectorias o las cambian súbitamente.

### **Obstrucción de la trayectoria del oponente** (obstruction)

Ocurre cuando, de repente, un jugador invade o se detiene en el camino de un oponente, lo que hace que sea imposible para el jugador evitar una colisión. La obstrucción es una falta defensiva.

**Colisión directa frontal** (pushing in)

Es un “contacto con la silla” propia que ocurre cuando un jugador, poseedor o no de la bola, persiste inflexiblemente en su propia trayectoria y, al hacerlo, establece contacto personal con un oponente en una posición defensiva permitida, con los límites, la portería o un árbitro .

**Empuje en paralelo y corte brusco de la trayectoria.** (cutting off)

Es hacer contacto con un oponente mientras se mueve en una dirección paralela con él, haciendo uso de una ligera ventaja o más velocidad para (de repente) cambiar de rumbo y desviar a dicho oponente o alcanzar la pelota, mientras que el oponente no tiene posibilidad de salir de su trayectoria.

**Pantalla/interferencia** (Shielding / Interference)

Es un intento de evitar que un oponente, que no está en posesión de la pelota, llegue al punto al que se dirige.

Está permitido si no hay contacto personal.

**Bloqueo** (blocking)

Es interceptar a un jugador oponente con la intención de desconectarle de su propio equipo.

Está permitido si no hay contacto personal.

## APÉNDICE 3: Señales de árbitro

### SEÑALES GENERALES

#### 1. Tiempo muerto

Signo en T con el índice apuntando a la otra mano en dirección al cronometrador.



#### 2. Gol

Señalar con los dos índices la portería y luego el centro de la pista.



#### 3. No Gol / Gol anulado

Antebrazo frente del cuerpo en un barrido transversal a lo ancho, movimiento con las palmas hacia abajo.



#### 4. Ley de la ventaja

Un brazo con la mano abierta y los dedos juntos señala el campo de ataque.  
El otro antebrazo se gira, colocando la palma hacia arriba.



#### 5. Sustitución de un jugador

Rotar los antebrazos sobre si mismos.



#### 6. Final de la media parte

Cruzar los antebrazos sobre el pecho y silbar dos veces.



## 7. Final del partido

Mover las manos hacia la salida o la mesa, con las palmas hacia arriba y silbar 3 veces.



## SEÑALES PARA LAS FALTAS

### 8. Regla de los tres segundos

Cuenta con los dedos y de forma audible de 1 hasta 3.



### 9. Pelota muerta

Con una mano agarrarse el puño



## 10. Regla del área de portería

Movimiento de manos sobre la línea del área de portería.



## 11. Pelota excesivamente alta

Con las palmas enfrentadas, separar las manos (una hacia arriba y la otra hacia abajo).



## 12. Mal uso de la silla

Golpear el puño contra la palma de la otra mano.



### 13. Mal uso del stick

Golpear el lado de la mano contra la muñeca del otro lado.



### 14. Mal uso del cuerpo

Agarrarse la muñeca con la otra mano.



### 15. Retrasar el juego

Brazo extendido y con el dedo dar vueltas.



## 16. Juego peligroso

Chocar puños enfrente del cuerpo.



## 17. Conducta antideportiva

Colocar ambas manos en las caderas.



## SEÑALES PARA SANCIONES

### 18. No oficial: aviso o advertencia

Ir hacia el jugador con un dedo levantado. Explicación al jugador.



### 19. Aviso oficial

Mostrar tarjeta verde.



### 20. Tiempo de penalización

Mostrar tarjeta amarilla + indicar salida con la otra mano.



### 21. Expulsión

Mostrar tarjeta roja + indicar salida con la otra mano.



## SEÑALES PARA LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

### 22. Pelota de árbitro (saque de árbitro)

Brazos extendidos y pulgares hacia arriba.



### 23. Tiro libre/Saque de portería/Saque inicial

Un dedo señalando el punto de lanzamiento y el otro extendido hacia la mitad de campo ofensiva.



### 24. Penalti

El dedo señala el punto de penalti. El otro brazo está elevando con el puño cerrado.



## EXPLICACIÓN DE ALGUNAS SEÑALES DE ÁRBITRO

### Señal 12. Mal uso de la silla

- **Contacto con la silla de ruedas, el stick o el cuerpo de otro jugador, los límites de la pista, la portería o el árbitro.**
  - **Obstaculizar, estorbar (hindering).**
  - **Empuje lento lateral, desviando a un oponente de su trayectoria (pushing off).**
  - **Choque/carga (colliding/charging).**
  - **Obstrucción (obstruction).**
  - **Colisión directa frontal (pushing in).**
  - **Corte de la trayectoria de un oponente tras un adelantamiento incompleto (cutting off).**
- 
- Enganchar.
  - Sujetar.
  - Aplastar la pelota al pasar la silla sobre ella (flattened ball).
  - Conducir a una velocidad de más de 15 km/h.
  - Sacar, con la silla propia (a excepción del portero), la pelota del área de portería, en un intento de gol, con la clara intención de evitarlo.
  - Obstaculizar con la silla de ruedas, de cualquier manera, al portero en el interior del área de portería (incluyendo la línea semicircular delimitadora) en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.
  - Mover portería con la silla de ruedas, en una ocasión de gol, o con la clara intención de evitarlo.

### Señal 13. Mal uso del stick

- Contactar con el stick en el cuerpo de otro jugador.
- Golpear la pelota de forma incorrecta en una interrupción del juego.
- Dejar caer el stick.
- Hacer caer el stick de las manos de un oponente.
- Trabar, levantar golpeando o enganchar el stick de un oponente.
- Enganchar el stick alrededor del cuerpo de otros jugadores.
- Empujar, con el stick propio, el stick o la silla de otros jugadores.
- Enganchar: trabar, levantar golpeando o enganchar el stick de un oponente o enganchar el stick alrededor de una rueda o de la silla o el cuerpo de otros jugadores.
- Tocar la pelota en el área de portería o sacar la pelota de dentro de dicho área, con la excepción del portero.
- Sacar la pelota de dentro del área de portería (con la excepción del portero) con el stick, en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.
- Obstaculizar con el stick, de cualquier manera, al portero dentro del área de portería (incluyendo la línea semicircular delimitadora), en una ocasión de gol, con una clara intención de evitarlo.
- Mover la portería con el stick, en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.

## **Señal 14. Mal uso del cuerpo**

- **Tocar, con el propio cuerpo, la silla, el stick o el cuerpo de otros jugadores o el cuerpo del árbitro.**
- **Trasladar, chutar, lanzar, cabecear, coger, golpear, agarrar, acarrear o llevar la pelota con una parte del cuerpo (jugando la pelota con el cuerpo).**
- **Sujetar**
  
- Con el cuerpo, sacar la pelota fuera del área de portería (a excepción del portero), en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.
- Obstaculizar con el cuerpo, de cualquier manera, el portero dentro del área de portería (incluida la línea semicircular delimitadora) en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.
- Mover la portería con el cuerpo, en una ocasión de gol, con la clara intención de evitarlo.
- Jugar con los pies a una altura tal, que la bola no puede rodar por debajo libremente.
- Jugar sin estar sentado, en contacto con la silla.

**Fin de las Reglas de Juego – IPCH y sus tres Apéndices.**