



IWAS Powerchair Hockey

Sport Section of the IWAS

The international Powerchair Hockey movement

www.icewh.org / office@icewh.org



REGLAS DE JUEGO

Powerchair Hockey

Edición 2014

Traducción española a cargo de



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 del reglamento.

A.2 Control del juego

A.2.1 Se jugará según las normas del Reglamento del ICEWH y las normas de Regulación de las Competiciones del ICEWH.

A.2.2 Los árbitros están autorizados a decidir en aquellos casos no contemplados en el reglamento.

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 AREA 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 La pista de juego debe estar delimitada por tablas 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:

- Línea central: será paralela a los lados más cortos de la pista y dividirá ésta en dos mitades.
- Líneas de penalti: serán paralelas a los lados más cortos y situadas a 7'5 metros de las mismas.
- Líneas de porterías: serán paralelas a los lados cortos y situadas a 2'5 metros de las mismas.
- Líneas de colocación de las porterías: 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 la parte media de la línea de portería.
- Área neutral: la situada entre las dos líneas de penalti.
- Áreas de penalti: las dos áreas entre el extremo corto de la pista hasta la línea de penalti, incluyendo ésta.
- Áreas de portería: las dos zonas semicirculares delimitadas por las líneas del área de portería.
- Punto central: en la mitad de la línea central.
- Punto central de la línea de penalti: en la mitad de la línea de penalti.
- Zona 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 penalti 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 expulsión o de sustitución: dos zonas fuera de la pista, a partir de la línea de árbitros, con una anchura mínima de 3 m. y 2 m. de profundidad, a ambos lados de la mesa de control.
- Entrada/salida: zona de vallado delante de la mesa de control.
- Mesa de control: en el centro de la pista a partir de la línea de árbitros.
- 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.

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 su través, deberá ser transparente y no estar aflojada.

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 en la línea de colocación de la portería

B.4.7 La parte abierta de la portería mirará al centro de la pista.

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 ± 1 mm.

C.1.3 El diámetro de los agujeros será de 10 ± 1 mm.

C.1.4 El peso de la pelota será de 23 ± 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 la parte más anterior 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. sobre un mínimo de 20 cm. de la hoja, medidos en la parte anterior de la 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 una angulación 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 capítulo 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 protrusión.

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 protruyan.
- 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.

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 Exclusivamente los miembros de la delegación que puedan mostrar sus acreditaciones pueden estar en el área técnica o área de equipo. Violaciones de esta norma serán castigadas con **Rajeta Roja** para la persona en cuestión.

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 11 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 simultáneos en la pista, incluyendo jugadores con tiempo de penalización o 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, visible 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 las marcas en las camisetas, sillas, cubreruedas 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 no cumpla lo estipulado en las reglas D.1.1 hasta 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 será considerado conducta antideportiva y será descalificado.

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.3 El capitán del equipo

D.3.1 Cada equipo tendrá un capitán, reconocible por una banda alrededor del miembro superior.

D.3.2 El capitán representa al equipo y puede dirigirse al árbitro, de forma correcta, para pedir explicaciones del reglamento o 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 que 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 solo 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 El entrenador comunicará al encargado del marcador los dorsales **y clasificación funcional** del jugador que será substituido y del substituto mediante un papel de substitución. Al mismo tiempo que se anuncia la substitución el substituto toma posición en el área de substitución **para el control del equipamiento del jugador y para el control de la puntuación en pista total del equipo.**

D.4.4 El entrenador puede pedir substituciones 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 lo 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 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.4 Entrenadores y auxiliares

D.4.1 Un entrenador y un auxiliar pueden dar instrucciones al equipo.

D.4.2 El entrenador es responsable 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.
- Procurar que el equipo esté puntual en el terreno de juego y listo para jugar.
- Comunicar al encargado del marcador la sustitución de un jugador.
- Comunicar al encargado del marcador la petición de tiempo muerto.
- **Asegurarse que el total de puntos en pista del equipo no exceda los 11 puntos.**

D.4.3 Durante el partido, los entrenadores **y resto de miembros del equipo**, estarán en la zona de su equipo excepto:

- Durante la media parte se le permite al entrenador y **resto de miembros del equipo** abandonar el área de juego para dar instrucciones/ayudar a su equipo.
- Durante 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 pista para dar instrucciones/ayudar a sus jugadores, pero solo en la extensión del área de penalti 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 técnico están autorizados para entrar en la zona arbitral y pista de juego, así como para entrar/salir del área de equipo después que los árbitros hayan parado el juego.**

D.4.4 Durante el partido, los entrenadores y los asistentes del equipo no están autorizados para abrir las delimitaciones.

D.4.5 La no observancia de las reglas D.4.3 y D.4.4 será castigada por el árbitro con un aviso oficial al entrenador, de acuerdo con el artículo I.1.

E.1 Tiempo de partido

E.1.1 El partido consta de dos mitades de 20 minutos, con una media parte de 10 minutos.

E.1.2 Cronómetro activo: el cronometrador pondrá en marcha el reloj cuando el árbitro silbe el inicio de cada media parte del partido, cada vez que el árbitro silbe una reanudación o por tiempo extra.

Se cronometra el juego efectivo.

E.1.3 Cronómetro parado: el cronometrador detendrá el reloj cada vez que el árbitro interrumpa el partido con un silbato, al final de cada media parte o del tiempo añadido.

No se cronometra el juego parado.

E.1.4 Cada parte o tiempo extra se acaba cuando el árbitro lo indica oficialmente con su 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 entrenador es el encargado de pedir tiempo muerto al anotador mediante una tarjeta de tiempo (Time-out Card).

E.2.5 El anotador hará 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.3. Tiempo extra añadido

E.3.1 Si el partido, al final del Play Off, acaba en empate en el tiempo reglamentario, su resultado se decidirá: primero con tiempo extra y segundo con tanda 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 haya quedado del 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 tanda 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 (regla H.1.4).

F.1.5 En caso de una silla defectuosa, el árbitro no silbará. 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 se jugará con la hoja del stick y la silla.

F.2.2 La pelota se jugará 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. y I.

F.2.4 Si la pelota se levanta mas 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, dar una patada, tirar, cabecear, agarrar o llevar la pelota con una parte del cuerpo.
- tocar la pelota en el área de portería, con excepción del portero.
- tirar la pelota de mala manera durante una interrupción del juego.
- tirar la pelota con violencia hacia otra persona que pueda resultar peligrosos o intimidatorio (juego peligroso).

Estas faltas pueden ser (no) intencionadas y se castigarán 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 se penalizarán de acuerdo con los artículos H. e I.

F.3.4 Un jugador no debe:

- dejar caer el stick (dropping stick).
- tirar el stick (throwing stick = juego peligroso).
- hacer caer el stick de la mano de un jugador contrario (hooking).
- obstruir, levantar o quitar el stick del contrario (hooking).
- enganchar alguna parte del cuerpo del contrario (hooking).
- colocar el stick debajo de la silla del contrario, entre las ruedas o delante de las frontales (hooking = juego peligroso).
- golpear el stick o la silla del contrario (smashing).
- golpear fuerte el stick del contrario o la silla (smashing intencionado = juego peligroso).
- tirar, golpear o enganchar a otra persona o en dirección a esta persona, con el stick (hitting, smashing, spearing = juego peligroso).
- levantar el stick de manera que pueda ser peligroso, intimidatorio o que obstaculice 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 de la portería y por debajo del larguero.

G.1.2 Un gol cuenta como un punto.

G.1.3 Si la pelota rebota en la portería, luego en el portero y finalmente pasa la línea de portería, el gol es válido.

G.1.4 Si la portería se ha movido cuando se ha tirado a gol, el punto es válido si la pelota ha pasado la línea de portería entre las marcas de colocación de la misma.

Deberá ser dilucidado por el árbitro (regla G.5.3).

G.1.5 Si la pelota rebota en el árbitro y entra en la portería, el gol no es válido. Se dará saque de portería.

G.1.6 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.1.7 Un gol en propia portería **siempre será válido y contabilizará.**

G.1.8 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 "out" si sale de la demarcación de la pista o permanece en la portería.

G.2.2 El último jugador que tocó la pelota antes de salir, es quien hace el "out".

G.2.3 La pelota puede ser enviada fuera con o sin intención.

El equipo que envía la pelota fuera puede ser penalizado de acuerdo con el Artículo H.2 e I.

G.2.4 Cuando una pelota sale fuera de la línea de banda, en el área neutral (fuera de la línea de penalti) 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 penalti se concederá un tiro libre desde el punto central de la línea de penalti más cercana.

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

G.3 Pelota muerta

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

- el portero retiene la pelota, con el stick o la silla, fuera de su propia área de gol pero dentro de su área de penalti 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 engancha en una silla.
- la pelota rueda entre dos jugadores y ninguno de ellos es capaz de jugarla.

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 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 penalti 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 penalti 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, de manera que a otro jugador le sea posible interceptar la pelota. El jugador debe mover 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 (incluido el círculo de dicha área) 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 (incluido el círculo de dicha área) 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).

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 otro stick o la silla de ruedas de otro jugador (regla H.1.5).

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

- sujetar
- golpear
- pelear

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

- entorpecer
- empujar

- chocar/atacar/abordar
- obstruir
- colisionar en ataque
- cortar
- enganchar
- sujetar
- pelear

H.1.5 Contacto con el stick es tocar la silla de otro jugador, el stick o el cuerpo con el propio stick. 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 su silla o su cuerpo.
- pegar, golpear, hacer movimiento de lanza 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 infracción al reglamento 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 de la propia área de penalti.

H.2.4 El jugador que comete una falta no intencionada en cualquier sitio del campo puede recibir un aviso o un tiempo de penalización 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 penalti, puede recibir un aviso o un tiempo de penalización 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 penalti, puede recibir un tiempo de penalización 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 un tiempo de penalización por segunda vez, será expulsado por el árbitro (regla H.2.2).

H.2.9 LA REGLA DE LA VENTAJA:

El árbitro puede ser de la opinión 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.

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).
- 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 un momento muerto 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 o empujar intencionadamente en dirección 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 (incluido el círculo del área de portería) 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 (incluido el círculo de área de portería) 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).
- Contacto personal con otra persona de forma incorrecta de manera que le puede ocasionar lesiones o un daño importante a la silla (Artículo H.1).
- **Velocidad de las sillas de juego: conducir la silla a una velocidad superior a 15 Km/h.**
- **Causar que el total de puntos en pista del equipo exceda los 11 puntos en el momento de inicio de partido, después de la media parte o después de una sustitución. Esta infracción sera castigada, dependiendo del cómo / cuando se produce, de las siguientes maneras:**

- ✓ En caso que el equipo juegue con mas de 11 puntos después de una sustitución de un/una único/a jugador/a, el jugador/a sustituto que rompa el límite de puntos será descalificado (tarjeta roja).
- ✓ En caso que el equipo juegue el partido con mas de 11 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 11 puntos, el jugador con la puntuación mas alta será descalificado (tarjeta roja).
- ✓ Dándose el caso anterior pero habiendo dos jugadores ostentando la misma clase funcional como clase mas elevada, el capitán decidirá cual 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 penalti.

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 penalti.

H.4 Conducta antideportiva

H.4.1 La conducta antideportiva es una falta intencionada contra el espíritu del juego en forma de palabras o gestos de índole grave. Esto incluye:

- Acercarse a otra persona de forma grosera con palabras o gestos. No se permiten blasfemias, discusiones, insultos, injurias, discriminaciones y comentarios raciales o gesticulación (= conducta antideportiva).
- Hacer comentarios o gestos al árbitro, al cronometrador, al anotador, a jugadores o al entrenador repetidamente (conducta antideportiva).
- Abandonar la pista de juego sin autorización del árbitro (regla D.1.15).
- Entretener intencionada y repetidamente el juego (= demorar el juego).

H.4.2 No se permite la conducta antideportiva. El árbitro la castigará con la expulsión del jugador.

H.4.3 El árbitro puede esperar al próximo tiempo muerto para castigar la conducta antideportiva.

H.4.4 El árbitro mostrará la Tarjeta Roja al jugador, que dejará el juego en el próximo tiempo muerto.

H.4.5 El jugador sancionado saldrá de la pista durante todo el resto de partido.

H.4.6 El partido se reanudará según el motivo por el que fue detenido.

H.4.7 Cuando un entrenador, asistente del equipo o espectador son culpables de conducta antideportiva, el árbitro les mostrará una Tarjeta Roja y los enviará fuera. A estas personas no se les permite estar en las inmediaciones del terreno de juego durante el resto de partido ni de ocasionar otra interferencia del juego.

H.4.8 Si el mismo jugador, entrenador, asistente de equipo o espectador mencionados en las reglas H.4.5 y H.4.7 interfieren el partido otra vez, el árbitro detendrá el juego y el equipo al que pertenezca el jugador, entrenador o espectador, perderá el partido.

I.1 Aviso

I.1.1 Un aviso es una sanción a un jugador, que no es castigado con un tiempo de penalización ni una expulsión. Un aviso puede ser verbal (no oficial) o mostrando una Tarjeta Verde (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) tendrá un tiempo de penalización.

I.1.4 Un jugador que repetidamente recibe avisos oficiales será expulsado.

I.2 Tiempo de penalización (Tarjeta Amarilla)

I.2.1 Se dará un tiempo de penalización 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 mandará fuera de la pista de juego.

I.2.3 El jugador abandonará la pista por la salida y permanecerá en el área de tiempo de penalización, al final de su propia área de equipo.

I.2.4 Un jugador con tiempo de penalización no puede ser substituido por un suplente.

I.2.5 El portero con tiempo de penalización se substituirá por otro jugador con T-stick que estuviera jugando cuando se sancionó el tiempo de penalización.

I.2.6 El cronometrador controlará el tiempo de penalización, con un cronómetro manual.

I.2.7 La duración del tiempo de penalización es de máximo 2 minutos. 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 una señal acústica (campanilla).

I.2.10 Se permite que el jugador reingrese en la pista por la entrada inmediatamente después del timbre o de un gol válido contra su equipo.

I.2.11 Se 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 (artículo H.3).
- Sea culpable de conducta antideportiva.
- Tenga una segunda Tarjeta Amarilla en el mismo partido.

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 registra el momento de la expulsión y el número del jugador en el Acta del partido.

ARTÍCULO J

REANUDACIÓN DEL JUEGO

J.1 Saque inicial

J.1.1 El saque de inicio se realiza en el punto 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 hará el saque de inicio tomará posición lo más rápido posible.

J.1.4 El resto del equipo del que hace el saque inicial, deben estar lo más rápido posible en su propio campo, por detrás de la línea central, hasta que no se toque la pelota.

J.1.5 Los adversarios deben estar, lo más rápido posible, situados detrás de su línea de penalti hasta que no 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 otro jugador del propio equipo no haya tocado por segunda vez la pelota.

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 es 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 de la propia área de penalti 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 centro de la línea de penalti, si el saque de árbitro se ha concedido dentro del área de penalti.
- En el punto central, si el saque de árbitro se ha concedido dentro del área neutral.

J.2.3 Un jugador de cada equipo realizan el saque de árbitro.

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/centro de la línea de penalti. Tan pronto como el árbitro silbe, ambos jugadores jugarán 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 de portería) 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 penalti 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 penalti, el tiro libre se hará desde el punto central de la línea de penalti.

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 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 se 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 penalti 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 Penalti

J.5.1 Se concede penalti al oponente cuando un jugador hace una falta intencionada dentro de su área de penalti.

J.5.2 El penalti se lanza desde el punto central.

J.5.3 Cualquier jugador del equipo al que ha estado concedido y que, cuando se cometió el penalti estaba jugando, puede encargarse de realizarlo.

J.5.4 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.5.5 Los jugadores tomarán posiciones lo más rápido posible.

J.5.6 El jugador encargado del penalti se colocará cerca del punto central y de la pelota.

J.5.7 El resto de jugadores se situarán en la otra zona de penalti durante el lanzamiento.

J.5.8 El portero tomará posición en el área de portería que debe defender.

J.5.9 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.5.10 Tan pronto el jugador haya tocado la pelota, el portero puede salir del área de portería.

J.5.11 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.5.12 El tiempo de juego se detendrá durante todo el lanzamiento del penalti.

J.5.13 La infracción de la reglas J.5.3 hasta J.5.12 se castigará de acuerdo con los artículos H.2 e I.

J.6 Tanda de penaltis

J.6.1 Si persiste el empate después del tiempo añadido, el partido se decidirá por tanda de penaltis.

J.6.2 Procedimiento de la primera serie de tandas de penaltis:

- El árbitro decide qué portería utilizar.
- El árbitro lanza una moneda con los capitanes de equipo. El ganador decide qué equipo comienza lanzando los penaltis.
- 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.
- El entrenador informará por escrito al árbitro y al encargado del marcador de los números y el orden de los 3 jugadores que intervendrán en la tanda de penaltis.
- El entrenador informará por escrito al árbitro y al encargado del marcador del jugador que hará de portero.
- Los árbitros son responsables de mantener el orden de jugadores, de acuerdo con la información del entrenador.
- Solo estarán en la pista los jugadores que hagan la tanda de penaltis, los porteros y los árbitros.

- Los jugadores que vayan a realizar los penaltis se situarán en el área de penalti del extremo opuesto, excepto los dos que lo realizan.
- Los penaltis se tirarán de forma alterna.
- Cada jugador realizará 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.6.3 Procedimiento de la segunda serie de tandas 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, que 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.6.4 Si alguno de los dos jugadores que realizan el penalti incurrir en falta, se permite al entrenador escoger otro jugador o portero, aunque no haya sido elegido al principio, para substituir al jugador o portero que ha hecho la falta.

Fin de las reglas de juego

International Powerchair Hockey (IPCH)