



COMPENDIO DE DEPORTES ADAPTADOS E INCLUSIVOS

RECOMENDACIONES GENERALES PARA
LA PRÁCTICA DEPORTIVA INCLUSIVA



TETA
NOA'ANGATU
SAMBYHYHA
SECRETARÍA
NACIONAL
DE DEPORTES



FICHA TÉCNICA

Equipo del Programa Educación y Deportes Inclusivos de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional (USAID), implementado por la Fundación Saraki:

Lic. Maria José Cabezudo Cuevas, Presidenta de la Fundación Saraki

Ing. Raúl Montiel Álvarez, Director Ejecutivo de la Fundación Saraki y Coordinador General del Programa Educación y Deportes Inclusivos

Lic. Diana Elizeche Almeida, Coordinadora Técnica

Olimpiadas Especiales Paraguay, Consultoría

Pablo Lugo, Diseño Gráfico

© Secretaría Nacional de Deportes

© USAID, Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional

© Fundación Saraki

CONTENIDO

1	PRESENTACIÓN	5
2	ANTECEDENTES GENERALES	6
3	CONSIDERACIONES GENERALES	9
1.	FUTBOL SONORO	11
3.1.1.1	ANTECEDENTES	11
3.1.1.2	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	11
3.1.1.3	REGLAS DEL JUEGO	11
3.1.1.4	AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE	36
2.	VOLEIBOL SENTADO	38
3.1.1.5	ANTECEDENTES	38
3.1.1.6	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	38
3.1.1.7	AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE	39
3.1.1.8	REGLAS DE JUEGO	¡Error! Marcador no definido.
3.	GOALBALL	63
3.1.1.9	ANTECEDENTES	63
3.1.1.10	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	63
3.1.1.11	REGLAS DE JUEGO	64
3.1.1.12	AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE	73
4.	FÚTBOL 7	73
3.1.1.13	ANTECEDENTES	74
3.1.1.14	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	74
3.1.1.15	REGLAS DE JUEGO	75
3.1.1.16	AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE	94
5.	RUGBY EN SILLA DE RUEDAS	95
3.1.1.17	ANTECEDENTES	95
3.1.1.18	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	95
3.1.1.19	REGLAS DE JUEGO	96
6.	BASQUETBOL EN SILLA DE RUEDAS	131
3.1.1.20	ANTECEDENTES	131
3.1.1.21	REGLAS DE JUEGO	131
7.	ATLETISMO ADAPTADO	202
3.1.1.23	REGLAS DE JUEGO	204
3.1.1.24	ADAPTACIONES NECESARIAS	208

8.	BOCHAS	211
3.1.1.25	ANTECEDENTES	211
3.1.1.26	JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE	211
3.1.1.27	REGLAS DEL JUEGO	211
3.1.1.28	AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE	221
9.	NATACIÓN	223
3.1.1.29	CLASIFICACIÓN	223
3.1.1.30	CLASIFICACIÓN Y REGLAMENTO	227
3.1.1.31	REGLAS DE JUEGO	227
10.	BADMINTON	232
3.1.1.32	REGLAS DE COMPETICIÓN - ADECUACIONES	232
11.	TAKKYU VOLLEY	235
3.1.1.33	HISTORIA DE TAKKYU VOLLEY	235
3.1.1.34	REGLAS DEL TAKKYU VOLLEY	235
3.1.1.35	INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS DEL TAKKYU VOLLEY	240
4	SALUD Y SEGURIDAD DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD	276
4.1.1.1	SALUD	276
4.1.1.2	SEGURIDAD	278

Referencias bibliográficas

PRESENTACIÓN

En el marco de un acuerdo firmado con la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional USAID y la Fundación Saraki para la implementación del Programa Educación y Deportes Inclusivos, se presenta el *Compendio de Deportes Adaptados/Inclusivos y Recomendaciones para la Práctica de Deporte con Personas con Discapacidad*, a través del cual se pretende promover la práctica deportiva para todos y con especial énfasis en la participación de personas con discapacidad.

El documento contiene las reglas aprobadas internacionalmente por las federaciones respectivas de las siguientes disciplinas: Fútbol Sonoro; Voleibol sentado; Goalball; Fútbol 7; Rugby en Silla de Ruedas; Basquetbol en Silla de Ruedas; Atletismo adaptado; Bochas; Natación; Bádminton y Takkyu Volley. Además, incluye un importante apartado con orientaciones para la práctica de deporte con personas con diferentes tipos de discapacidad y sugerencias para salud y seguridad que pueden ser útiles para muchas otras poblaciones con necesidades específicas de apoyo educativo.

Para su elaboración, se trabajó de manera participativa en mesas de trabajo, reuniones y talleres liderados por la Secretaría Nacional de Deportes y con participación de: Ministerio de Educación y Ciencias, Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social, organizaciones de y para personas con discapacidad, federaciones y organizaciones deportivas.

De esta forma se cuenta con un material que pretende fomentar que, en escuelas, clubes y diferentes programas deportivos se incorpore un enfoque más inclusivo que permita la participación de todos sin exclusiones.

Víctor Manuel Pecci

**Ministro
Secretaría Nacional de Deportes**

ANTECEDENTES GENERALES

El deporte es básicamente una actividad física que hace entrar al cuerpo en funcionamiento y que lo saca de su estado de reposo frente al cual se encuentra normalmente. La importancia del deporte en el individuo es que permite que la persona ejercite su organismo para mantenerlo en un buen nivel físico, así como también le permite relajarse, distenderse, despreocuparse de la rutina, liberar tensión y divertirse. Dentro de la categoría de deporte pueden entrar un sinfín de actividades que pueden clasificarse como grupales (el fútbol, el básquet), individuales (el tenis, la natación), recreativas (juegos de diversos tipos), de competición (deportes más específicos y con alta exigencia para los que los practican)

En el caso de la Personas con Discapacidad (PcD) la práctica deportiva es fundamental. El objetivo está en preservar y mejorar la calidad de vida, propiciando que el individuo pueda disfrutar su derecho a la vida, su derecho al disfrute de la práctica deportiva y de esta manera garantizar su participación social y efectiva.

A nivel internacional, la Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad, en su Art. 30 (NNUU, 2006, p.30): Participación en la vida cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte, refiere que, a fin de que las personas con discapacidad puedan participar en igualdad de condiciones con las demás en actividades recreativas, de esparcimiento y deportivas, los Estados Partes adoptarán las medidas pertinentes para:

- a) Alentar y promover la participación, en la mayor medida posible, de las personas con discapacidad en las actividades deportivas generales a todos los niveles;
- b) Asegurar que las personas con discapacidad tengan la oportunidad de organizar y desarrollar actividades deportivas y recreativas específicas para dichas personas y de participar en dichas actividades y, a ese fin, alentar a que se les ofrezca, en igualdad de condiciones con las demás, instrucción, formación y recursos adecuados;
- c) Asegurar que las personas con discapacidad tengan acceso a instalaciones deportivas, recreativas y turísticas;
- d) Asegurar que los niños y las niñas con discapacidad tengan igual acceso con los demás niños y niñas a la participación en actividades lúdicas, recreativas, de esparcimiento y deportivas, incluidas las que se realicen dentro del sistema escolar;
- e) Asegurar que las personas con discapacidad tengan acceso a los servicios de quienes participan en la organización de actividades recreativas, turísticas, de esparcimiento y deportivas.

Internacionalmente dos grandes organizaciones desarrollan competencias para personas con discapacidad, por una parte, las Paralimpiadas, que son el máximo exponente de los

Deportes Paralímpicos y constituyen un importante evento multideportivo internacional para atletas con discapacidades físicas inicialmente y luego se incluyeron a deportistas con discapacidad motora, amputaciones, ceguera y parálisis cerebral.

Abarcan un amplio rango de deportes. Se dividen en Juegos de Verano y de Invierno; y, se refieren a las actividades deportivas de alto nivel, organizadas como parte del Movimiento Paralímpico Mundial. Otras organizaciones internacionales como la Federación Internacional de Deportes en Silla de Ruedas y de Amputados (IWAS), la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA), la Federación Internacional de Deportes para Personas con Discapacidad Intelectual (INAS) y la Asociación Internacional de Deportes de Parálisis Cerebrales (CP-ISRA) rigen algunos deportes específicos para determinados grupos de discapacidad. (ver sitio web <http://www.paralympic.org/news/sochi-2014-paralympics-scheduled-released>)

Por otra parte, está Olimpiadas Especiales que es la única organización autorizada oficialmente a utilizar el nombre “Olímpico” por el Comité Olímpico Internacional, actualmente convoca a más de 4,5 millones de atletas con discapacidad intelectual de 170 países. La organización ofrece entrenamiento durante todo el año y competición en 32 deportes olímpicos de verano e invierno. No se cobra dinero por participar en los eventos y las competencias están adaptadas para permitir varios niveles de discapacidad, de forma que los atletas puedan competir con otros que tengan parecidas capacidades. (ver https://es.wikipedia.org/wiki/Special_Olympics)

En Paraguay

En nuestro país, históricamente se ha desarrollado la actividad física para las PcD en las instituciones de Educación Especial, dependientes del Ministerio de Educación y Ciencias (MEC), que se encuentran en diferentes zonas geográficas del país.

La Secretaria Nacional por los Derechos Humanos de las Personas con Discapacidad (SENADIS) en su Plan de Acción Nacional por los Derechos de las Personas con Discapacidad, 2015 – 2030, entre sus Lineamientos en el Eje/Área: Derechos Culturales, establece como política pública el acceso y disfrute de las PcD al turismo, la cultura, el arte, el ocio y el deporte; garantizando:

- a) Implementación de medidas efectivas que aseguren la inclusión de las PcD a espacios de recreación, ocio, deporte y cultura.
- b) Implementación de programas que aseguren a las PcD desarrollar su potencial creativo, artístico, deportivo e intelectual para su beneficio y de la sociedad. (Senadis, 2015, p.27),

Por otra parte, Olimpiadas Especiales Paraguay -OEP, trabaja hace más de 30 años en el país. Desde hace unos años viene impulsando el programa de Deportes Unificados que une a atletas con y sin discapacidad intelectual para entrenar y competir en el mismo equipo. Durante todo el año en una variedad de deportes, los atletas de Deportes Unificados mejoran su condición física, agudizan sus destrezas, desafían la competición y

también se divierten. El concepto de combinar atletas con discapacidad intelectual y aquellos sin ella (llamados compañeros) fue por primera vez introducido en los Estados Unidos a mediados de 1980s para brindar otro nivel de desafío para atletas de alto nivel de habilidad y para promover igualdad e inclusión.

Deportes Unificados les permite a las personas con y sin discapacidad:

- aprender nuevos deportes;
- desarrollar destrezas deportivas de más alto nivel;
- tener nuevas experiencias de competición;
- experimentar inclusión significativa ya que a cada atleta se le asegura desempeñar un rol valioso en el equipo;
- socializar con compañeros y hacer amistades (el programa proporciona un foro para una interacción social positiva entre los compañeros de equipo y a menudo forma amistades duraderas); y
- participar en sus comunidades y tener opciones fuera de Olimpiadas Especiales

Otras experiencias relevantes que se pueden citar son el Proyecto MAXIMUS, auspiciado por la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional Internacional–USAID, que desarrolló el deporte “Rugby en sillas de ruedas para Personas con discapacidad Física”. Igualmente, se ha ejecutado un trabajo de recreación y actividad física para otras discapacidades, en grupos de 30 personas, denominado grupo fitness Maximus.

Se destaca igualmente que, en la actualidad, la Secretaría Nacional de Deportes - SND, desde el año 2014 viene trabajando en el básquet adaptado en conjunto con Olimpiadas Especiales Paraguay¹. En Noviembre de 2016, impulsa la creación de las Escuelas Deportivas Adaptadas, con espacios de iniciación deportiva dirigidas a personas con cualquier tipo de discapacidad. Cuenta con 5 modalidades deportivas adaptadas, 4 desarrolladas en el predio de la SND, trabajando en conjunto con las entidades deportivas nacionales; y la quinta modalidad, trabajada en conjunto con la organización Olimpiadas Especiales Paraguay en las instituciones de Educación Especial que posean la infraestructura necesaria.

Atendiendo a este contexto, y apostando a que cada vez sea más extensiva la práctica de deportes para personas con discapacidad, la Fundación Saraki con el apoyo de la Agencia de los Estados Unidos para el Desarrollo Internacional -USAID, implementa un Proyecto de Educación y Deportes Inclusivos con el objetivo de mejorar las oportunidades para una educación de calidad para niños y niñas con discapacidad, incluido la práctica de deportes.

Uno de los aportes del mismo es la elaboración de este documento que incorpora una serie de deportes para personas con discapacidad –PcD, que incluya aspectos relacionados al buen trato, salud y seguridad, con un abordaje metodológico y de participación inclusivas.

¹ <http://www.snd.gov.py/index.php/noticias/presentaron-escuelas-deportivas-adaptadas>

CONSIDERACIONES GENERALES

En el presente Compendio se presentan cada uno de los deportes seleccionados con su Reglamento Oficial de cada deporte seleccionado. También se presentan algunos ajustes necesarios para la implementación de cada uno de ellos, según el espacio, el contexto y la población con la que se trabaje. Y se brindan orientaciones para la práctica con personas con discapacidad.

Al referirnos a la práctica deportiva para las personas con discapacidad, se pueden encontrar diferentes modalidades: adaptados, paralímpicos e inclusivos. En este compendio se presentan deportes adaptados e inclusivos.

El deporte adaptado es aquella modalidad deportiva que se adapta al colectivo de personas con discapacidad o condición especial de salud, ya sea porque se han realizado una serie de adaptaciones y/o modificaciones para facilitar la práctica de aquellos, o porque la propia estructura del deporte permite su práctica (Moya, 2014, p. 9). En este documento los deportes adaptados seleccionados son: Fútbol Sonoro; Voleibol sentado; Goalball; Fútbol 7; Rugby en Silla de Ruedas; Basquetbol en Silla de Ruedas y Atletismo adaptado.

Por otra parte, como fue anteriormente mencionado, también se está desarrollando en el mundo y en nuestro país prácticas de deportes en modalidad inclusiva o unificada, que significa que personas con y sin discapacidad compiten en equipos bajo reglas que facilitan esta participación.

Las disciplinas inclusivas propuestas en este compendio son: que se verán en el presente compendio son: Bochas; Natación; Bádminton y Takkyu Volley.

Es fundamental promover la práctica deportiva inclusiva desde las escuelas, programas deportivos y clubes, ya que está comprobado que el deporte no solo posibilita desarrollo físico sino socio-emocional, y con el valor agregado de la inclusión se suman factores imprescindibles para una convivencia respetuosa.

Asimismo, se puede afirmar que:

- a) La práctica de cualquier deporte es un importante factor de inclusión social, que ayuda en la socialización, promueve la independencia y otorga seguridad
- b) La práctica deportiva ayuda a abandonar la actitud egocéntrica, debido a la necesidad de prever las acciones del adversario
- c) Desarrolla habilidades de autonomía personal y funcionamiento intelectual
- d) El aprendizaje de normas para todos fortalece la confianza
- e) Contribuye a aumentar la autoestima, crea lazos de compañerismo y solidaridad
- f) Satisface necesidades básicas de crecimiento físico, emocional y social

- g) Propicia la puesta en marcha de condiciones de infraestructura accesibles en las instituciones
- h) Posibilita la adquisición o adecuación de los materiales deportivos
- i) Facilita el aprendizaje de los fundamentos técnicos tácticos y Reglas Deportivas
- j) Son deportes conocidos por los Educadores del área
- k) Pueden practicar todos los alumnos, independientemente de sus condiciones personales.

DEPORTES ADAPTADOS

1. FUTBOL SONORO

Las reglas y detalles oficiales de este deporte se referencian a las Reglas de Juego para Fútbol de la Federación Internacional de Deportes para Ciegos. IBSA

3.1.1.1 ANTECEDENTES

El fútbol para ciegos o fútbol 5 o fútbol sonoro, es una práctica deportiva que constituye una modalidad del fútbol 5, adaptado para personas amblíopes y no videntes, en el que participan también personas videntes. Es considerado deporte paralímpico desde 1996. Se aplican las reglas de la FIFA, con las adaptaciones establecidas por la IBSA (Federación Internacional de Deportes para Ciegos).

3.1.1.2 JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

El futsal FIFA o Fútbol sala brinda posibilidades de improvisación y de desarrollo de habilidades motoras al practicante, proporcionándole ampliar su agilidad mental en la toma de decisiones ya que es mucho más rápido que otros deportes, pues se juega en un espacio reducido, donde el continuo cambio de posición, postura y movilidad hace del practicante una persona que va ganando en capacidades físico mentales, pues dominar un balón con las extremidades más torpes del organismo y a su vez dar respuesta a un compañero de equipo y contrarrestar las intervenciones del contrario hace que el jugador asuma responsabilidades ante el equipo que lo llevan a lograr una compenetración de solidaridad y colectivismo para el logro de un objetivo común (la victoria del equipo).

Esta modalidad deportiva ofrece una oportunidad de realizar actividad física recreativa. No requiere de mucha inversión económica y su implementación en todo el país es totalmente factible teniendo en cuenta las realidades de nuestras instituciones.

Las reglas del deporte pueden ser ajustadas y modificadas para dar respuesta a la diversidad de los estudiantes, facilitando así, la convivencia y el respeto entre los mismos, a fin de garantizar la igualdad de oportunidades y la participación de todos.

3.1.1.3 REGLAS DEL JUEGO

1. EL TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será siempre descubierto para mejor acústica de los jugadores.

En caso de situaciones climatológicas fuera del control del comité organizador, (lluvias persistentes, vientos fuertes, y demás) se deberá contar como segunda instancia con un terreno de juego cubierto con similares características, el cual podrá ser también, de superficie de madera, goma sintética o similar, con el objeto de asegurar la continuidad de la competencia.

Esta segunda opción del terreno de juego deberá ser visada y aprobada por el Delegado Técnico de IBSA y el Comité organizador antes del inicio de la competición.

El Delegado Técnico de IBSA y el Comité Organizador se cerciorará de la iluminación artificial del terreno de juego sea la adecuada para la disputa de partidos nocturnos.

1.1. DIMENSIONES

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que la anchura.

PARTIDOS INTERNACIONALES

LONGITUD 42 metros (máxima)
38 metros (mínima)

ANCHURA 22 metros (máxima)
18 metros (mínima)

1.2. MARCACIÓN

La superficie de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecen a las zonas que demarcan.

Las dos líneas laterales de juego se llamarán vallas laterales y quedarán configuradas con unas vallas a lo largo de todo el terreno de juego, más 1 metro hacia el exterior del mismo, estas vallas tendrán una oscilación de 1 m a 1,20 m de altura y una inclinación no mayor a 10º hacia el exterior. Las dos líneas más cortas se llamarán líneas de meta.

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada línea de medio campo.

El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 m.

1.3. MARCACIÓN DE LOS TERCIOS

En las vallas laterales y a 10 m aproximadamente de las líneas de meta se marcarán a lo alto de las vallas unas líneas de 8 cm. de ancho de forma tal que la superficie de juego quede dividida en tres tercios.

1.4. ÁREA PENAL

El área penal, situada a ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera:

- Se trazarán dos líneas imaginarias de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta;
- Al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la valla más cercana, que tendrá, cada una, un radio de 6 m desde el exterior del poste.
- La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 m de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

1.5. ÁREA DE PORTERO

Se trazarán dos líneas imaginarias de 1 m de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y paralela a la línea de meta, estas líneas se unirán con dos líneas paralelas de 2 m de longitud hacia el interior del terreno de juego y unida a ésta estará una línea recta de 5,16 m de longitud y paralela a la línea de meta.

1.6. PUNTO PENAL

Se dibujará un punto a 6 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

1.7. SEGUNDO PUNTO PENAL

Se dibujará un segundo punto penal a 8 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistantes de estos.

1.8. ZONA DE GUÍAS

Detrás de las metas habrá una zona libre de obstáculos para el desplazamiento del guía.

1.9. CUADRANTE DE ESQUINA

En la intersección de la valla lateral con la línea de meta en dirección a la portería se marcará una línea de 8 cm. de ancho con 20 cm. de longitud, saliendo de la línea de meta al exterior del terreno de juego.

1.10. ZONA DE SUSTITUCIONES

Las sustituciones se podrán realizar por una puerta central situada frente a la mesa del cronometrador o por la línea del de meta de su portería, en caso de no existir puerta central.

1.11. LAS METAS

Las metas serán de color blanco y se colocarán en el centro de cada línea de meta.

- Consistirán en dos postes verticales, equidistantes, de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.
- La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.
- Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior estará sujeta a tubo encorvado o a cualquier otro soporte adecuado.
- La profundidad de las metas, es decir del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80cm en la parte superior y de 1 m a nivel del suelo.

1.12. SEGURIDAD

Se podrán utilizar metas portátiles, pero no deberán fijarse al suelo durante el desarrollo del partido.

1.13. SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie de juego será de cemento, hierba natural o sintética y deberá ser lisa, libre de asperezas y no abrasivas. Se deberá evitar el uso de alquitrán u hormigón.

1.14. DECISIONES

Si las líneas de meta miden de 15 a 16 metros el radio del cuadrante del área penal será de 4 m. Dado este supuesto, el punto penal no se situará en el arco del área penal, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto entre los postes.

2. EL BALÓN

2.1. PROPIEDADES Y MEDIDAS

El balón:

- Será esférico
- Será de cuero u otro material adecuado
- Tendrá una circunferencia mínima de 60 cm. y máxima de 62 cm.
- Tendrá un peso superior a 510 g e inferior a 540 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0,4 - 0,6 atmósferas (400 - 600 g/cm²) a nivel del mar.
- El sistema de sonido será interno para permitir una trayectoria regular del balón de manera que cuando éste gire sobre sí mismo o en forma centrífuga, mantenga el sonido y la seguridad de los jugadores.

2.2. REEMPLAZO DE UN BALÓN DEFECTUOSO

Si el balón revienta o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego mediante un balón a tierra, ejecutado con un nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero.

Si el balón perdiera su sonido durante un partido:

- No es necesario detener el juego.
- El árbitro efectuará un pequeño bote a tierra a los efectos de reanudar el sonido.
- Si el balón revienta, pierde el sonido o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda ó doble penal).
- El partido se reanudará conforme la regla.
- El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

2.3. DECISIONES

Decisión 1:

En partidos de competición de IBSA y/o en partidos de competición bajo los auspicios de una federación afiliada a IBSA, los balones serán los oficiales de IBSA.

3. EL NÚMERO DE JUGADORES

3.1. JUGADORES

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno (4 serán ciegos totales (B-1), 1 portero que será vidente o con discapacidad visual (B-2 o B-3)). Además, habrá un guía (funciones: Ver anexo II).

La inscripción de cada equipo estará compuesta por 13 representantes como máximo, con las siguientes funciones: 8 jugadores, 2 porteros, 1 director técnico, 1 asistente técnico, 1 médico o fisioterapeuta.

3.2. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

En cualquier partido de una competición oficial bajo los auspicios de IBSA o una federación o una asociación nacional podrá haber sustitutos.

- El número máximo permitido de sustitutos es de 4 jugadores y 1 portero.
- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.
- Una sustitución puede realizarse siempre que el balón no esté en juego y si se observan las siguientes disposiciones:
 - a) Se detendrá el cronometro.
 - b) La sustitución debe ser anunciada por la megafonía, expresando el número del jugador que sale y el número del jugador que ingresa.
 - c) El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustitución de su propio equipo.
 - d) El jugador entra a la superficie de juego por la zona de sustitución y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la zona de sustitución y fue autorizado por el árbitro a ingresar.
 - e) Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción del árbitro sea o no, llamado a participar en el encuentro.
 - f) La sustitución se completa cuando el sustituto entra a la superficie de juego, momento en que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

3.3. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego
- Se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
- Se reanudará el juego mediante un tiro libre a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego. No obstante, si el balón se encontraba dentro del área penal, el tiro libre se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde estaba el balón al momento de la detención.

3.4. DECISIONES

Decisión 1:

En caso de la ejecución de penal o doble penal, el portero no podrá ser sustituido. Excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o médico o masajista de su equipo en caso de ausencia de éste.

Decisión 2:

El jugador que ha acumulado 5 (cinco) faltas personales en el transcurso de un partido podrá ser sustituido inmediatamente, no podrá volver a participar en dicho encuentro pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 3:

El jugador expulsado con tarjeta roja durante el transcurso del partido podrá ser sustituido (conforme la regla) no pudiendo permanecer en el banco de sustitutos.

Decisión 4:

Se requieren 5 jugadores (1 portero y 4 jugadores de campo) por equipo para poder iniciar un partido.

Decisión 5:

En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la pista de juego quedan menos de 3 jugadores en uno o ambos equipos (incluido el portero).

Decisión 6:

Atribuciones del capitán:

- Representar durante el partido a su equipo, además de ser el responsable de dirigirse al árbitro y demás componentes del cuerpo arbitral e intentar mantener la buena conducta y deportividad de sus compañeros.
- El capitán deberá diferenciarse del resto de sus compañeros a través de un brazalete en uno de sus brazos.
- En caso de abandonar el terreno de juego, éste deberá nombrar a un nuevo capitán que lo reemplace en sus funciones.

4. EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

4.1. SEGURIDAD

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

4.2. EQUIPAMIENTO BÁSICO

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Un jersey o camiseta
- Pantalón - si se usan pantalones térmicos, éstos tendrán el mismo color principal de los pantalones.
- Medias.
- Canilleras / espinilleras.
- Calzado - el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar. El uso de calzado es obligatorio.

4.2.1. EQUIPAMIENTO PARA JUGADORES B-1

- Parche ocular en cada ojo (optativo para los jugadores que tengan prótesis)
- Antifaz de tela absorbente con protección acolchada en la zona frontal y parietal. El antifaz oficial será entregado por el Comité Organizador, y supervisado por el Delegado Técnico de IBSA.
- Cinta protectora (opcional)

4.2.2. Jersey o camiseta

- Se usarán obligatoriamente camisetas con números en la espalda, debiendo tener cada jugador del mismo equipo números diferentes.
- Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.
- En partidos Internacionales el número de dorsal deberá figurar, también en la parte frontal de la camiseta o el pantalón, aunque de menor tamaño.

4.2.3. Canilleras / espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar)
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

4.2.4. Guardametas/arquero

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

4.3. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de cualquier contravención a la presente regla:

El árbitro ordenará al jugador infractor que abandone la superficie de juego para que ponga en orden su equipamiento o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego solo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden. El jugador podrá reingresar en la superficie de juego solo cuando el balón no esté en juego.

4.4. DECISIONES

Decisión 1:

No será autorizado el uso de antifaz protector que pueda poner en riesgo, según criterio arbitral, la integridad física del jugador o del resto de los jugadores.

5. EL ÁRBITRO

5.1. LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra a la sala donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

5.2. DERECHOS Y OBLIGACIONES

El árbitro:

- Hará cumplir las reglas de juego
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, guías o funcionarios oficiales de los equipos
- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no esté presente
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las reglas de juego o por cualquier tipo de interferencia externa
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores, guías u oficiales de los equipos que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador o guía ha sufrido una lesión de grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego
- Se asegurará que el balón utilizado corresponda a las exigencias de la

REGLA 2

- Dará la señal para reanudar el juego después de cada detención
- Asegurará el silencio en el recinto de juego, a través de la megafonía
- Verbalizará o señalará de forma clara a la mesa del cronometrador las acciones que se suceden durante el desarrollo del juego
- Controlará el equipamiento de los jugadores antes del inicio del partido, en las sustituciones, al inicio del segundo periodo, en los tiempos extra o cuando lo juzgue conveniente.
- Deberá estar atento a la colocación correcta de los antifaces y parches oculares durante todo el desarrollo del juego, pudiendo detener el partido una vez que el balón no esté en juego, para corregir la posición de los parches y del antifaz del jugador que considere oportuno, reclamando al médico de la competición la colocación de nuevos parches oculares y antifaz en caso de entenderlo necesario.
- Controlará el cumplimiento especificado en los tres sectores:
 - a) 1er. Tercio defensivo (portero)
 - b) 2do. Tercio medio (Entrenador)
 - c) 3er. Tercio ofensivo (Guía)

5.3. DECISIONES DEL ÁRBITRO

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

Decisión 1:

Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una falta y hay un desacuerdo en cuanto a que equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.

Decisión 2:

El árbitro y el segundo árbitro tienen derecho a imponer una amonestación o una expulsión, pero si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.

6. EL SEGUNDO ÁRBITRO

6.1. DEBERES

Se designará un segundo árbitro, que se situará del lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.

El segundo árbitro ayudará al árbitro a dirigir el juego conforme las reglas del juego.

6.1.1. Además, el segundo árbitro:

- Controlará los 5 minutos tras la expulsión o expulsiones de jugadores, en caso de que el cronometrador no esté presente.

- Controlará los minutos solicitados en los tiempos muertos, en caso de no contar con un cronometrador.
- En caso de una intervención indebida o conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

6.2. DECISIONES

Decisión 1:

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.

7. EL CRONOMETRADOR, EL TERCER ÁRBITRO Y LA MEGAFONÍA

7.1. DEBERES

Se designará un cronometrador, un megafonista y un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y bajo el mismo lado que los bancos de sustitutos.

El cronometrador recibirá un cronómetro adecuado y un dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juegue el partido.

7.2. EL CRONOMETRADOR:

Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la regla 8 y para ello:

- a) Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida
- b) Detendrá el cronómetro únicamente en casos de tiempos muertos, tiempos del árbitro, asistencia médica, sustituciones, lanzamientos penal o doble penal.

7.2.1. Dos minutos finales:

- Los últimos dos minutos de cada tiempo, el cronometrador detendrá el cronómetro también en los casos de:
 - a) Tiro libre
 - b) Saque de banda
 - c) Saque de meta
 - d) Tiro de esquina
- Volverá a ponerlo en marcha una vez que el balón se ponga en movimiento.
- Cronometrará el minuto del tiempo muerto.
- Cronometrará los 5 minutos de castigo de la expulsión del jugador

- Anunciará mediante un silbato o una señal acústica diferente a la del árbitro, el final del primer tiempo, del partido, de las prórrogas y del minuto de tiempo muerto
- Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización de un tiempo muerto cuando sea solicitado por el entrenador de uno de los equipos (Regla 8).
- Llevará un registro de las primeras 3 (tres) faltas acumulativas cometidas por cada equipo señaladas por los árbitros en cada periodo y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia.
- Llevará un registro de las 5 faltas personales cometidas por los jugadores durante el transcurso del partido.
- Anotará los números de los jugadores que marcan los goles.
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores, guías u oficiales de los equipos que hayan sido amonestados o expulsados.
- Asegurará el silencio del público a través de la megafonía.

En caso de intervención indebida del cronometrador, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

7.3. EL TERCER ÁRBITRO

El tercer árbitro tendrá por misión:

- Reemplazará a cualquiera de los dos árbitros en caso de que uno de estos no esté en condiciones de seguir el partido.
- Será el responsable de ayudar en los procedimientos de sustituciones durante un partido.
- Tendrá la autoridad de controlar el equipamiento de los sustitutos antes de que entren al terreno de juego. En caso de que dicho equipamiento no corresponda a las reglas de juego, no permitirá que se efectúe tal sustitución.
- Estará autorizado para informar al árbitro o árbitro asistente si alguna persona del banco de sustitutos observa una conducta impropia.

En caso de intervención indebida del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido, y notificará el hecho a los organismos competentes, en las formas y plazos determinados por los reglamentos de competición autorizados por IBSA.

7.4. LA MEGAFONÍA

- Estará situada en la mesa del cronometrador

- Informará siempre que el juego se encuentre detenido, de todas las incidencias: faltas, sustituciones, tiempos muertos y demás situaciones que se den durante el desarrollo del partido, inclusive si existen sustituciones durante el transcurso de tiempos muertos o desde la finalización del primer tiempo hasta el inicio del segundo tiempo, el megafonista anunciará tal sustitución
- Será el medio para solicitar silencio al público según indicación del cuerpo arbitral

7.5. DECISIONES

Decisión 1:

En partidos internacionales es obligatoria la presencia de un cronometrador, de un tercer árbitro y de la megafonía.

8. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

8.1. PERIODO DE JUEGO

- El partido durará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno.
- El cronometraje lo hará un cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la REGLA 7.
- La duración de cada periodo deberá prolongarse para permitir la ejecución de un tiro penal o doble penal.

8.2. TIEMPO MUERTO

Los equipos tendrán derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Se deberá respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando los equipos solicitantes estén en posesión del balón
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego, utilizando un silbato o señal acústica diferente de las usadas por los árbitros
- Durante el tiempo muerto, los jugadores deberán permanecer en el interior de la superficie de juego. En caso de querer recibir instrucciones de un oficial del equipo, solo podrán hacerlo al borde de la valla lateral a la altura del banco de sustitutos. Pero no podrán abandonar la superficie de juego. Igualmente no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo

8.3. INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

8.4. DECISIONES

Decisión 1:

En caso de no contar con la ayuda de un cronometrador, el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.

Decisión 2:

Si el reglamento de la competición estipula que se debe jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en las prórrogas, salvo que un técnico no haya pedido su tiempo muerto en el segundo periodo, en ese caso se deberá conceder el tiempo muerto.

9. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DE JUEGO

9.1. INTRODUCCIÓN

- Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido.
- El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido.
- El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.
- En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en dirección opuesta.
- Los sustitutos y oficiales de los equipos se situarán del lado de la superficie de juego donde su equipo actúe de defensor.

9.2. SAQUE DE SALIDA

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido
- Tras haber marcado un gol
- Al comenzar el segundo tiempo del partido
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

9.2.1. Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo
- Los jugadores del equipo contrario a aquel que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que sea jugado
- El balón estará inmóvil en el punto central
- El árbitro dará la señal
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador

Después de que un equipo marca un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

9.3. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta. No obstante, si esta falta se comete dentro del área penal del equipo contrario, el tiro libre indirecto deberá ejecutarse desde la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

9.4. BALÓN A TIERRA

El balón a tierra es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las vallas laterales ni las líneas de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las reglas de juego.

9.4.1. Procedimientos

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

El juego se reanudará cuando el balón toque el suelo.

9.5. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo
- Si el balón sale del terreno de juego después de haber tocado el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador

10. EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

10.1. EL BALÓN FUERA DE JUEGO

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de meta por aire o por tierra o una de las vallas laterales por aire
- El juego ha sido detenido por el árbitro
- Golpea en el techo

10.2. EL BALÓN EN JUEGO

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego
- Rebota en las vallas laterales y permanece en la superficie de juego

10.3. DECISIONES

Decisión 1:

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea accidentalmente el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón.

El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la valla lateral del lugar donde tocó el techo.

11. EL GOL MARCADO

11.1. GOL MARCADO

Se marcará un gol si el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las reglas de juego.

11.2. EQUIPO GANADOR

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante el partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

11.3. REGLAMENTO DE LA COMPETICIÓN

Los reglamentos de una competición podrán estipular una prórroga u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

12. FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

Un jugador que durante el transcurso de un partido cometa 5 faltas personales deberá abandonar el terreno de juego y podrá ser sustituido inmediatamente por otro jugador, no pudiendo volver a ingresar en el transcurso de dicho partido.

Las faltas y la conducta antideportiva se sancionarán de la siguiente manera:

12.1. FALTA ACUMULATIVA Y PERSONAL

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes ocho faltas de una manera que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza desproporcionada:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario
- Derribar a un adversario o intentar hacerlo usando ambas piernas, de frente o por detrás de él
- Empujar a un adversario
- Obstruir al adversario de manera intencionada, peligrosa o violenta
- Disputar el balón con ambos pies hacia delante
- Golpear o intentar golpear a un adversario
- No decir en forma clara y audible la palabra "voy" o "go", u otra palabra similar, en el momento de buscar o disputar o ir en busca del balón
- Jugar, disputar o buscar el balón con la cabeza baja

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis faltas:

- Sujetar a un adversario
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugada o va a ser jugada por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área de portería solo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de portería)
- Usar expresiones verbales con el objeto de desorientar o engañar al adversario
- Perturbar intencionadamente el silencio durante el desarrollo del juego
- Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la REGLA 11 por el cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

El tiro libre directo se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta.

Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las faltas mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

Se concederá asimismo un tiro penal si un arquero juega o interviene en el juego fuera de su área de portería.

12.2. FALTA PERSONAL

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes faltas:

- Tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea media o haya sido tocado o jugado por un adversario
- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie

- Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente de un saque de banda
- Tocar o controlar el balón con las manos o los pies el balón durante más de 4 segundos

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa
- Impide que el portero lance el balón con las manos
- Sujetarse de las vallas laterales durante la disputa de un balón
- Inmovilizar totalmente el balón con uno o ambos pies, estando el mismo en condiciones de ser jugado, durante más de 4 segundos

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Si el portero al despejar el balón con los pies o con la mano el mismo no haya tocado, rebotado o golpeado en primer término su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

12.3. SANCIONES DISCIPLINARIAS

Faltas sancionables con una amonestación. Un jugador será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:

- es culpable de conducta antideportiva
- desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
- infringe persistentemente las reglas del juego
- retrasa deliberadamente la reanudación del juego
- no respeta la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta
- entra o vuelve a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro o contraviene el procedimiento de sustitución
- abandona deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro

Si se comete una de estas faltas el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta (salvo en el caso de que se haya cometido dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta) y pronunciará la amonestación correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

12.4. EXPULSIONES

Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:

- es culpable de juego brusco grave
- es culpable de conducta violenta
- escupe a un adversario o a cualquier otra persona
- impide con mano intencionada un gol o malogra la oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de portería)
- malogra la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal
- emplea un lenguaje ofensivo grosero u obsceno
- recibe una segunda amonestación en el mismo partido

Si el juego se interrumpe a causa de la expulsión de un jugador que ha cometido una de las faltas indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se cometió la falta (salvo en el caso de que se haya cometido dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta) y pronunciará la expulsión correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de juego.

12.5. FALTAS DE OFICIALES DEL EQUIPO, GUÍAS O SUSTITUTOS

Se lanzará un tiro libre indirecto y se sancionará con una falta acumulativa al equipo si un oficial del equipo, guía o sustituto comete una de las siguientes faltas:

- No respeta los tercios del entrenador o guía
- desaprueba con palabras o acciones los fallos de los árbitros
- perturba el silencio
- No se comporta de forma responsable

Si el juego se interrumpe a causa de la sanción de las faltas indicadas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se encontraba el balón (salvo en el caso de que el balón se encontraba dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta).

12.6. DECISIONES

Decisión 1:

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni podrá sentarse en el banco de sustitutos. Un jugador expulsado a consecuencia de una doble amonestación o tarjeta roja directa podrá ser sustituido inmediatamente. Un sustituto podrá sustituir al jugador expulsado y entrar a la superficie de juego una vez transcurridos 5 minutos efectivos después de la expulsión, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los 5 minutos, en cuyo caso, se aplicarán las siguientes disposiciones.

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores

- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si 5 jugadores se enfrentan a 3, o cuatro jugadores a 3, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con 3 jugadores
- Si ambos equipos juegan con 3 jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

13. LOS TIROS LIBRES

13.1. TIPOS DE TIROS LIBRES

Los tiros libres serán directos o indirectos. Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón deberá estar inmóvil y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente a la meta.

El tiro libre indirecto

Se concederá un gol sólo si el balón toca a otro jugador antes de entrar a la meta.

Posición en los tiros libres

- Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón
- El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado

13.2. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la falta, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario

13.2.1. Señales

Tiro libre indirecto:

El árbitro señalará el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esta posición hasta que el tiro se haya ejecutado y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del campo de juego.

14. FALTAS ACUMULADAS

14.1. FALTAS ACUMULATIVAS

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo mencionadas como tal en la REGLA 12.
- En el acta del partido se registrarán las primeras 3 (tres) faltas acumulativas por cada equipo en cada periodo.

14.2. POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

En las primeras 3 (tres) faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo:

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón
- Se podrá anotar un gol directamente de un tiro libre

A partir de la 4 (cuarta) falta acumulada por cada equipo en cada periodo, sin tener en consideración el tipo de falta cometida (personal o acumulativa), se seguirá el siguiente procedimiento:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado
- El guardameta permanecerá en su área de portería y a una distancia de como mínimo 5 metros del balón
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento

14.3. PROCEDIMIENTOS (PARA LA 4 Y SIGUIENTES FALTAS ACUMULADAS)

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- Después de ejecutar el tiro, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego
- Si un jugador de un equipo comete una 4 falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última

y que atraviesa el segundo punto penal a 8 m de la línea de meta, el tiro libre se lanzará en el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la REGLA 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo a lo establecido en el apartado precedente "posición en el tiro libre"

- Si un jugador de un equipo comete una cuarta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 8 m y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción
- Si hay una prórroga del partido, todas las faltas acumulativas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en la prórroga.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro después de la cuarta falta acumulada, al final de cada tiempo o al final de los periodos de prórroga.

14.4. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla de juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta regla de juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

15. EL TIRO PENAL

Se concederá un tiro penal contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo, sea acumulativa y personal, y sea cometida dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos de prórroga.

15.1. POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El balón:

- Se colocará en el punto penal

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá ser debidamente identificado

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta hasta que el balón esté en juego

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego
- Fuera del área penal
- Detrás o a los lados del punto penal
- A un mínimo de 5 m del punto penal

15.1.1. Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo periodo, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y debajo del travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta

15.2. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si un jugador del equipo defensor infringe esta regla de juego:

- Si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre

Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta regla de juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre
- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro

Si el ejecutor del tiro infringe esta regla de juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

16. EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

16.1. SE CONCEDERÁ UN SAQUE DE BANDA

- Si el balón ha traspasado en su totalidad las vallas laterales o toca el techo de la sala
- En el punto por donde el balón franqueó las vallas laterales
- A favor de los adversarios del jugador que tocó por último el balón

16.2. POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil a menos de un metro de la valla lateral
- Se lanzará el balón con el pie en cualquier dirección de la superficie de juego

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 m del punto donde se efectuará el saque de banda

16.2.1. Procedimiento

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a la señal del árbitro
- El jugador que efectúa el saque de banda no volverá a jugar el balón hasta que el balón no haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento

16.3. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará del lugar donde se cometió la infracción, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área penal, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego
- El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal
- Se infringe cualquier otra regla de juego.

17. EL SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego, y siempre deberá realizarlo el portero dentro de su área de portero. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Se concederá un saque de meta:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme la regla 11.

17.1. PROCEDIMIENTO

- El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de portería por el guardameta del equipo defensor
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

17.2. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta

Si el guardameta lanza el balón más allá de su propia mitad de campo sin que haya golpeado o tocado antes, su propia mitad del terreno de juego:

- Se lanzará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde cualquier punto de la línea de medio campo.

18. EL SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo adversario.

18.1. SE CONCEDERÁ UN SAQUE DE ESQUINA

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme la REGLA 11.

18.1.1. Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 m del balón hasta que esté en juego

- El balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
- El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento
- El ejecutor del saque no podrá jugar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador

18.2. CONTRAVENCIONES/SANCIONES

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después que el árbitro ha dado la señal. El tiro libre indirecto se lanzará desde el cuadrante de esquina

Para cualquier otra contravención a la regla:

- Se repetirá el saque

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

Tiros desde el punto penal

La ejecución de tiros desde el punto penal es un método para determinar el equipo ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de la competición así lo exija.

Procedimiento

- El árbitro escogerá la meta donde se lanzarán los tiros penales
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo ejecutará el primer tiro
- El árbitro anotará todos los tiros lanzados
- En principio se lanzarán 3 (tres) tiros por equipo, sujeto a las condiciones que se estipulan a continuación
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente
- Los capitanes o Directores Técnicos informarán al árbitro los números y los nombres de los 3 (tres) jugadores que ejecutarán los tiros penales, cuyos nombres deberán figurar en la lista de 8 (ocho) jugadores entregada antes de iniciar el partido
- Si al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores elegibles que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al de su adversario e informar al árbitro el número y nombre de cada jugador excluido
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus 3 (tres) tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus 3 (tres) tiros la ejecución de tiros penales se dará por terminada

- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, se proseguirá la ejecución de tiros penales de la misma manera hasta que un equipo haya marcado más goles que el otro con el mismo número de tiros
- Los tiros adicionales serán ejecutados por jugadores que no lanzaron los primeros 3 (tres) tiros. Después de que todos los jugadores hayan ejecutado un tiro, los primeros jugadores en lanzar tiros penales proseguirán el lanzamiento en el mismo orden
- Un jugador que ha sido expulsado o descalificado por acumulación de faltas personales no podrá ejecutar tiros penales
- El guardameta no podrá ser sustituido, excepto en caso de lesión o contusión, comprobada por el árbitro y confirmada por el médico de la organización o masajista en caso de ausencia de éste.
- Todos los jugadores y guías permanecerán dentro de la superficie de juego durante el lanzamiento de tiros penales, en la mitad opuesta a la meta donde se ejecutarán los lanzamientos. El segundo árbitro controlará que los jugadores estén en esa área
- El guardameta compañero del lanzador y el guía contrario al lanzador permanecerán en la superficie de juego detrás del punto penal y cerca de una de las líneas de banda.
-

3.1.1.4 AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE

Reglas de juego

a. El terreno de Juego

Dimensiones

- Las dimensiones de la cancha de juego se pueden ajustar conforme al espacio físico de las instituciones educativas.
- Las líneas de marcación deberán estar señalizadas o pintadas.
- La utilización de vallas no debe ser impedimento para la práctica del deporte.

b. El Balón

En caso de que en la Institución en donde se desee implementar este deporte, no asistan niños y jóvenes con discapacidad visual, no es necesaria la utilización del balón sonoro. Se debe usar el balón reglamentario de Futsal.

c. El número de jugadores

Durante la práctica del deporte, el número de jugadores podrá ser menor o mayor a lo establecido en la Regla, con el objeto de garantizar el desarrollo del juego. Solo en los casos de participación de un Torneo, se deberá respetar lo dispuesto en la Regla.

d. El equipamiento de los jugadores

Los alumnos podrán realizar la práctica del deporte con la remera de Educación Física o ropa cómoda deportiva. Para el caso de participación en torneos deberá tener indumentaria igual y con numeración.



TETA
NOA'ANGATU
SARBYHYHA
SECRETARÍA
NACIONAL
DE DEPORTES

2. VOLEIBOL SENTADO

Los datos relacionados a antecedentes y reglas de este deporte provienen de las Reglas Oficiales del Volleyball Sentado. contenidas en el sitio web <http://www.worldparavolley.org>

3.1.1.5 ANTECEDENTES

El Voleibol fue creado en 1895 por William G. Morgan. Era entonces director de Educación Física en el Ymca de Holihoke, en el estado de Massachusetts, y había establecido, desarrollado y dirigido, un vasto programa de ejercicios y de clases deportivas masculinas para adultos:

Se dio cuenta de que precisaba de algún juego de entretenimiento y competición a la vez para variar su programa, y no disponiendo más que del baloncesto, creado cuatro años antes (1891), echó mano de sus propios métodos y experiencias prácticas para crear un nuevo juego.

El voleibol sentado fue creado en 1956 en el norte de Europa, en los Países Bajos, mediante una combinación de otros dos deportes, el voleibol y el "Sitzball" (deporte alemán donde no se utiliza red que juegan los jugadores en posición sentada). En poco tiempo se convirtió en uno de los deportes más divertidos y dinámicos para el público dentro del programa paralímpico.

El Voleibol Sentado es una variante del Voleibol, destinado para atletas con discapacidad física. Se practica entre dos equipos de seis jugadores. Tiene características técnicas específicas, una de las más peculiares de este deporte es que se juega en el piso. El juego es controlado por dos árbitros, un anotador y jueces de línea.

Internacionalmente, las primeras competiciones se celebraron en 1967, con ella se obtuvo el reconocimiento como deporte por parte de la Organización Internacional de Deportes para personas con Discapacidad (ISOD) aceptando el Voleibol Sentado como parte de su programa, con el nombre de Organización Mundial de Voleibol para Discapacitados (WOVD). Desde 1993 se vienen desarrollando eventos tanto de hombres como de mujeres, sin excepciones.

Este deporte se adhirió en 1980 al programa de los Juegos Paralímpicos en la ciudad de Amhem, Holanda, coincidiendo con la región donde se creó este deporte décadas atrás. Empezó solo la modalidad de hombres, pero se añadieron las competiciones de mujeres en la edición de Atenas de 2004.

3.1.1.6 JUSTIFICACIÓN Y CRITERIOS DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

Lo primero a destacar es que el deporte y el ejercicio físico, es muy bueno para todas las personas ya que ayuda a mantener un buen equilibrio en la salud integral: física, mental y social. También hace que aumente la autoestima y las relaciones sociales entre las personas, sobre todo en deportes colectivos como es el voleibol sentado.

Las reglas de este deporte pueden ser ajustadas y modificadas y de esta forma dar respuesta a la diversidad de alumnos de una Institución. Igualmente, de esta forma, se facilita la convivencia y respeto entre los participantes, propiciando la inclusión de todos.

Este deporte, igualmente permite enfocar el trabajo hacia la sensibilización, el fomento de actitudes positivas y solidarias basadas en el respeto a la diversidad.

Se juega de la manera más simple posible, dándole más importancia a la continuidad en el juego y a la diversión, que a la propia competición y la victoria.

No se juega con líbero, ni jugadores especializados, ya que se pretende la progresión de los jugadores en todas las facetas del juego sin que se acostumbren a sólo hacer un gesto determinado.

Es necesario que el entrenador de voleibol sentado conozca este deporte con todas sus características, así como las diferentes clasificaciones funcionales y lesiones más comunes en los deportistas que practican esta modalidad.

3.1.1.7 AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE

3.1.1.8 REGLAS DE JUEGO

1. CAMPO Y EQUIPO

El área de juego incluye la cancha de juego y la zona libre. Debe ser rectangular y simétrica.

1.1. DIMENSIONES

con un mínimo de 3 m de ancho por cada lado. El espacio libre de juego es el espacio situado por encima del área de juego libre de cualquier obstáculo.

El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 7 m de altura desde la superficie de juego. Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la zona libre debe medir un mínimo de 4 m desde las líneas laterales y 6 m desde las líneas de fondo.

El espacio libre de juego debe medir un mínimo de 10 m de altura desde la superficie de juego.

1.2 SUPERFICIE DE JUEGO

La superficie debe ser plana, horizontal y uniforme. No debe presentar ningún peligro para los jugadores. Está prohibido jugar sobre superficies rugosas o resbaladizas.

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, sólo se autoriza una superficie de madera o sintética. Cualquier superficie debe ser previamente homologada por la WOVD.

En canchas cubiertas la superficie de juego debe ser de color claro. Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, las líneas tienen que ser de color blanco. Otros colores, diferentes entre sí, han de ser usados para el campo de juego y la zona libre.

En canchas al aire libre se autoriza una pendiente para drenaje de 5 mm por metro. Se prohíbe las líneas marcadas con materiales sólidos.

1.3. LÍNEAS DE LA CANCHA

Todas las líneas tienen 5 cm de ancho. Deben ser de un color claro y diferente al del suelo y al de cualquier otra línea.

1.3.1. Líneas de delimitación

Dos líneas laterales y dos de fondo limitan la cancha de juego. Tanto las líneas laterales como las de fondo están marcadas dentro de las dimensiones de la cancha.

1.3.2. Línea central

El eje de la línea central divide la cancha en dos campos iguales de 6 x 5 m cada uno. Esta línea se extiende bajo la red desde una línea lateral a la otra.

1.3.3. Línea de ataque

En cada campo, una línea de ataque cuyo borde posterior está a 2 m del eje de la línea central, marca la zona de ataque. Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la línea de ataque se prolongará añadiendo una línea de trazos desde las líneas laterales, con cinco trozos de 15 cm de largo y 5 cm de ancho, pintados a 20 cm uno de otro hasta un total de 1,75 m.

1.4. ZONAS Y ÁREAS

1.4.1. Zona de ataque

En cada campo la zona de ataque está limitada por el eje de la línea central y el borde posterior de la línea de ataque. La zona de ataque se considera prolongada indefinidamente más allá de las líneas laterales hasta el final de la zona libre.

1.4.2. Zona de saque

La zona de saque es una superficie de 6 m de ancho por detrás de cada línea de fondo. Está delimitada lateralmente por dos líneas cortas, de 15 cm c/u, marcadas a 20 cm de la línea de fondo y como prolongación de la línea lateral. Ambas líneas cortas están incluidas en el ancho de la zona de saque. En profundidad, la zona de saque se extiende hasta el final de la zona libre.

1.4.3. Zona de sustitución

La zona de sustitución está delimitada por la prolongación de ambas líneas de ataque hasta la mesa del anotador.

1.4.4. Área de calentamiento

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, las zonas de calentamiento, que deben medir aproximadamente 3 x 3 m, estarán localizadas en las esquinas del área de juego del lado de ambos banquillos, fuera de la zona libre.

1.4.5. Área de castigo

Hay un área de castigo que mide aproximadamente 1 x 1 m y que está equipada con dos sillas, ubicada en el área de control más allá de la prolongación de la línea de fondo. Pueden estar limitadas por una línea roja de 5 cm de ancho.

1.5. TEMPERATURA

La temperatura mínima no debe ser inferior a 10°C (50°F). Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la temperatura máxima no debe exceder los 25°C (77°F) y no debe ser inferior a 16°C (61°F).

1.6. ILUMINACIÓN

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, la iluminación en el área de juego debe ser de 1000 a 1500 luxes medidos a 1 m de la superficie del área de juego.

1.7. RED Y POSTES

1.7.1. Altura de la red

La red está colocada verticalmente sobre la línea central y su borde superior se encuentra a 1.15 m para hombres y 1.05 m para mujeres.

1.7.2. Altura

Se mide desde el centro de la cancha. La altura de la red (por encima de las dos líneas laterales) debe ser exactamente la misma y no debe exceder la altura oficial en más de 2 cm.

1.8. ESTRUCTURA

La red tiene 0.80 m de ancho y 6,50 a 7 m de largo (con 25 a 50 cm a cada lado de las bandas laterales), hecha de malla negra a cuadros de 10 cm de lado.

En la parte superior hay una banda horizontal, de 5 a 7 cm de ancho, hecha de lona blanca doblada en dos mitades, cosida en toda su longitud. Cada extremo de la banda tiene un agujero a través del cual pasa una cuerda que permite atar la banda a los postes para mantener tensa su parte superior.

Por el interior de la banda pasa un cable flexible para atar la red a los postes y mantener tensa su parte superior. En la parte inferior de la red puede haber u otra banda horizontal, de 5 cm de ancho, similar a la de la parte superior, a través de la cual debe haber una cuerda enhebrada o simplemente una cuerda que se pase a través de los cuadros. Esta cuerda ajusta la red a los postes y mantiene tensa su parte inferior.

1.9. BANDAS LATERALES

Dos bandas blancas se ajustan verticalmente a la red y se colocan directamente encima de cada línea lateral.

Tienen 5 cm de ancho y 0.80 m de largo, y se consideran parte de la red.

1.10. ANTENAS

Una antena es una varilla flexible de 1,80 m de largo y 10 mm de diámetro, hecha de fibra de vidrio o material similar. Se ajusta una antena al extremo exterior de cada banda lateral. Las antenas se colocan en lados opuestos de la red.

Los 100 cm superiores de cada antena sobresalen de la red y están marcados con franjas de 10 cm de colores contrastantes, preferiblemente blanco y rojo. Las antenas se consideran parte de la red y delimitan lateralmente el espacio de paso.

1.11. POSTES

Los postes que sostienen la red se colocan a una distancia de entre 0,50 m y 1,00 m de cada línea lateral. Tienen una altura de 1.25 m y deben ser preferiblemente ajustables.

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, los postes que sujetan la red se colocan a una distancia de 1 m de las líneas laterales.

Los postes deben ser redondos y pulidos, fijados al suelo sin cables. No debe haber objetos que representen peligro o sean obstáculos.

1.12. ÚTILES COMPLEMENTARIOS

Cualquier útil complementario será determinado por las regulaciones de la WOVD.

1.13. BALONES

El balón debe ser esférico, con una cubierta de cuero flexible o cuero sintético y con una cámara interior hecha de caucho o un material similar. Su color debe ser uniforme y claro o una combinación de colores. El cuero sintético y la combinación de colores en los balones usados en Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas deben cumplir con los requisitos de la WOVD.

Su circunferencia es de 65 a 67 cm y su peso es de 260 a 280 g. Su presión interior debe ser de 0,30 a 0,325 kg/cm² (294,3 a 318,82 mbar óhPaó 4,26 a 4,62 psi).

Todos los balones usados en un encuentro deben tener las mismas características en lo que se refiere a circunferencia, peso, presión, tipo, color, etc.

Las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas deben jugarse con balones aprobados por la WOVD a menos que la WOVD autorice otra cosa.

1.13.1. Sistema de tres balones

Para las Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas se debe usar el sistema de tres balones. En este caso, seis recoge-balones se colocan uno en cada esquina de la zona libre y otro detrás de cada árbitro.

2. CONTRINCANTES

2.1. COMPOSICIÓN DE UN EQUIPO

Un equipo estará compuesto por un máximo de 12 jugadores, un entrenador, un entrenador asistente, un masajista y un médico.

Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, el médico debe ser previamente acreditado por la WOVD.

Uno de los jugadores, que no puede ser el Líbero, es el capitán del equipo, y debe ser anotado en el acta.

Sólo los jugadores registrados en el acta pueden entrar en el campo y jugar en el encuentro. Una vez que el entrenador y el capitán del equipo hayan firmado el acta, los jugadores registrados no pueden ser cambiados.

2.2. UBICACIÓN DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO

Los jugadores que no estén en juego pueden o sentarse en su banquillo correspondiente o estar en su área de calentamiento. El entrenador y los demás miembros del equipo permanecerán sentados en el banquillo, pero pueden abandonarlo momentáneamente.

Los banquillos para los equipos se encuentran junto a la mesa del anotador, fuera de la zona libre. Sólo los miembros del equipo pueden sentarse en el banquillo durante el encuentro y participar en la sesión de calentamiento.

Los jugadores que no se encuentren en la cancha pueden calentar sin balones según el caso:

- **Durante el juego:** en las zonas de calentamiento;
- **Durante los tiempos para descanso y tiempos técnicos:** en la zona libre detrás de su campo.
- **Durante los intervalos entre sets:** los jugadores pueden calentar en la zona libre usando los balones.

2.3. INDUMENTARIA

La indumentaria de los jugadores consiste en camiseta, pantalón corto, medias (las del uniforme) y zapatos deportivos.

El color y diseño de las camisetas, pantalones cortos y medias debe ser uniforme (excepto para el Líbero) y limpio para todo el equipo.

Los zapatos deben ser ligeros y flexibles, con suela de goma o de cuero, sin tacones.

Las camisetas de los jugadores deben estar numeradas del 1 al 18. El número debe estar en el centro tanto en el pecho como en la espalda. El color y el brillo de los números deben contrastar con el color y el brillo de las camisetas.

El número debe tener un mínimo de 15 cm de altura en el pecho y 20 cm de altura en la espalda. La cinta que forma los números debe tener un mínimo de 2 cm de ancho.

El capitán del equipo debe tener en su camiseta una cinta de 8 x 2 cm por debajo del número del pecho.

Está prohibido usar uniformes de un color diferente al de los otros jugadores (excepto el Líbero), y/o sin los números oficiales.

2.3.1. Cambios de indumentaria

El primer árbitro puede autorizar a uno o más jugadores a:

- jugar descalzos,
- cambiar las indumentarias sudadas entre sets o después de una sustitución, siempre que el color, diseño y número del nuevo uniforme sea el mismo,
- jugar en ropa de entrenamiento en tiempo frío, siempre que sean del mismo color y diseño para todo el equipo (excepto el Líbero), y numerados de acuerdo a la Regla.

2.4. OBJETOS PROHIBIDOS

Está prohibido usar objetos que puedan causar lesiones o proporcionar alguna ventaja artificial al jugador. Se puede usar vendajes, pero no se permite ninguno que pueda ser peligroso. Los jugadores pueden usar gafas o lentes de contacto a su propio riesgo.

2.5. RESPONSABLES DEL EQUIPO

Tanto el capitán del equipo como el entrenador son responsables de la conducta y disciplina de los miembros de su equipo. El Líbero no puede ser el capitán del equipo.

2.5.1. Capitán

- **ANTES DEL ENCUENTRO**, el capitán del equipo firma el acta y representa a su equipo en el sorteo.
- **DURANTE EL ENCUENTRO** y mientras se encuentre en el campo, el capitán del equipo actúa como capitán en juego. Cuando el capitán del equipo no está en la cancha, el entrenador o capitán en juego deben designar a otro jugador en el campo, que no sea el Líbero, para que asuma el papel de capitán en juego. Este capitán en juego mantiene sus responsabilidades hasta que o es sustituido, o el capitán del equipo vuelve al campo o finaliza el set.
- **CUANDO EL BALÓN SE ENCUENTRA FUERA DE JUEGO** sólo el capitán en juego, de entre todos los jugadores, está autorizado a hablar con los árbitros para:
 - pedir una explicación sobre la aplicación o interpretación de las Reglas, y también para someter las peticiones o preguntas de sus compañeros de equipo. Si el capitán en juego no está de acuerdo con la explicación del primer árbitro,

puede elegir protestar contra tal decisión e indicar inmediatamente al primer árbitro que se reserva el derecho a registrar una protesta oficial en el acta al final del encuentro;

- pedir autorización:
 - a) para cambiar toda o parte de la indumentaria,
 - b) para verificar las posiciones de los equipos,
 - c) para comprobar el suelo, la red, el balón, etc.;
 - d) para solicitar tiempos para descanso y sustituciones.

AL FINAL DEL ENCUENTRO, el capitán del equipo:

- agradece a los árbitros y firma el acta del encuentro para ratificar el resultado;
- si a su debido tiempo se ha notificado al primer árbitro, puede registrar en el acta del encuentro una protesta oficial con relación a la aplicación o interpretación de las Reglas por parte de los árbitros.

En Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, cualquier protesta debe ser escrita en inglés.

2.5.2. Entrenador

Durante el encuentro el entrenador dirige el juego de su equipo desde fuera del campo de juego. Elige la formación inicial, sus sustitutos y solicita los tiempos para descanso para dar instrucciones. En estas funciones su interlocutor oficial es el segundo árbitro.

- ✓ **ANTES DEL ENCUENTRO**, el entrenador registra o comprueba los nombres y números de sus jugadores en el acta del encuentro y después la firma.
- ✓ **DURANTE EL ENCUENTRO**, el entrenador:
 - Antes de cada set da al anotador o al segundo árbitro la(s) hoja(s) de rotación debidamente cumplimentada(s) y firmada(s);
 - Se sienta en el banquillo en lugar más próximo al anotador, pero puede dejarlo momentáneamente;
 - solicita los tiempos para descanso y las sustituciones;
 - puede, así como otros miembros del equipo, dar instrucciones a los jugadores en el campo. El entrenador puede dar estas instrucciones de pie o andando por la zona libre desde frente a su banquillo entre la prolongación de la línea de ataque y el área de calentamiento, sin perturbar o demorar el encuentro.

2.5.3. Entrenador asistente

El entrenador asistente se sienta en el banquillo, pero no tiene derecho a intervenir en el encuentro.

En caso de que el Entrenador tenga que abandonar al equipo, el entrenador asistente puede, a solicitud del capitán del equipo y con la autorización del primer árbitro, sustituirlo.

3. EL JUEGO

PARA ANOTAR UN PUNTO, GANAR UN SET Y EL ENCUESTRO

3.1. PARA ANOTAR UN PUNTO

Un equipo anota un punto:

- si consigue que el balón caiga al suelo dentro del campo del contrario;
- cuando el contrario comete una falta;
- cuando el contrario recibe un castigo.

3.2. FALTA

Un equipo comete una falta realizando una acción contraria a las Reglas (o violándolas de alguna manera). Los árbitros juzgan las faltas y determinan los castigos de acuerdo a estas Reglas:

- Si dos o más faltas son cometidas sucesivamente, sólo se tiene en cuenta la primera.
- Si dos o más faltas son cometidas simultáneamente por los dos adversarios, se comete una DOBLE FALTA y la jugada se repite.

3.3. CONSECUENCIAS DE GANAR UNA JUGADA

Una jugada es la secuencia de acciones de juego desde el momento del golpe del saque por el sacador hasta que balón queda fuera de juego:

- si el equipo que saca gana la jugada, anota un punto y continúa sacando;
- si el equipo que recibe gana la jugada, anota un punto y debe sacar a continuación.

3.4. PARA GANAR UN SET

Un set (excepto el decisivo 5° set) lo gana el equipo que primero anota 25 puntos con una ventaja mínima de dos puntos. En caso de empate 24 – 24, el juego continúa hasta que se consigue una ventaja de dos puntos (26 – 24; 27 – 25;...).

3.5. PARA GANAR EL ENCUESTRO

El encuentro lo gana el equipo que consigue ganar tres sets. En caso de empate 2-2, el set decisivo (el 5°) se juega a 15 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos.

3.6. EQUIPO AUSENTE E INCOMPLETO

Si un equipo se niega a jugar después de haber sido requerido para ello, se le declara ausente y pierde el encuentro con resultado 0-3 en el encuentro y 0-25 en cada set.

Un equipo que, sin causa justificada, no se presenta a tiempo en la cancha es declarado ausente, con los mismos resultados de lo mencionado más arriba.

Un equipo que sea declarado INCOMPLETO para el set o para el encuentro, pierde el set o el encuentro. Al equipo adversario se le otorgan los puntos, o los puntos y los sets, necesarios para ganar el set o el encuentro. El equipo incompleto mantiene sus puntos y sets.

3.7. ESTRUCTURA DEL JUEGO

3.7.1. Sorteo

Antes del encuentro, el primer árbitro realiza un sorteo para decidir acerca del primer saque y los lados de la cancha en el primer set.

Si se ha de jugar un set decisivo, se llevará a cabo un nuevo sorteo. El sorteo se realiza en presencia de los dos capitanes de equipo.

El ganador del sorteo elige:

- el derecho a sacar o recibir el primer saque,
- el lado del campo. El perdedor toma la otra alternativa.

En caso de calentamiento consecutivo el equipo que tiene el primer saque tendrá el primer turno en la red.

3.7.2. Sesiones de calentamiento

Antes del encuentro, si los equipos dispusieron previamente de otra cancha, cada equipo tendrá derecho a un calentamiento de 3 minutos en la red; si no será de 5 minutos cada uno.

Si ambos capitanes acuerdan calentar simultáneamente en la red, los equipos lo pueden hacer durante 6 ó 10 minutos conforme a lo anterior citado.

3.7.3. Alineación inicial de jugadores

Debe haber siempre seis jugadores en juego por equipo. Entre los seis jugadores en el campo puede haber uno con “discapacidad mínima” como máximo. Si el Líbero está en cancha, también se tiene que cumplir este requisito.

La formación inicial de un equipo indica el orden de rotación de los jugadores en la cancha. Este orden se debe mantener durante el set.

Antes de comenzar cada set, el entrenador debe presentar la formación inicial de su equipo en una hoja de rotación. La hoja debe ser entregada, debidamente cumplimentada y firmada, al segundo árbitro o al anotador. Los jugadores que no aparezcan en la formación inicial de un set son sustitutos para ese set (con excepción del Líbero).

Una vez que la hoja de rotación ha sido entregada al segundo árbitro o al anotador, no se permite ningún cambio en la formación sin una sustitución normal.

Si existiere una discrepancia entre la posición de los jugadores en el campo y la de la hoja de posiciones y se descubre antes de que comience el set, la posición de los jugadores se debe modificar de acuerdo con la de la hoja de posición. No habrá sanción. Cuando, antes del comienzo del set, un jugador en el campo resulta no estar registrado en la hoja de posiciones de ese set, este jugador debe ser cambiado para estar de acuerdo con la hoja de posiciones. No habrá sanción.

No obstante, si el entrenador desea mantener en el campo a ese (esos) jugador(es) no registrado(s) debe solicitar una(s) sustitución(es) normal(es), que será(n) entonces registrada(s) en el acta.

3.7.4. Posiciones

En el momento que el balón es golpeado por el jugador que saca, cada equipo debe estar colocado en su propio campo en el orden de rotación (excepto el jugador que saca).

Las posiciones de los jugadores se numeran como sigue:

- Los tres jugadores colocados junto a la red son los delanteros y ocupan las posiciones 4 (delantero-izquierdo), 3 (delantero-centro) y 2 (delantero derecho).
- Los otros tres son los zagueros y ocupan las posiciones 5 (zaguero izquierdo), 6 (zaguero-centro) y 1 (zaguero-derecho).

POSICIONES RELATIVAS ENTRE LOS JUGADORES

Cada jugador zaguero debe estar colocado más atrás que su delantero correspondiente con respecto a la red.

Los jugadores delanteros y los zagueros, respectivamente, deben estar colocados lateralmente en el orden indicado más arriba.

Las posiciones de los jugadores se determinan y controlan de acuerdo a las posiciones de sus nalgas en contacto con el suelo como sigue:

- cada jugador delantero debe tener por lo menos parte de una nalga más cerca de la línea central que las nalgas de su correspondiente jugador zaguero;
- cada jugador derecho (izquierdo) debe tener por lo menos parte de una nalga más cerca de la línea derecha (izquierda) que las nalgas del jugador central de su línea.
- Después del golpe de saque, los jugadores pueden desplazarse y ocupar cualquier posición en su propia cancha y en la zona libre.

3.7.5. Falta de posición

El equipo comete una falta de posición si algún jugador no está en su posición correcta en el momento en que el balón es golpeado por el jugador que saca.

Si el jugador que saca comete una falta de saque en el momento del golpe para sacar, la falta del jugador que saca prevalece sobre una falta de posición.

Si el saque se convierte en falta después del golpe de saque se sancionará la falta de posición.

Una falta de posición conlleva las siguientes consecuencias:

- el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada;
- las posiciones de los jugadores se rectifican. -7.3, 7.4

3.7.6. Rotación

El orden de rotación se determina por la formación inicial del equipo y se controla con el orden al saque y las posiciones de los jugadores a lo largo del set.

Cuando el equipo receptor gana el derecho al saque sus jugadores rotan una posición en el sentido de las agujas del reloj: el jugador en la posición 2 rota a la posición 1 para sacar, el jugador en la posición 1 rota a la posición 6, etc.

3.7.7. Falta de rotación

Se comete una falta de rotación cuando el SAQUE no es efectuado de acuerdo al orden de rotación. Esto conlleva las siguientes consecuencias:

- el equipo es sancionado con la pérdida de la jugada;
- el orden de rotación de los jugadores se rectifica.
- Adicionalmente el anotador deberá determinar el momento preciso en el que se cometió la falta y todos los puntos anotados desde ese instante por el equipo infractor deben ser anulados. Los puntos del contrario se mantienen.
- Si ese momento no puede ser determinado, no se anula ningún punto(s) y la única sanción que se aplica es la pérdida de la jugada.

3.8. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Una sustitución es el acto mediante el cual un jugador, después de haber sido registrado por el anotador, entra en el partido a ocupar la posición de otro jugador quien deberá abandonar el campo (excepto el Líbero). La sustitución necesita la autorización del árbitro.

3.8.1. Límites de las sustituciones

Se permite un máximo de seis sustituciones por equipo por set. Puede sustituirse a uno o más jugadores a la vez.

Un jugador de la formación inicial puede salir del juego y reingresar, pero sólo una vez por set y solamente a su posición previa en la formación.

Un jugador sustituto puede entrar en el juego para reemplazar a un jugador de una formación inicial, pero solo una vez por set, y a su vez puede ser reemplazado por el jugador a quien había sustituido.

3.8.2. Sustitución excepcional

Un jugador lesionado (excepto el Líbero) que no pueda seguir jugando debería ser sustituido reglamentariamente. Si esto no es posible el equipo puede hacer una sustitución EXCEPCIONAL, fuera de los límites de la Regla. Una sustitución excepcional significa que cualquier jugador que no está en el campo en el momento de la lesión, excepto el Líbero o el jugador a quien reemplaza, puede sustituir en el juego al jugador lesionado. El jugador que ha sido sustituido ya no puede volver a jugar en el partido. Una sustitución excepcional no puede ser contada, en ningún caso, como una sustitución normal.

3.8.3. Sustitución por expulsión o descalificación

Un jugador EXPULSADO o DESCALIFICADO debe ser sustituido mediante una sustitución reglamentaria. Si esto no es posible el equipo es declarado INCOMPLETO.

3.8.4. Sustitución ilegal

Una sustitución es ilegal si excede los límites de la Regla 3.8.1 (excepto el caso de la Regla 3.8.2).

Cuando un equipo ha efectuado una sustitución ilegal y el juego se ha reanudado, se debe aplicar el siguiente procedimiento:

- el equipo es castigado con la pérdida de la jugada
- se rectifica la sustitución,
- los puntos anotados por el equipo en falta desde que se cometió la falta se anulan. Los puntos del contrario se mantienen.

3.9. SITUACIONES DE JUEGO

3.9.1. Balón en juego

El balón está en juego desde el momento en el que es golpeado para el saque, autorizado por el árbitro.

3.9.2. Balón fuera de juego

El balón está fuera de juego en el momento en el que una falta es pitada por uno de los árbitros; si no se ha cometido ninguna falta, en el momento del pitido.

3.9.3. Balón "dentro"

El balón está "dentro" cuando toca el suelo del campo incluidas las líneas de delimitación.

3.9.4. Balón "fuera"

El balón está "fuera" cuando:

- la parte del balón que toca el suelo se encuentra completamente fuera de las líneas de delimitación;
- toca un objeto fuera de la cancha, el techo o una persona fuera del juego.
- toca las antenas, cuerdas, postes de la red o la propia red por fuera de las bandas laterales.
- cruza total o parcialmente el plano vertical de la red por fuera del espacio de paso,
- cruza completamente por el espacio inferior debajo de la red.

3.10. CONTACTO CON EL BALÓN

Cada equipo debe jugar dentro de su propio campo y área de juego. El balón puede, sin embargo, ser recuperado desde más allá de la zona libre.

3.10.1. Toques por equipo

El equipo tiene derecho a un máximo de tres toques (además del bloqueo) para devolver el balón. Si se usan más, el equipo comete la falta: "CUATRO TOQUES". Los toques del equipo incluyen no sólo los toques intencionales por los jugadores, sino también los contactos accidentales con el balón.

3.10.2. Toques consecutivos

Un jugador no debe tocar el balón dos veces consecutivas

TOQUES SIMULTÁNEOS

Dos o tres jugadores pueden tocar el balón a la vez. Cuando dos (tres) compañeros tocan el balón simultáneamente, se cuenta como dos (tres) toques (con excepción del bloqueo). Si alcanzaron el balón, pero sólo un jugador lo toca, se cuenta sólo un toque. Un choque entre jugadores no constituye una falta.

Cuando dos oponentes tocan el balón simultáneamente por encima de la red y el balón continúa en juego, el equipo que recibe el balón tiene derecho a otros tres toques. Si dicho balón se va "fuera", la falta es del equipo que se encuentra al otro lado de la red.

Si contactos simultáneos entre dos oponentes lleva a un "ATRAPADO", es una "DOBLE FALTA" y la jugada se repite.

TOQUE CON APOYO EXTERNO

Dentro del área de juego no se permite a un jugador apoyarse en un compañero o en una estructura u objeto para alcanzar el balón. Sin embargo, un jugador que está a punto de cometer una falta (tocar la red o cruzar la línea central, etc.) puede ser detenido o empujado por un compañero.

CARACTERÍSTICAS DEL TOQUE

- El balón puede tocar cualquier parte del cuerpo.
- El balón debe ser golpeado, no atrapado y/o lanzado. Puede rebotar en cualquier dirección.
- El balón puede tocar varias partes del cuerpo, siempre que los contactos sean simultáneos.

Excepciones:

- Durante el bloqueo se permiten contactos consecutivos hechos por uno o más bloqueadores siempre que ocurran durante una misma acción.
- En el primer toque del equipo, el balón puede tocar varias partes del cuerpo consecutivamente siempre que los contactos ocurran durante una misma acción.
- En todo momento durante las acciones de jugar el balón, los jugadores deben estar en contacto con el suelo con alguna parte de su cuerpo entre las nalgas y los hombros; una "pequeña" pérdida de contacto está permitida al jugar el balón, excepto para el saque, bloqueo y golpe de ataque cuando el balón está completamente por encima del borde superior de la red. Levantarse, elevar el cuerpo o dar saltos no está permitido

3.10.3. Faltas en el toque del balón

- **CUATRO TOQUES:** un equipo toca el balón cuatro veces antes de regresarlo.
- **TOQUE CON APOYO EXTERNO:** un jugador se apoya en un compañero o en una estructura u objeto dentro del área de juego para alcanzar el balón.
- **ATRAPADO:** un jugador no golpea el balón, y el balón es atrapado y/o lanzado.
- **DOBLE GOLPE:** un jugador golpea el balón dos veces consecutivas o el balón toca sucesivamente varias partes de su cuerpo.
- **LIFTING:** la parte del cuerpo del jugador entre las nalgas y los hombros pierde el contacto con el suelo cuando está jugando o intentando jugar el balón.

3.11. BALÓN EN LA RED

3.11.1 Balón por encima de la red

El balón enviado al campo contrario debe pasar por encima de la red dentro del espacio de paso. El espacio de paso es la parte del plano vertical de la red delimitado de la siguiente manera:

- abajo, por el borde superior de la red,
- a los lados, por las antenas y su prolongación imaginaria,
- arriba, por el techo.

El balón que ha cruzado el plano de la red hacia la zona libre del contrario total o parcialmente por el espacio externo puede ser devuelto dentro del número de toques del equipo siempre que:

- el jugador no toque el campo contrario;
- cuando se devuelva, el balón cruce el plano de la red de nuevo total o parcialmente por el espacio exterior por el mismo lado de la cancha. El equipo contrario no puede intentar evitar dicha acción.

3.11.2. Balón que toca la red

Un balón que cruza la red puede tocarla.

3.11.3. Balón en la red

- Un balón enviado a la red puede ser recuperado dentro de los tres toques del equipo.
- Si el balón rompe las mallas de la red o la tira, la jugada se anula y se repite.

3.12. JUGADOR EN LA RED

3.12.1. Rebasar con las manos el plano vertical de la red

- Durante el bloqueo, un bloqueador puede tocar el balón por encima de la red, a condición de no interferir el juego del adversario antes o durante la acción de este último.

- Después del golpe de ataque está permitido a un jugador pasar la mano por encima de la red, a condición de que el toque del balón se haya realizado en el espacio propio.

3.12.2. Penetración debajo de la red

- Está permitido penetrar en el espacio contrario por debajo de la red, siempre que esto no interfiera con la acción del contrario.
- Penetración en el campo contrario más allá de la línea central:
- a) Tocar el campo contrario con un pie(s) o pierna(s) está permitido siempre que el jugador no interfiera con la jugada del contrario.
- b) Tocar el campo contrario con una mano(s) está permitido siempre que alguna parte de dicha mano(s) esté en contacto o sobre la línea central.
- Tocar el campo contrario con cualquier otra parte del cuerpo está prohibido.
- Un jugador puede penetrar en el campo contrario una vez que el balón está fuera de juego.
- Los jugadores pueden penetrar en la zona libre del adversario a condición de que no interfieran la acción de éste.

3.12.3. Contacto con la red

- Tocar la red o la antena no es falta, excepto cuando las toque durante su acción de jugar el balón o interfiera la jugada.
- Algunas acciones de jugar el balón pueden incluir acciones en las que los jugadores no lo toquen realmente.
- Después de golpear el balón, un jugador puede tocar los postes, cuerdas o cualquier otro objeto fuera de la longitud de la red, a condición de que ello no interfiera con el juego.
- No hay falta cuando el balón es lanzado contra la red y ocasiona que la misma toque a un adversario.

3.12.4. Faltas del jugador en la red

- Un jugador toca el balón o a un adversario en el espacio contrario antes o durante el golpe de ataque del mismo.
- Un jugador penetra en el espacio contrario por debajo de la red interfiriendo la acción posterior del oponente.
- Un jugador penetra en el espacio contrario.
- Un jugador toca la red o la antena durante la acción de jugar el balón o interfiere la jugada.

3.13. SAQUE

El saque es la acción de poner en juego el balón por el jugador zaguero derecho, colocado en la zona de saque.

3.13.1. Primer saque en un set

- El primer saque del primer set así como el del set decisivo (el 5°) lo realiza el equipo determinado por el sorteo.

- Los otros sets comenzarán con el saque por parte del equipo que no sacó primero en el set anterior.

3.13.2. Orden de saque

- Los jugadores deben seguir el orden al saque registrado en la hoja de rotación.
- Después del primer saque en un set, el jugador que debe sacar se determina de la siguiente manera:
 - Cuando el equipo que hizo el saque gana la jugada, saca de nuevo el jugador que efectuó el saque anterior (o su sustituto).
 - Cuando el equipo que recibió el saque gana la jugada, obtiene el derecho al saque y rota antes de sacar. El jugador que se mueve de la posición delantero-derecho a la posición zaguero-derecho (o su sustituto) sacará.

3.13.3. Autorización para el saque

El primer árbitro autoriza el saque después de comprobar que los dos equipos están listos para jugar y que el jugador que saca está en posesión del balón.

3.13.4. Ejecución del saque

- El balón debe ser golpeado con una mano o cualquier parte del brazo después de ser lanzado o soltado de la(s) mano(s).
- Solo se permite lanzar o soltar el balón una vez. Se permite movimientos del balón en las manos.
- En el momento del golpe de saque las nalgas del jugador no deben tocar la cancha (incluida la línea de fondo) ni el suelo fuera de la zona de saque. El pie(s), pierna(s) o mano(s) del sacador pueden tocar la cancha y/o la zona libre fuera de la zona de saque.
- Después de golpear el balón, el jugador que saca puede pisar o caer fuera de la zona de saque o dentro del campo.
- El jugador que saca debe golpear el balón dentro de los 8 segundos siguientes al toque de silbato del primer árbitro
- Un saque efectuado antes del toque de silbato es nulo y debe repetirse.

3.13.5 Pantalla

- Los jugadores del equipo que saca no deben impedir a sus adversarios, por medio de una pantalla individual o colectiva, ver al jugador que saca o la trayectoria del balón.
- Un jugador o grupo de jugadores del equipo que saca hace pantalla moviendo los brazos, saltando o moviéndose hacia los lados, durante la ejecución del saque, o agrupándose para ocultar la trayectoria del balón.

3.13.6 Faltas en el saque

- **Faltas en el saque:** Las siguientes faltas conducen a un cambio de saque aun cuando el adversario está fuera de posición. El jugador que saca:
 - infringe el orden al saque,
 - no ejecuta el saque correctamente,
 - levanta sus nalgas.

- **Faltas en el saque después de golpear el balón:** Después de golpear el balón correctamente, el saque se convierte en falta (excepto cuando un jugador está fuera de posición) si el balón:
 - toca a un jugador del equipo que ha sacado o no pasa el plano vertical de la red completamente por dentro del espacio de paso,
 - va "fuera",
 - pasa sobre una pantalla.

3.13.7. Faltas cometidas después del saque y faltas de posición

- Si el jugador que saca comete una falta en el momento del golpe de saque (ejecución incorrecta, error en el orden de rotación, etc.) y el adversario está en falta de posición, es la falta en el saque la que se sanciona.
- Por el contrario, si la ejecución del saque ha sido correcta, pero el saque se convierte en falta con posterioridad (va fuera, se hace pantalla, etc.), la falta de posición ha tenido lugar primero y es penalizada.

3.14. GOLPE DE ATAQUE

3.14.1. Golpe de ataque

- Todas las acciones de dirigir el balón al adversario, excepto el saque y el bloqueo, se consideran golpes de ataque.
- Durante un golpe de ataque está permitido fintar (tipping) solamente si el contacto es limpio y el balón no es atrapado o lanzado.
- Un golpe de ataque se completa en el momento en que el balón cruza completamente el plano vertical de la red o es tocado por un adversario.

3.14.2. Restricciones al golpe de ataque

- Un delantero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura siempre que el contacto con el balón sea hecho dentro de su propio espacio de juego.
- Un zaguero puede completar un golpe de ataque desde cualquier altura por detrás de la zona de ataque:
 - en el momento del golpe, las nalgas del jugador no deben ni tocar ni cruzar la línea de ataque;
 - después de golpear el balón, el jugador puede mover sus nalgas a la zona de ataque.
- Un zaguero también puede completar un golpe de ataque desde la zona de ataque si, en el momento del contacto, el balón no está completamente por encima del borde superior de la red.

3.14.3. Faltas en el golpe de ataque

- Un jugador golpea el balón en el espacio de juego del equipo adversario.
- Un jugador envía el balón "fuera".
- Un zaguero completa un golpe de ataque en la zona de ataque cuando, en el momento del golpe, el balón está completamente por encima del borde superior de la red.

- Un jugador levanta sus nalgas en el momento de golpear el balón.
- Un Líbero completa un golpe de ataque si en el momento del golpe el balón está completamente por encima del borde superior de la red.
- Un jugador completa un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de un pase de dedos realizado por un Líbero en la zona de ataque.

3.15. BLOQUEO

3.15.1. Bloquear

- Bloquear es la acción de los jugadores cerca de la red para interceptar, por encima del borde de ésta, el balón proveniente del campo contrario haciéndolo. Solamente los delanteros pueden completar un bloqueo.
- Tentativa de bloqueo: Una tentativa de bloqueo es la acción de bloquear sin tocar el balón.
- Bloqueo completado: Un bloqueo ha sido completado cuando el balón es tocado por un bloqueador.
- Bloqueo colectivo: El bloqueo colectivo es realizado por dos o tres jugadores, colocados unos cerca de los otros, y se completa cuando uno de ellos toca el balón.

3.15.2. Toque de bloqueo

Toques consecutivos (rápidos y sucesivos) pueden ser dados por uno o más bloqueadores siempre que sean realizados durante la misma acción.

3.15.3. Bloqueo en el espacio adversario

En el bloqueo, el jugador puede pasar las manos y brazos más allá de la red, siempre que esta acción no interfiera con el juego del adversario. Por lo tanto, no está permitido tocar el balón más allá de la red hasta que el adversario haya realizado un golpe de ataque.

3.15.4. Bloqueo y toques del equipo

- Un toque de bloqueo no se cuenta como toque de equipo. Consecuentemente, después de un bloqueo un equipo tiene derecho a tres toques para devolver el balón.
- El primer contacto después del bloqueo puede realizarlo cualquier jugador, incluso el que tocó el balón durante el bloqueo.

3.15.5. Bloquear el saque

Bloquear el saque del adversario está permitido.

3.15.6. Faltas en el bloqueo

- El bloqueador toca el balón en el espacio contrario antes o simultáneamente al golpe del adversario.
- Un zaguero completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.
- El bloqueador levanta sus nalgas cuando completa un bloqueo o participa en un bloqueo completado.
- El balón es enviado "fuera" por el bloqueo.

- Bloquear el balón en el espacio contrario por fuera de las antenas.
- Un Líbero hace una tentativa de bloqueo individual o colectiva.

4. INTERRUPCIONES Y DEMORAS

4.1. INTERRUPCIONES NORMALES DEL JUEGO

Las interrupciones normales del juego son los TIEMPOS PARA DESCANSO y las SUSTITUCIONES.

4.1.1. Número de interrupciones normales

Cada equipo tiene derecho a un máximo de dos tiempos para descanso y seis sustituciones por cada set.

4.2. SOLICITUD DE INTERRUPCIONES NORMALES

Las interrupciones sólo pueden ser solicitadas por el entrenador o el capitán en juego, y sólo por ellos. La solicitud se realiza haciendo la señal correspondiente, cuando el balón está fuera de juego y antes de que suene el silbato para el saque.

Una solicitud para sustitución antes de comenzar un set está permitida y debe registrarse como una sustitución normal en ese set.

4.3. SECUENCIA DE LAS INTERRUPCIONES

La solicitud para uno o dos tiempos para descanso y una solicitud para una sustitución por cualquier equipo pueden seguirse una a otra sin necesidad de reanudar el juego.

Sin embargo, un equipo no está autorizado a hacer dos sustituciones seguidas durante la misma interrupción de juego. Puede sustituirse a dos o más jugadores durante la misma interrupción.

4.4. TIEMPOS PARA DESCANSO Y TIEMPOS TÉCNICOS

Todos los tiempos para descanso duran 30 segundos. Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, en los sets 1º al 4º hay "dos Tiempos Técnicos para Descanso" adicionales de 60 segundos que se aplican automáticamente cuando el equipo que lleva ventaja alcanza 8 puntos y 16 puntos.

En el set decisivo (el 5º), no hay "Tiempos Técnicos" y sólo se puede solicitar dos tiempos para descanso normales de 30 segundos de duración por cada equipo.

Durante todos los tiempos para descanso, los jugadores en campo deben ir a la zona libre cerca de sus banquillos

4.5. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- La sustitución debe realizarse en la zona de sustitución.
- Una sustitución sólo debe durar el tiempo necesario para registrar la sustitución en el acta del encuentro y permitir la entrada y salida de los jugadores.

- En el momento de la solicitud para sustitución, el (los) sustituto(s) debe(n) estar listo(s) para entrar, sentado(s) en la(s) silla(s) para sustitución cerca de la mesa del anotador. En caso contrario no se autoriza la sustitución y el equipo es sancionado con demora.
- Para Competiciones Mundiales de la WOVD y Campeonatos de las Zonas, se usan tablillas numeradas para facilitar la sustitución.
- Si un equipo pretende realizar simultáneamente más de una sustitución, se debe indicar el número de sustituciones en el momento de la solicitud. En este caso, las sustituciones deben realizarse en secuencia, una pareja de jugadores después de otra.

4.6. SOLICITUDES IMPROCEDENTES

- Es impropio solicitar una interrupción:
 - durante una jugada o en el momento de o después de sonar el silbato para el saque,
 - por un miembro no autorizado del equipo,
 - para una sustitución de jugadores antes de que el juego se haya reanudado tras una sustitución previa del mismo equipo,
 - después de haber agotado el número autorizado de tiempos para descanso y sustituciones.
 - La primera solicitud impropia en el partido que no afecte o demore el juego debe ser rechazada sin más consecuencias.
 - La repetición de una solicitud impropia en el partido constituye una demora.

5. DEMORAS DE JUEGO

5.1. TIPOS DE DEMORA

Se considera demora toda acción impropia de un equipo que difiera la reanudación del juego, incluyendo, entre otras:

- demorar una sustitución,
- prolongar otras interrupciones después de haber sido ordenada la reanudación del juego,
- solicitar una sustitución ilegal,
- repetir una solicitud impropia,
- demorar el juego por un miembro de un equipo.

5.2. SANCIONES POR DEMORA

"Amonestación por demora" o "castigo por demora" son sanciones al equipo.

- Las sanciones por demora se mantienen todo el partido
- Todas las sanciones por demora, incluidas las amonestaciones, se registran en el acta del encuentro.
- La primera demora en el encuentro ocasionada por un miembro de un equipo se sanciona con una "AMONESTACIÓN POR DEMORA".
- La segunda demora y siguientes de cualquier tipo por cualquier miembro del mismo equipo en el mismo encuentro constituye(n) una falta y se sanciona(n) con "CASTIGO POR DEMORA": pérdida de la jugada.

- Las sanciones por demora impuestas antes o entre los sets se aplican en el siguiente set.

6. INTERRUPCIONES EXCEPCIONALES DE JUEGO

6.1. LESIONES

- Si ocurre un accidente serio mientras el balón está en juego, el árbitro debe interrumpir el juego inmediatamente y permitir que la asistencia médica entre en el campo. La jugada se repite.
- Si un jugador lesionado no puede ser sustituido ni en forma reglamentaria ni excepcional, se concede 3 minutos al jugador para recuperarse, pero sólo una vez al mismo jugador durante el encuentro. Si el jugador no se recupera, su equipo es declarado incompleto

6.2. INTERFERENCIA EXTERNA

Si ocurre una interferencia externa durante el juego, éste debe detenerse y la jugada se repite.

6.3. INTERRUPCIONES PROLONGADAS

Cuando circunstancias imprevistas interrumpen un encuentro, el primer árbitro, el organizador y el Comité de Control, en caso de haber alguno, decidirán las medidas necesarias para restablecer la normalidad.

De ocurrir una o varias interrupciones cuya duración no exceda de 4 horas en total:

- si el encuentro se reanuda en la misma cancha, el set interrumpido continuará normalmente con el mismo resultado, jugadores y posiciones. Los sets ya jugados mantendrán sus resultados;
- si el encuentro se reanuda en otro campo, el set interrumpido se anula y se juega de nuevo con los mismos números de jugadores y formaciones iniciales. Los sets ya jugados mantienen sus resultados.

De ocurrir una o varias interrupciones que excedan 4 horas en total, el encuentro debe jugarse de nuevo en su totalidad.

7. INTERVALOS Y CAMBIOS DE CAMPO

7.1. INTERVALOS

Todos los intervalos entre sets duran tres minutos. Durante este período de tiempo, se hace el cambio de campo y se registran las formaciones de los equipos en el acta.

El intervalo entre el segundo y tercer set puede ser prolongado a 10 minutos por el organismo competente a solicitud del organizador.

7.2. CAMBIOS DE CAMPO

Después de cada set, los equipos cambian de campo, con excepción del set decisivo.

En el set decisivo, cuando uno de los dos equipos llega a 8 puntos, se hace un cambio de campo sin pérdida de tiempo, manteniéndose las mismas posiciones de los jugadores.

Si el cambio de campo no se realiza en el momento reglamentario, debe efectuarse tan pronto se advierta el error. La puntuación alcanzada hasta el momento del cambio se mantiene igual

8. JUGADOR LÍBERO

8.1. DESIGNACIÓN DEL LÍBERO

De entre la lista de 12 jugadores cada equipo tiene derecho a designar a un (1) especialista en defensa “Líbero”.

El Líbero debe ser anotado en el acta antes del encuentro en la línea especial reservada para esto. Su número también deberá aparecer en la hoja de posición del primer set. El Líbero no puede ser ni capitán de equipo ni capitán en juego.

8.2. INDUMENTARIA

El Líbero debe llevar un uniforme de distinto color (o chaqueta/peto para el Líbero re designado) cuya camiseta, por lo menos, debe ser de un color que contraste con el de los otros miembros del equipo. El uniforme del Líbero puede tener un diseño diferente, pero debe estar numerado como el del resto de los miembros del equipo.

8.3. ACCIONES EN LAS QUE ESTÉ ENVUELTO EL LÍBERO

8.3.1. Acciones de juego

- El Líbero puede reemplazar a cualquier jugador zaguero.
- Solo puede jugar como zaguero y no puede completar un golpe de ataque desde ningún lugar (incluyendo el campo y la zona libre) si en el momento del contacto el balón está completamente por encima del borde superior de la red.
- No puede sacar, bloquear ni hacer tentativa de bloqueo.
- Un jugador no puede completar un golpe de ataque por encima del borde superior de la red si el balón viene de pase de dedos hecho por un Líbero en su zona de ataque. El balón puede ser atacado libremente si el Líbero realiza esta misma acción desde más atrás de la zona de ataque. -14.3.6

8.3.2. Reemplazo de jugadores

- Los reemplazos en los que intervenga un Líbero no se cuentan como sustituciones regulares. Su número es ilimitado, pero debe haber una jugada entre dos reemplazos de Líbero. El Líbero solo puede ser reemplazado por el jugador a quién aquel reemplazó.
- Los reemplazos solo se pueden hacer con el balón fuera de juego y antes del pitido para el saque:
 - Al comienzo de cada set, el Líbero no puede entrar en el campo hasta que el segundo árbitro haya comprobado la rotación inicial.

- Un reemplazo hecho después del pitido para el saque, pero antes del golpe de saque, no debe ser rechazado, pero sí objeto de una amonestación verbal al final de la jugada. Los siguientes reemplazos tardíos están sujetos a sanción por demora. El Líbero y el jugador reemplazado solo pueden entrar o salir del campo por la línea lateral frente a su banquillo entre la línea de ataque y la línea de fondo.

8.3.3. Redesignación de un nuevo Líbero

- En caso de lesión de Líbero designado, y con la aprobación previa del primer árbitro, el entrenador puede redesignar, como nuevo Líbero, a uno de los jugadores que no se encuentren en el campo en el momento de la redesignación. El jugador Líbero lesionado no puede volver a entrar al campo para jugar durante el resto del encuentro. El jugador así redesignado como Líbero debe permanecer como Líbero el resto del encuentro.
- En caso de redesignación de un Líbero, el número de este jugador debe ser anotado en la casilla de observaciones del acta y en la hoja de rotación del siguiente set.

9. CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES

9.1. CONDUCTA EXIGIDA DEPORTIVIDAD

Los participantes deben conocer y aplicar las "Reglas Oficiales de Voleibol".

Los participantes deben aceptar las decisiones de los árbitros con deportividad, sin discutirlos. En caso de duda, se puede solicitar una aclaración, sólo a través del capitán en juego.

Los participantes deben evitar acciones o actitudes tendentes a influir en las decisiones de los árbitros o a encubrir faltas cometidas por sus equipos.

9.2. JUEGO LIMPIO

Los participantes, deben comportarse respetuosa y cortésmente, en el espíritu del JUEGO LIMPIO; no sólo hacia los árbitros, sino también hacia los demás oficiales, oponentes, compañeros de equipo y los espectadores. Se permite la comunicación entre miembros del equipo durante el encuentro. -

10. CONDUCTA INCORRECTA Y SUS SANCIONES

10.1. CONDUCTA INCORRECTA MENOR

Ofensas por conductas incorrectas menores no están sujetas a sanción. Es labor del primer árbitro evitar que el equipo llegue al nivel de sanción haciendo gestos o llamando verbalmente la atención del equipo a través del capitán en juego.

Esta amonestación no es un castigo y no tiene consecuencias inmediatas. No se debe registrar en el acta del encuentro.

10.2. CONDUCTA INCORRECTA QUE LLEVA A SANCIÓN

La conducta incorrecta de algún miembro del equipo hacia los oficiales, adversarios, compañeros de equipo o espectadores, se clasifica en tres categorías de acuerdo al grado de la ofensa:

- **Conducta grosera:** acción en contra de las buenas costumbres o los principios morales, o expresando desprecio.
- Conducta injuriosa: palabras o gestos difamatorios o insultantes.
- Agresión: ataque físico o intento de agresión

10.3. ESCALA DE SANCIONES

A juicio del primer árbitro y dependiendo de la seriedad de la ofensa, las sanciones a aplicar y que deben ser registradas en el acta del encuentro son:

- Castigo –figura: La primera conducta grosera en el encuentro por cualquier miembro del equipo se castiga con la pérdida de la jugada.
- Expulsión –figura: Un miembro de un equipo sancionado con expulsión no puede jugar el resto del set y debe permanecer sentado en el área de castigo, detrás de su banquillo sin más consecuencias.
- Un entrenador expulsado pierde su derecho a intervenir en el set y debe permanecer sentado en el área de castigo.
- La primera conducta ofensiva por cualquier miembro de un equipo se sanciona con expulsión sin más consecuencias.
- La segunda conducta injuriosa en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con expulsión sin ninguna otra consecuencia.
- Descalificación: Un miembro de un equipo que sea sancionado con descalificación debe abandonar el área de control durante el resto del encuentro sin más consecuencias.
- La primera agresión se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- La segunda conducta injuriosa en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.
- La tercera conducta grosera en el mismo encuentro por el mismo miembro del equipo se sanciona con descalificación sin más consecuencias.

10.4. APLICACIÓN DE LAS SANCIONES POR CONDUCTA INCORRECTA

- Todas las sanciones por conducta incorrecta son individuales, permanecen durante todo el encuentro y se registran en el acta del encuentro.
- La repetición de una conducta incorrecta por el mismo miembro de un equipo en el mismo encuentro se sanciona progresivamente (cada conducta incorrecta sucesiva del mismo miembro del equipo recibe una sanción mayor).
- Una expulsión o descalificación motivada por una conducta injuriosa o agresión no requiere sanción previa.

10.5. CONDUCTA INCORRECTA ANTES Y ENTRE LOS SETS

- TARJETAS Amonestación: verbal o con una señal, sin tarjeta
- Castigo: tarjeta amarilla
- Expulsión: tarjeta roja
- Descalificación: tarjetas amarilla y roja juntas.

3. GOALBALL

Los datos antecedentes, reglas y detalles oficiales de este deporte provienen de Reglamento para Competiciones Internacionales de Goalball publicado por el Subcomité de Goalball de la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA)

3.1.1.9 ANTECEDENTES

El Goalball lo inventaron en 1946 el austríaco Hanz Lorenzen y el alemán Sepp Reindle, en un esfuerzo por contribuir a la rehabilitación de los veteranos de guerra ciegos. El juego fue presentado al mundo en los Juegos Paralímpicos de 1976 en Toronto, Canadá, y los primeros campeonatos mundiales se celebraron en Austria en 1978. Desde entonces, la popularidad de este deporte ha aumentado hasta el punto de que ahora se juega en todas las regiones de IBSA.

Este, es un deporte específico para personas con discapacidad visual, que puede ser practicado por personas videntes con antifaces, potenciando así su capacidad inclusiva.

Al ser un deporte colectivo, juegan tres jugadores por equipo, y consiste en lanzar la pelota con la mano rodando por el suelo en dirección al campo contrario para marcar un gol en la portería. Al mismo tiempo, los tres jugadores del otro equipo intentan parar la pelota con cualquier parte del cuerpo, como si fueran porteros de fútbol. Las líneas del campo son táctiles, y se juega con los ojos completamente tapados con antifaz de visión cero. El tiempo de juego se divide en dos partes de 12 minutos a tiempo parado.

Las dimensiones del campo, su estructura y el reglamento se desarrollan más adelante.

3.1.1.10 JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

El goalball es una de las herramientas a disposición de los Profesores de Educación Física para desarrollar las actividades propias del deporte y practicable con todo el grupo de alumnos. A su vez, permite trabajar la sensibilización, fomentar actitudes positivas y solidarias basadas en el respeto a la diversidad, experimentando las limitaciones perceptivas de las personas con discapacidad, mediante esta práctica deportiva.

Esta función es particularmente relevante en el área de educación física del programa educativo, pues, es una actividad que no genera mucha inversión y su reglamentación es aplicable en todas las instituciones educativas.

Se potencia el sentido auditivo, pues los participantes deben detectar la trayectoria de la pelota, ya que el balón siempre es rodado y lleva en su interior cascabeles, que sirven para detectar su trayectoria en forma auditiva. Es un deporte divertido, desestresante y agradable.

Igualmente, el Goalball beneficia:

- ✓ la concentración, ya que se debe poner bastante atención a la trayectoria del balón.

- ✓ la habilidad de orientación del espacio, es decir donde se ubica la posición de cada jugador.

3.1.1.11 REGLAS DE JUEGO

1. CAMPO Y EQUIPO

1.1. CAMPO

1.1.1. Dimensiones

El campo utilizado para Goalball consistirá en un rectángulo de 18,00 metros de largo y 9,00 metros de ancho (se utiliza la cancha regular de voleibol). Estas medidas corresponderán a los bordes exteriores. En el campo sólo se permitirán las marcas propias del campo, y ninguna otra.

1.1.2. Área de equipo

El área de cada equipo consistirá en una zona de 9,00 metros de ancho y 3,00 metros de fondo cuyo borde posterior será la línea de gol.

1.1.3. Líneas de orientación del jugador

En el área del equipo se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros de largo e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del área del equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del área del equipo.

Además, se marcarán dos líneas de posición centrales en el área del equipo. Estas líneas señalarán el centro del área e irán trazadas, perpendicularmente, hacia el interior, una desde la línea frontal del área del equipo y otra desde la línea de gol. Tendrán un largo de 0,50 metros. Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

1.1.4. Área de aterrizaje

Inmediatamente pegada al área de equipo, justo delante de ella, está el área de aterrizaje. Esta área mide 9,00 metros de ancho por 3,00 metros de profundidad.

1.1.5. Área neutral

El área restante entre las dos áreas de llegada es el área neutral, que mide 6,00 metros de profundidad.

1.1.6. Área de banquillo del equipo

Los banquillos de los respectivos equipos se situarán a cada lado de la mesa de jueces y a una distancia mínima de 3,00 metros de la línea lateral del área de juego.

El área de banquillo del equipo deberá estar lo más cerca posible de la mesa de jueces y no alineada con el área de equipo. El área de banquillo medirá 4,00 metros de largo. El área de banquillo de cada equipo se identificará por medio de una línea frontal de 4,00 metros de largo y dos líneas laterales de al menos 1 metro de largo. Todos los miembros del equipo permanecerán en el área de banquillo que les haya sido asignada durante el

partido. Cuando los equipos cambien áreas de juego en el descanso de mitad del partido, se efectuará también un cambio de banquillos. Las áreas de banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el área de equipo ese mismo equipo

1.1.7. Marcas

Todas las marcas del campo (las líneas) medirán 0,05 metros de ancho, serán bien visibles y podrán reconocerse al tacto, con el fin de que los jugadores puedan orientarse con facilidad. En todas las líneas, se colocará una cuerda de 0,003 metros de espesor bajo la capa superior de la cinta.

1.2. EQUIPO

1.2.1. Porterías

La anchura de las porterías será de 9,00 metros. Los postes, redondos, medirán 1,30 metros de altura. El larguero deberá ser rígido. Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol. Las medidas aquí especificadas corresponderán al interior de la portería. El diámetro máximo de los postes y del larguero no excederá los 0,15 metros. La construcción de las porterías deberá ser plenamente segura.

1.2.2. Balón

El balón utilizado para los juegos será un balón de 1.250 gramos con campanillas en su interior. Tendrá una circunferencia de aproximadamente 76 centímetros y 8 huecos de aproximadamente 1 centímetro de diámetro. Estará hecho de goma, y tendrá una dureza que ya ha sido determinada por el Comité Técnico de Deportes de IBSA.

1.2.3. Uniforme reglamentario

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición. Las camisetas deberán llevar los números adheridos de forma permanente tanto en el pecho como en la espalda. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y medirán como mínimo 20 centímetros de altura. La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 10 centímetros.

1.2.4. Gafas y lentes de contacto

Estará prohibido llevar gafas o lentes de contacto.

1.2.5. Antifaz

Todos los jugadores deberán llevar un antifaz en el campo, desde que suene el primer silbato de cualquier mitad del partido hasta el final de dicha mitad. Esto incluirá el tiempo normal del partido, la prórroga y los tiros libres. Si en un momento de tiempo muerto un jugador del banquillo entra en el campo, deberá llevar su antifaz.

1.2.6. Parches

En todos los Campeonatos principales, indicados por el Subcomité de Goalball de IBSA, los jugadores participantes en un partido deberán cubrirse los ojos con parches de gasa bajo la supervisión del Delegado Técnico de Goalball de IBSA.

2. CONTRINCANTES

2.1. CLASIFICACIÓN

La competición se dividirá, según el sexo, en dos grupos: masculino y femenino.

2.2. COMPOSICIÓN DEL EQUIPO

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, con un máximo de tres (3) sustitutos. En caso de que un jugador se lesione hasta el punto de no poder jugar los restantes partidos del torneo, su equipo podrá decidir si desea seguir con menos jugadores del número mínimo oficial. Sin embargo, un equipo no podrá continuar jugando un torneo si se queda con sólo un (1) jugador.

Cada equipo podrá tener solamente tres (3) guías en el banquillo.

3. OFICIALES

3.1. NÚMERO REQUERIDO

En cada juego habrá dos (2) árbitros de juego, cuatro (4) jueces de portería, un (1) encargado de puntuación, un (1) encargado de medir el tiempo, un (1) encargado de medir periodos de ocho segundos, y un (1) anotador de tiros.

3.2. DEBERES DEL OFICIAL

Los deberes de los árbitros pueden encontrarse en el Manual del Programa de Certificación de Oficiales de Goalball de IBSA. Los deberes de los segundos oficiales pueden encontrarse en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.

4. JUEGO

4.1. DURACIÓN DEL JUEGO

Cada partido tendrá una duración total de 14 minutos, dividida en dos mitades iguales de 7 minutos cada una. El encargado de medir los tiempos emitirá, 30 segundos antes del comienzo de cualquier mitad, un aviso sonoro.

Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo. Los medios tiempos durarán 3 minutos. El partido comenzará exactamente cuándo expiren los 3 minutos. Si un equipo no estuviera preparado para comenzar el juego una vez expirados los 3 minutos, se le impondrá una sanción por retrasar el juego. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de sanción.

4.2. PRÓRROGA

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el tiempo oficial, se haya producido empate en la puntuación, los equipos jugarán 2 mitades adicionales de 3 minutos de prórroga, si fuese necesario, pues el primer equipo en marcar gol será el ganador y el juego habrá finalizado.

Habrá una pausa de 3 minutos entre el final del tiempo oficial y la primera mitad de la prórroga. Un segundo lanzamiento de moneda determinará la situación de lanzamiento o recepción de cada equipo al comienzo de la prórroga. Durante la segunda mitad de la prórroga, se invertirán las posiciones de partida. Si se mantiene el empate y es necesario nombrar un ganador, la cuestión se resolverá por medio de tiros libres.

4.3. LANZAMIENTO DE MONEDA

Antes de comenzar el partido, el árbitro u otro oficial designado lanzará al aire una moneda. El ganador podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al perdedor. Al comenzar la segunda mitad, se invertirán el área de equipo y la situación de lanzamiento o recepción. Si en el momento de lanzar la moneda no estuviera presente el representante de algún equipo, a ese equipo se le impondrá una sanción por retrasar el juego.

4.4. REORIENTACIÓN

Durante la competición, se permitirá ayuda para orientar a los jugadores defensores que tras una situación de sanción hayan tenido que abandonar el campo. Si fuera necesario reorientar a un jugador en cualquier otro momento, se impondrá una sanción personal por retrasar el juego.

4.5. PUNTUACIÓN

Siempre que el balón cruce la línea de gol y entre en la portería, se marcará gol. Sin embargo, no se considerará gol si el balón cruza la línea impulsado por el árbitro o el juez de portería. Si se marca un gol justo al terminar el tiempo, ese gol será válido siempre que la totalidad del balón haya cruzado la línea antes de expirar el tiempo.

4.6. TIEMPO MUERTO

4.6.1. Tiempo muerto del equipo

A cada equipo se le permitirán tres (3) periodos de tiempo muerto de 45 segundos cada uno durante el tiempo oficial, para que pueda consultar con su entrenador. Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo.

Una vez que un equipo haya solicitado un tiempo muerto y lo haya disfrutado, no podrá solicitar otro, hasta que se haya efectuado por lo menos un lanzamiento.

Además, a cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de 45 segundos durante la prórroga. Un entrenador o un jugador podrán solicitar un tiempo muerto al árbitro en cualquier momento por medio de señales con la mano, no verbales. El árbitro podrá declarar un tiempo muerto durante una pausa oficial en el partido o cuando el balón esté en poder del equipo que solicita el tiempo muerto. El árbitro reconocerá el tiempo muerto dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado por su nombre. El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible 15 segundos antes de que expire el tiempo muerto.

4.6.2. Tiempo muerto para oficiales

Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto para oficiales en cualquier momento que considere necesario. No se permitirá a los entrenadores dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto para oficiales; esto se considerará conducta antideportiva.

4.6.3. Tiempo muerto médico

En caso de lesión o enfermedad, el árbitro podrá declarar un tiempo muerto médico. Si el jugador lesionado sigue sin estar en condiciones de jugar transcurridos 45 segundos, o si otro miembro del equipo tuviera que entrar en el campo, ese jugador deberá ser sustituido hasta el final de esa mitad del partido.

4.7. SUSTITUCIONES

4.7.1. Sustituciones de equipo

En cada partido, cada equipo podrá efectuar un máximo de tres (3) sustituciones durante el tiempo oficial, y una (1) sustitución durante la prórroga. Un mismo jugador podrá ser sustituido más de una vez; sin embargo, cada cambio de jugador será registrado como una sustitución.

Un entrenador o un jugador podrán pedir una sustitución al árbitro en cualquier momento por medio de señales con la mano, no verbales. El árbitro podrá reconocer una sustitución durante una pausa oficial en el juego o cuando el balón esté en poder del equipo que pide la sustitución. Una vez reconocida por el árbitro, el entrenador deberá mostrar una pizarra de sustitución con el número del jugador que va a abandonar el campo y el del jugador que lo va a sustituir.

Durante una situación de sanción se permitirá la sustitución de cualquier jugador, excepto el que ha sido sancionado. El jugador que entra en el campo y el que lo abandona será acompañado por un oficial, sin que medien instrucciones verbales del entrenador. Si el árbitro considera que el entrenador ha dado instrucciones a sus jugadores en el campo, impondrá a ese equipo un tiro de sanción.

Si se lleva a cabo una sustitución durante un tiempo muerto, se contabilizarán tanto la sustitución como el tiempo muerto, y se permitirá al entrenador que dé instrucciones a sus jugadores.

Cualquier cambio de jugador al final de cualquier mitad del partido no se considerará como una sustitución, aunque será reconocido por el árbitro.

4.7.2. Sustitución médica

En caso de lesión, cuando un entrenador y/o cualquier otro miembro del equipo deban entrar en el área de juego para proporcionar asistencia, o cuando un jugador no pueda continuar jugando 45 segundos después de que se haya declarado un tiempo muerto médico, se llevará a cabo una sustitución de jugadores lo antes posible, y el jugador lesionado no podrá volver al campo hasta que concluya esa mitad del partido. Estas sustituciones no se considerarán dentro de las tres permitidas.

5. INFRACCIONES

En caso de infracción, el balón volverá al equipo defensivo.

5.1. TIRO PREMATURO

Si un jugador lanza el balón antes de lo permitido, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

5.2. SALIRSE DEL CAMPO

El jugador que efectúe el tiro deberá tener parte de su cuerpo tocando el campo de juego en el momento de lanzar el balón. Si no es así, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación. Si mientras se esté orientando un jugador se sale del campo, no se considerará falta.

5.3. PASE FUERA

Cuando, al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón se salga de límites, más allá de las líneas laterales, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y por lo tanto será una infracción. Si el balón golpea un objeto que esté sobre el campo, se considerará también una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y se dictará infracción.

5.4. RETROCESO DEL BALÓN

Si un jugador del equipo defensivo bloquea un balón y éste rebota más allá de la línea central, en la zona neutral, el balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el tiro. Esta regla se aplicará también cuando el balón golpee el poste o el larguero de la portería y vuelva rodando hasta más allá de la línea central. Esta regla no se aplicará para los tiros libres y los de sanción.

5.5. BALÓN MUERTO

Si un balón se queda inmóvil después de tocar a un jugador del equipo defensivo sin que éste haya podido hacerse con el control, o sin que se haya esforzado por hacerlo, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y por lo tanto será una infracción. Esta regla no se aplicará a tiros libres o tiros de sanción.

5.6. BALÓN CORTO

Siempre que el balón se quede inmóvil en el área de juego, tras haber efectuado un tiro, y esté fuera del alcance del equipo defensivo, el juego se detendrá y se le entregará el balón al equipo que defiende.

6. SANCIONES

Habrán dos tipos de sanciones: sanciones personales y sanciones de equipo. En ambos casos, un único jugador permanecerá en el campo para defender el tiro de sanción. En caso de que se imponga una sanción personal, el jugador que permanezca en el campo será el que cometió la falta. En caso de que se imponga una sanción de equipo, permanecerá el jugador que hizo el último tiro anotado antes de imponerse la sanción. En caso de que se imponga una sanción de equipo antes de efectuar ningún tiro, será el entrenador quien decida qué jugador permanecerá en el campo para defender el lanzamiento.

Todos los tiros de sanción deberán llevarse a cabo según las reglas del juego.

Un jugador o entrenador podrá declinar el lanzamiento de tiro de sanción mediante señales con la mano no verbales.

6.1. SANCIONES PERSONALES

6.1.1. Balón alto

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área del equipo o en el área de aterrizaje después de ser lanzado por el jugador que efectúa el tiro. Si no es así, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

6.1.2. Balón largo

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área neutral. Si no es así, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

6.1.3. Antifaz

Cualquier jugador del campo que se toque el antifaz será sancionado. Un jugador que haya abandonado el campo en una situación de sanción no podrá tocarse el antifaz, o se impondrá otra sanción. Si durante una parte del juego, un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del partido un jugador desea tocarse el antifaz, deberá pedir permiso al árbitro y, si éste se lo concede, se volverá de espaldas antes de tocarlo.

6.1.4. Tercer tiro

Un jugador podrá tirar un balón sólo dos veces consecutivas. Si realiza un tercer tiro, o cualquier otro, antes de que otro compañero de equipo haya efectuado un tiro, se considerará una sanción. El número de tiros consecutivos se mantendrá de una mitad a otra o en situaciones de sanción, pero no del tiempo oficial de juego al de la prórroga. Si alguien marca un gol por accidente en su propia portería, el tiro no contará.

6.1.5. Defensa antirreglamentaria

El primer contacto de defensa con el balón deberá hacerlo un jugador que tenga cualquier parte de su cuerpo tocando el área de equipo.

6.1.6. Retraso personal del juego

Se impondrá una sanción por retraso personal del juego contra un jugador si:

- a) el jugador es reorientado por cualquier persona que no sea un compañero de equipo en el campo;
- b) ese jugador no está preparado para empezar a jugar cuando el árbitro dé la señal.

6.1.7. Conducta personal antideportiva

Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige. Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido.

6.2. SANCIONES DE EQUIPO

6.2.1. Ocho segundos

Un jugador, o un equipo, deberán lanzar el balón dentro de un plazo de ocho (8) segundos después de hacerse con el control del mismo. Esta regla se aplicará tanto si el equipo que va a lanzar mantiene el control del balón como si no.

6.2.2. Retraso del juego por el equipo

Se impondrá una sanción por retraso del juego contra un equipo si:

- a) ese equipo no está preparado para empezar a jugar cuando el árbitro dé la señal;
- b) cualquier acción llevada a cabo por el equipo impide que continúe el juego;
- c) ese equipo hace una sustitución al final de cualquier mitad sin notificarlo al árbitro.

6.2.3. Conducta antideportiva del equipo

Si un árbitro determina que cualquier miembro del equipo en el área de banquillo se comporta de una manera antideportiva, impondrá a ese equipo una sanción. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige.

6.2.4. Instrucciones antirreglamentarias desde el banquillo

No se permitirá a ninguna persona del área de banquillo del equipo dar ningún tipo de instrucciones a los jugadores, excepto durante el tiempo muerto y una vez que termine cualquier mitad del partido. Si el árbitro considera que alguien del área de banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo.

Si se volviera a producir un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada del gimnasio y se impondrá una sanción al equipo.

7. TIROS LIBRES

Si se produjera un empate en la puntuación al terminar un partido en el que sea necesario designar un ganador, el resultado del partido se determinará por medio de tiros libres.

7.1. NÚMERO DE TIROS LIBRES

El número de tiros libres lo determinará el número mínimo de jugadores enumerados en la hoja de alineación.

7.2. LANZAMIENTO DE MONEDA PARA EL TIRO LIBRE

Antes de comenzar los tiros libres se determinará quién tira y quién recibe lanzando al aire una moneda. El equipo que haya elegido lanzar primero, lo hará así en cada par de lanzamientos.

7.3. ORDEN DE LOS TIROS LIBRES

El orden de los tiros lo determinará la hoja de alineación presentada por el entrenador antes del comienzo del juego. La hoja de alineación deberá incluir a todos los jugadores de la hoja de puntuación. El primer jugador de la hoja de alineación de cada equipo entrará en el campo ayudado por un árbitro, y cada jugador efectuará un tiro. Esta

secuencia se repetirá hasta que todos los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de efectuar un tiro y defender. El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado ganador.

7.4. TIROS LIBRES DE MUERTE SÚBITA

Si después de los tiros libres se mantuviera el empate, se repetirá el orden hasta que, habiendo dispuesto cada equipo de igual número de tiros, uno de ellos haya obtenido ventaja. Antes de los tiros libres de muerte súbita, se lanzará de nuevo una moneda para determinar quién tirará primero. Después de cada par de tiros, el equipo que en el anterior tiró el segundo tirará ahora el primero.

7.5. SANCIONES EN LOS TIROS LIBRES

Los tiros libres se llevarán a cabo según las reglas existentes. No obstante, si se produjera una infracción ofensiva, sólo se anulará el tiro. Si se produce una infracción defensiva, el tiro se repetirá a menos que haya puntuado.

7.6. MOVIMIENTO DE JUGADORES

En todas las situaciones de tiro libre, el árbitro ordenará a los entrenadores y a los guías que se trasladen al lado opuesto del campo. Todos los jugadores deberán llevar antifaz. Los jugadores permanecerán en el área de banquillo del equipo hasta que termine el partido. Los jugadores eliminados de la competición, o los jugadores que se hayan lesionado y no estén en condiciones de jugar, serán eliminados de la hoja de alineación, y todos los que estuvieran más abajo en esa hoja avanzará, manteniendo el orden.

8. AUTORIDAD ARBITRAL

En todas las cuestiones relativas a seguridad, reglas, procedimientos y juego, la decisión final será de los árbitros.

9. INJURIAS A LOS OFICIALES

Cualquier acción de un participante en un partido que sea denunciada por escrito por un Oficial Autorizado por IBSA ante el Subcomité de Goalball de IBSA, será debatida en la siguiente reunión ordinaria del Subcomité. Las sanciones contra dicho participante serán las que dicho Subcomité estime necesarias.

10. DISPUTAS

En caso de disputa entre un equipo y un oficial, sólo el entrenador titular podrá acercarse a los árbitros del partido. La discusión se llevará a cabo únicamente durante una pausa oficial en el partido, y sólo cuando el árbitro haya reconocido la petición del entrenador.

El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador titular. En caso de que el entrenador no esté de acuerdo con la aclaración, el partido se jugará entero y el entrenador podrá protestar contra sus resultados de la forma designada por la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA). Si un entrenador siguiera discutiendo el punto con los árbitros una vez hecha la primera aclaración, se impondrá al equipo una sanción por retraso del juego. El árbitro podrá emprender cualquier otra acción que considere necesaria.

3.1.1.12 AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE

REGLAS DE JUEGO

CAMPO Y EQUIPO

Con referencia a las dimensiones del campo de juego, esta se podrá ajustar al espacio físico con que se cuente. La disminución se deberá contemplar tanto para los bordes exteriores, las líneas de orientación de los jugadores, área de aterrizaje, el área neutral.

El espacio para banquillos no es necesario contemplar. Para el caso de las marcas o líneas del campo de juego, podrán utilizar cualquier medio o material disponible, resguardando siempre, la integridad física de los participantes.

Igualmente, el tipo de suelo se ajustará a la infraestructura con que cuenta cada institución. Es decir, la práctica de este deporte se podrá realizar en piso de arena, cemento, cerámica o pasto.

Con respecto a la portería o arcos, estos podrán ser ajustados en el ancho en coincidencia con los ajustes al terreno de juego que se realicen. Si la institución cuenta con arcos de cualquier modalidad deportiva, el Profesor/a o responsable, deberá adecuar el mismo para este Deporte en particular. Esto lo podrá hacer por ejemplo con sogas, gomas, cintas, otros. En el caso de que no cuente con arco, podrá utilizar recursos a su disposición para delimitar este espacio: conos, banderines o bastones, entre otros.

Si bien es cierto que para la práctica de todo deporte, es importante utilizar el balón correspondiente, esta situación no debe ser impedimento para el desarrollo del juego. La recomendación es que se juegue con un balón lo más aproximado al ideal, de modo a cumplir con el objetivo.

El uso del antifaz es obligatorio para la práctica de este deporte. La elaboración y tipo de material para el mismo, queda a iniciativa y posibilidades de cada institución.

CONTRINCANTES

Con respecto a la conformación de los equipos, estos se podrán ajustar en número de jugadores, edad, sexo, mixto, etc. Solo para los casos de competición con otras instituciones se deberá llegar a acuerdos en cuanto a estos ítems.

OFICIALES

En relación a esta exigencia del Reglamento, a los efectos de la práctica en las instituciones, solo se necesita al Profesor de Educación Física o responsable adulto para dirigir el juego.

JUEGO

Este punto es importante para que la práctica del deporte pueda realizarse, por tanto, se podrán hacer los ajustes necesarios y convenientes para el efecto. Es decir, el Profesor o responsable deberá administrar el tiempo en función a su realidad. Igualmente deberá

contemplar el número de alumnos con que cuenta para dar la posibilidad de juegos a todos.

4. FÚTBOL 7

Los datos de antecedentes, reglas y detalles oficiales provienen del Reglamento de Futsal FIFA

1.1.1.13. ANTECEDENTES

El **fútbol 7** es un deporte llamado **minifútbol** donde se reconocen las modalidades fútbol 5, fútbol 6 (mayor practicado en Europa), fútbol 8, fútbol 9, fútbol 10 y fútbol rápido.

Las principales características y diferencias con respecto al fútbol 11 es que los equipos están formados por siete jugadores y en las diferentes modalidades por el número aplicado (ejemplo: Fútbol 5 por 5 jugadores), se practica únicamente en campos de grama sintética cubiertas y descubiertas, según el número de jugadores siempre uno es el portero, no hay fuera de juego.

Las dimensiones del terreno de juego en Fútbol 7 o Mini fútbol corresponden a la mitad de un campo de fútbol, el saque de esquina puede ser con la mano o con el pie según la estructura del país donde se practique, las faltas son acumulables al llegar a la sexta falta se cobra un shout out, la tarjeta amarilla deja al jugador fuera de juego por 2 minutos pero puede ser remplazado por otro jugador del equipo, una tarjeta roja deja al equipo sin un jugador por 2 minutos, después de este tiempo puede ingresar otro jugador. Dentro del fútbol 7 se encuentra, como modalidad particular, el fútbol 7 adaptado, uno de los deportes paralímpicos, adaptado para personas con parálisis cerebral.

El **fútbol 7 adaptado**, **PC fútbol**, o **fútbol 7 paralímpico**, es una modalidad del fútbol 7 adaptado para personas con parálisis cerebral. Se aplican las reglas para el fútbol establecidas por la FIFA, con algunas adaptaciones relacionadas con las condiciones mínimas de paridad que deben existir entre los contrincantes.

Desde 1984 es uno de los deportes paralímpicos y se disputa en los Juegos Paralímpicos cuatrienales, tanto entre hombres como entre mujeres, respetando las reglas establecidas por la FIFA.

1.1.1.14. JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

El deporte ofrece varias ventajas físicas: buena circulación de la sangre, los músculos se vuelven más fuertes, mejora el equilibrio y la coordinación. Pero el deporte puede ofrecer mucho más.

A través del entrenamiento, se aprenden nuevas habilidades, se tiene una mejor auto disciplina, se mejoran las habilidades de organización, liderazgo y se aumenta el sentido de la responsabilidad hacia sí mismos y a hacia los demás.

Este deporte puede proporcionar una sana competencia, promover el uso del tiempo constructivo, interacciones sociales positivas y promover valiosas habilidades para la vida.

Además, el fútbol -como otros deportes que se practican- ayuda a mantener un peso saludable y disminuye el riesgo de enfermedades como la diabetes y obesidad en niños.

1.1.1.15. REGLAS DE JUEGO

1. EL TERRENO DE JUEGO

1.1. DIMENSIONES

El terreno de juego será rectangular. La longitud de la línea de banda deberá ser superior a la longitud de la línea de meta.

Longitud: mínimo 50 mts.

máximo 65mts

Anchura: mínimo 25mts

máximo 40 mts.

1.2. MARCACIÓN DEL TERRENO

- El terreno de juego se marcará con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan.
- Las dos líneas de marcación más largas se denominan **líneas de banda**. Las dos más cortas se llaman **líneas de meta**.
- Todas las líneas tendrán una anchura de 12 cm como máximo.
- El terreno de juego estará dividido en dos mitades por una línea media.
- Las dos líneas punteadas paralelas y a 13 metros de la línea de meta se denominan **líneas de los 13 metros**.
- El centro del campo estará marcado con un punto en la mitad de la línea media, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 6 m.
- El área de meta, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera: Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 2 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 4 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área de meta.
- El área penal, situada en ambos extremos del terreno de juego, se demarcará de la siguiente manera: se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 5 m de la parte interior de cada poste de meta. Dichas líneas se adentrarán 9 m en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta. El área delimitada por dichas líneas y la línea de meta será el área penal. En cada área penal se marcará un punto penal a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante a éstos.

- El área de esquina, se trazará un cuadrante con un radio de .5 m desde cada banderín de esquina en el interior del terreno de juego.
- Las metas se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de los banderines de esquina y unidos en la parte superior por una barra horizontal (travesaño).
- La distancia entre los postes será de 5 m y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2.10 m.
- Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, como máximo 12 cm. Las líneas de meta tendrán las mismas dimensiones que los postes y el travesaño. Se podrán colgar redes enganchadas en las metas y el suelo detrás de la meta, con la condición de que estén sujetas en forma conveniente y no estorben al guardameta. Los postes y los travesaños deberán ser de color blanco.

2. EL BALÓN

2.1. PROPIEDADES Y MEDIDAS

- Se jugará con un balón del No. 5
- El balón será esférico, de cuero u otro material adecuado, tendrá una circunferencia no superior a 70 cm y no inferior a 68 cm, tendrá un peso no superior a 450 g y no inferior a 410 g al comienzo del partido, y tendrá una presión equivalente a 0,6 - 1,1 atmósferas (600 - 1100 g/cm²) al nivel del mar
- Antes del inicio del partido cada equipo debe de presentar al árbitro DOS balones No.5 en buen estado y que cumplan con la regla 2.1 (Propiedades y medidas). Dichos balones deben estar disponibles en la banca de cada equipo. El árbitro decidirá cuál de los balones será utilizado.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro.

2.2. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

- A falta de presentación de los balones por parte de un equipo se decretará vencedor del partido (por default) al equipo contrario. El equipo que sí trajo su balón puede autorizar que inicie el juego aunque el rival no haya presentado sus balones, sin embargo en caso de que el juego no pueda continuar por falta de balón (ej. pinchadura / pérdida) el equipo que sí trajo su balón podrá solicitar al árbitro que se le se marque default a su favor o podrá dar tolerancia para conseguir el balón.

3. EL NÚMERO DE JUGADORES

3.1. NÚMERO DE JUGADORES

- El partido será jugado por dos equipos formados por un máximo de SIETE jugadores cada uno, de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no se iniciará si uno de los equipos tiene menos de CINCO jugadores.

- Cada equipo deberá de registrar por lo menos a 10 jugadores para la fecha 2. A falta de presentar 10+ inscripciones el equipo quedará descalificado del torneo sin derecho a reembolso.
- Si un equipo que inicia con sus 7 jugadores quedase reducido a cuatro jugadores en el terreno de juego por expulsiones o lesiones, se dará por terminado el encuentro dándose como perdedor al equipo que, a juicio del árbitro, motivó la suspensión.
- Si un equipo inicia su partido con menos de 7 jugadores, tendrá hasta el término de la primera mitad para completarse. Los jugadores que no jugaron en la 1ra mitad no podrán jugar la parte complementaria. (POR CONCENSO ESTA REGLA ESTA INHABILITADA POR EL MOMENTO)
- A uno de los jugadores de cada equipo le será confiada la función de capitán, correspondiéndole:
 - a) Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta que deben observar tanto sus jugadores como la porra antes, en el transcurso y después del partido.
 - b) Suministrar a voluntad del árbitro, antes, durante y después del partido, el nombre y número de cada jugador de su equipo.
 - c) Solamente a este dirigirse al árbitro para la información esencial cuando ésta sea necesaria, y siempre en términos corteses. Nunca para reclamar o exigir explicaciones. El capitán deberá identificarse como tal ante el árbitro antes de dirigirse a él.

3.2. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

- Los equipos podrán sustituir cuantos jugadores deseen sin ningún tipo de límite, siempre y cuando la pelota no esté en juego y el árbitro lo autorice.
- Los jugadores deberán de entrar y salir del terreno de juego por el área de cambios, ubicada en el medio campo.
- Un jugador que haya sido reemplazado puede volver a participar en el partido sustituyendo a otro jugador.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con otro jugador siempre y cuando el árbitro haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio.
- Si tras un cambio no autorizado del portero, su "substituto" toca el balón con la mano, el árbitro dejará correr la jugada, y una vez que el balón este fuera de juego amonestará a ambos jugadores.
- No será permitida la sustitución del portero en caso de incurrir en falta de penal, salvo en caso de grave lesión, comprobada por el árbitro.

- Cuando el jugador expulsado fuera el capitán del equipo, corresponderá al mismo designar nuevo capitán, dando conocimiento el árbitro.
- Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra y el substituido abandona completamente el terreno de juego. Si esto no se produce, el árbitro puede aplicar todavía la expulsión sin cambio por motivos disciplinarios. De ser este el caso para el jugador supuestamente substituido se anula su derecho de sustitución.
- El entrenador podrá estar a nivel de cancha, dentro de su área técnica para impartir instrucciones a los jugadores. Sólo UNA persona podrá fungir como entrenador. Los demás funcionarios oficiales y auxiliares deberán permanecer fuera de los límites del campo, y deberán comportarse en forma correcta. Ninguna persona del público podrá estar a nivel de cancha.

3.3. CONTRAVENCIONES / SANCIONES

- Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro:
 - se interrumpirá el juego
 - se sancionará al sustituto con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga del terreno de juego
 - se reanudará el juego mediante balón a tierra en el lugar donde se interrumpió el juego
- Si un jugador cambia de puesto con el guardameta sin la autorización previa del árbitro:
 - se continuará jugando
 - los jugadores en cuestión serán sancionados con la tarjeta amarilla en la siguiente interrupción del juego.

Reanudación del juego:

Si el árbitro detiene el juego para pronunciar una amonestación: el partido se reanudará por medio de un tiro libre indirecto ejecutado por un jugador del equipo contrario y en el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que se detuvo el juego

4. EQUIPAMIENTO DE JUGADORES

- Los jugadores deberán de vestir ropa deportiva UNIFORME consistente de shorts, medias y playera con su respectivo número en la espalda en correlación a su registro de jugador. El empleo de calzado DE SUELA LISA y de espinilleras es obligatorio (QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TACOS, MULTITACOS, MINITACOS O CUALQUIER VARIEDAD DE TACOS)

- El portero usará uniforme de color diferente al de los otros jugadores, y es el único elemento que podrá usar pants.
- No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto que, a criterio del árbitro, sea peligroso para la práctica de deporte, tal como relojes, aretes, pulseras, anillos, cadenas, etc.
- El jugador que no se presente debidamente equipado, esto es, observando las disposiciones de este artículo, será retirado temporalmente del terreno de juego. Sólo podrá retornar en el momento en que el balón estuviere fuera de juego, una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales del equipo.

5. EL ARBITRO

- Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado.

5.1. PODERES Y DEBERES DEL ÁRBITRO:

- Hará cumplir las Reglas de Juego
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2
- Se asegurará de que el equipamiento de los jugadores cumpla las exigencias de la Regla 4
- Actuará como cronometrador y tomará nota de los incidentes en el partido
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de que se contravengan las Reglas de Juego
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y se encargará de que sea transportado fuera del terreno de juego
 - Permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego si juzga que un jugador está sólo levemente lesionado
- Se asegurará de que todo jugador que sufra una hemorragia salga del terreno de juego. El jugador sólo podrá reingresar tras la señal del árbitro, quien se cerciorará de que la herida haya dejado de sangrar

- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no sobreviene en ese momento
- Castigará la falta más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometen faltas merecedoras de amonestación o expulsión. No está obligado a tomar las medidas inmediatamente, pero deberá hacerlo apenas se detenga el juego
- Tomará medidas contra la afición (porra) y/o los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y con respeto hacia jugadores, cuerpo arbitral o público en general. El árbitro podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos del terreno de juego y sus alrededores, e inclusive dar por terminado el partido favoreciendo al equipo contrario.
- No permitirá que personas que no sean jugadores entren en el terreno de juego entre partidos ni en los medios tiempos.
- Reanudará el juego tras una interrupción
- Remitirá a las autoridades competentes un informe del partido, con datos sobre todas las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos y sobre cualquier otro incidente que haya ocurrido antes, durante y después del partido

5.2. DECISIONES DEL ÁRBITRO

- Las decisiones del árbitro sobre hechos en relación con el juego son definitivas.
- El árbitro podrá modificar su decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta o si lo juzga necesario.

6. ÁRBITROS ASISTENTES

En el fútbol 7 no hay árbitros asistentes.

7. DURACIÓN DEL PARTIDO

7.1. PERIODOS DE JUEGO

- El tiempo de duración del juego es de 50 minutos, dividido en dos períodos de 25 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Habrá un breve descanso de 5 minutos para el cambio de lado.

- En el medio tiempo se puede producir la revisión de registros por parte del árbitro.
- El tiempo es controlado personalmente por el/los árbitros, y es a "tiempo corrido".
- La duración de cualquiera de los dos períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución del penal o de un tiro libre directo sin barrera.
- El tiempo de tolerancia es de 5 minutos para el inicio de cada periodo de juego.
- La tolerancia se puede extender en periodos de 5 minutos cada vez, si uno de los equipos lo solicita y el otro da su consentimiento. En este caso, el árbitro aplicará dos partes iguales con tiempos reducidos. Si el equipo puntual desea marcar el default deberá notificarlo al árbitro al vencimiento de los últimos 5 minutos de tolerancia.
- La información sobre el tiempo del partido sólo podrá ser solicitada al árbitro por los capitanes de los equipos cuando el balón no esté en juego. A los técnicos o entrenadores no podrán ser suministradas estas informaciones.

8. EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

8.1. SAQUE DE SALIDA

- El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:
 - al comienzo del partido
 - tras haber marcado un gol
 - al comienzo del segundo tiempo del partido
 - al comienzo de cada tiempo suplementario, donde sea el caso
 - Se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida.
- Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá si sacar o escoger la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El equipo que no realizó el saque de salida para iniciar el 1er tiempo lo hará para iniciar el 2do tiempo.

8.2. PROCEDIMIENTO DEL SAQUE DE SALIDA:

- todos los jugadores deberán encontrarse en su propio campo
- los jugadores del equipo contrario a aquél que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 6 m del balón hasta que sea jugado
- el balón se hallará inmóvil en el punto central
- el árbitro dará la señal
- el balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva HACIA ADELANTE

- el ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea jugado por otro jugador
- Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.
- El jugador que ejecute el tiro inicial no podrá anticiparse al balón hasta que no fuese tocado por otro jugador. En caso de que se produzca esta infracción, se concederá al bando adversario falta antirreglamentaria en la zona donde se produjo.
- Después de cualquier interrupción por motivos no previstos en este reglamento el árbitro reiniciará el juego mediante **saque neutral** mediante "balón al suelo" el lugar donde se encontraba el balón. Si el balón se hallará en el área de penal el saque deberá ser ejecutado fuera del área, en el punto más cercano a dónde se encontraba el balón. El balón será considerado en juego hasta que toque el suelo.
- Ningún jugador podrá anticiparse al balón sin que el mismo alcance el suelo. Si hubiera reiteración, se pitará falta al infractor.
- Si en el momento de ser ejecutado un saque neutral un jugador comete cualquier infracción antes de que el balón toque el suelo, deberá ser sancionado de acuerdo con su naturaleza, repitiéndose nuevamente el saque neutral.
- Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de meta podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.
- Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área de meta adversaria será lanzado desde la línea del área de meta paralela a la línea de meta, en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

9. BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO

9.1. EL BALÓN ESTARÁ FUERA DE JUEGO:

- Cuando atraviere enteramente, sea por suelo o por alto, las bandas laterales o de fondo.
- Cuando el partido fuere interrumpido por el árbitro.

Las líneas pertenecen a las zonas que delimitan, por lo tanto las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

10. EL GOL MARCADO

- Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.
- El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcaron el mismo número de goles o no marcaron ningún gol, el partido terminará en empate.

11. EL FUERA DE JUEGO

- En el fútbol 7 NO EXISTE EL FUERA DE JUEGO

12. FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA

12.1. LAS FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORATIVA SE SANCIONARÁN DE LA SIGUIENTE MANERA:

- Tiro libre directo: Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:
 - dar o intentar dar una patada a un adversario
 - poner o intentar poner una zancadilla a un adversario
 - saltar sobre un adversario
 - cargar por la espalda a un adversario
 - golpear o intentar golpear a un adversario
 - empujar a un adversario

12.2. SE CONCEDERÁ ASIMISMO UN TIRO LIBRE DIRECTO AL EQUIPO ADVERSARIO SI UN JUGADOR COMETE UNA DE LAS SIGUIENTES CUATRO FALTAS:

- dar una patada al adversario antes de tocar el balón
- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón con las manos deliberadamente (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)
- Tiro libre indirecto: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario (desde el lugar donde se cometió la falta) si un jugador comete una de las siguientes faltas:

12.3. SE CONCEDERÁ UN TIRO LIBRE INDIRECTO AL EQUIPO ADVERSARIO DESDE EL LUGAR DONDE SE COMETIÓ LA FALTA SI UN GUARDAMETA COMETE UNA DE LAS SIGUIENTES FALTAS DENTRO DE SU PROPIA ÁREA PENAL:

- tarda más de seis segundos en poner el balón en juego después de haberlo controlado con sus manos
- vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado
- toca el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero
- despeja el balón, y éste traspasa la línea de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará desde el punto donde el balón cruzó la línea de los 13 metros

12.4. SE CONCEDERÁ ASIMISMO UN TIRO LIBRE INDIRECTO AL EQUIPO ADVERSARIO SI UN JUGADOR, EN OPINIÓN DEL ÁRBITRO:

- se barre intencionalmente en disputa del balón (NO SE PERMITEN LAS BARRIDAS)
- juega de forma peligrosa
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos
- lanza el balón (con el pie o en saque de banda) desde su propia área de los 13 metros hasta el área de los 13 metros del lado contrario (ya sea por aire o por tierra) sin haber sido tocado por otro jugador. El tiro libre se cobrará detrás de la línea de los 13 metros
- comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 12, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

12.5. SANCIONES DISCIPLINARIAS

12.5.1. Faltas sancionables con una amonestación

- Un jugador será amonestado y recibirá la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes faltas:
 - ser culpable de conducta antideportiva

- desaprobar con palabras o acciones
 - infringir persistentemente las Reglas de Juego
 - retardar la reanudación del juego
 - no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina o tiro libre
 - entrar o volver a entrar en el terreno de juego sin el permiso del árbitro
 - abandonar deliberadamente el terreno de juego sin el permiso del árbitro
 - Faltas sancionables con una expulsión
- Un jugador será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes faltas:
 - ser culpable de juego brusco grave.
 - ser culpable de conducta violenta.
 - escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
 - impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área penal).
 - malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o penal.
 - La conducta antideportiva y la violencia tanto dentro como fuera del terreno de juego se sancionará a criterio de la administración de la liga. Estas sanciones pueden ir desde suspensión temporal hasta definitiva del torneo.
 - Recibir dos tarjetas amarillas.

12.5.2. En el caso de aplicar la ley de la ventaja, el árbitro podrá disponer de cinco segundos para rectificarla. Independientemente de que la rectifique, la falta cuenta para el conteo de faltas para el penal.

12.5.3 Se concederá un tiro penal si un guardameta golpea o intenta golpear a un adversario en su área penal lanzándole el balón mientras el mismo está en juego.

12.5.4 Si un jugador comete una falta sancionable con una amonestación o una expulsión ya sea dentro o fuera del terreno de juego, contra un adversario, un compañero, el árbitro, un árbitro asistente o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la falta cometida.

12.5.5 El guardameta será culpable de perder tiempo si retiene el balón en sus manos durante más de 6 segundos.

12.5.6 En virtud de las estipulaciones de la Regla 12, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión del árbitro, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta

antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la falta.

12.5.7 Un jugador que emplee un truco para burlar la Regla mientras ejecuta un tiro libre, será sancionado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla. Se volverá a lanzar el tiro libre. En tales circunstancias, será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La falta es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 12.

12.5.8 Una entrada tacle por detrás que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

12.5.9 Toda simulación en el terreno de juego que tenga por finalidad engañar al árbitro será sancionada como conducta antideportiva.

12.5.10 La acumulación de dos tarjetas amarillas en diferentes juegos ocasionará al menos un partido de suspensión.

13. LOS TIROS LIBRES

13.1 Los tiros libres son directos o indirectos

Tanto para los tiros libres directos como los indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

13.1.1 El tiro libre directo

- si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo, se concederá un gol.
- si se introduce directamente en la propia meta un tiro libre directo, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

13.1.2 El tiro libre indirecto

- Señal: El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señal hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del juego.
- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.
- si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la meta contraria, se concederá un saque de meta.
- si se introduce directamente un tiro libre indirecto en la propia meta, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

13.2 POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE

Tiro libre dentro del área penal.

13.2.1. Tiro libre directo o indirecto para del equipo defensor:

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón
- todos los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego
- el balón estará en juego apenas haya sido lanzado directamente más allá del área penal
- un tiro libre concedido en el área de meta podrá ser lanzado de cualquier punto de dicha área

13.2.2 Tiro libre indirecto para del equipo atacante

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a SIETE METROS del balón hasta que esté en juego, salvo que se encuentren ubicados entre los postes sobre su propia línea de meta
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- un tiro libre indirecto concedido en el área de meta se lanzará desde la parte de la línea del área de meta, paralela a la línea de meta, más cercana al lugar donde se cometió la falta

13.2.3 Tiro libre fuera del área penal

- todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 7 m del balón hasta que esté en juego
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- el tiro libre se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- Si al ejecutar un tiro libre un adversario se encuentra más cerca del balón que la distancia reglamentaria se repetirá el tiro
- Si el equipo defensor lanza un tiro libre desde su propia área penal sin que el balón entre directamente en juego se repetirá el tiro
- Tiro libre lanzado por cualquier jugador excepto el guardameta
- Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta

- Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

13.2.4 Tiro libre lanzado por el guardameta

- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- Cuando se señale una falta el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del tiro libre siempre que el beneficiario pida pasos para distanciar la barrera. En caso contrario el juego se podrá reanudar sin necesidad de señalarlo el árbitro.

14. EL PENAL

14.1. El máximo castigo es un penal y en ese momento todos los jugadores, excepto el portero y el encargado de realizarlo, deberán estar detrás de la línea de los 13 metros.

- El penal se marcará cuando ocurra una falta dentro del área de meta del defensor
- Se cobrará un penal cuando un equipo sume sus 6 primeras faltas (de contacto, indisciplina/tarjeta), y cada que sume 3 faltas más después de las 6 primeras. Las faltas de contacto son aquellas que derivan del contacto físico, a diferencia de faltas como la mano, 3 líneas, mal saque, etc.
- El portero deberá permanecer sin mover los pies, sobre su línea de fondo entre los postes de la portería, hasta que el tiro sea ejecutado.
- El jugador encargado deberá chutar el balón hacia adelante y no le será permitido tocar el mismo por segunda vez antes de que otro jugador que no sea el portero contrario lo haga.
- El balón está en juego una vez chutado, después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- Si la pelota es rechazada por el portero, cualquier jugador (incluso el que lo ha ejecutado) puede intervenir de nuevo tocando el balón.

- Si es necesario será prorrogada la duración del primer o segundo tiempo para la ejecución de un penal.
 - En los tiempos de prórroga en la ejecución de un penal no hay posibilidad de rechace y el penal es dado como finalizado:
 - Cuando termina la trayectoria del balón.
 - Si el balón traspasa la línea de portería es gol.
 - El portero defiende el tiro.
 - Ejecutando el tiro, el balón toca a uno de los postes o el travesaño y va a las redes, sale o retorna al terreno de juego.

15. EL SAQUE DE BANDA

15.1. El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.
- Se concederá saque de banda:
 - cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire
 - desde el punto por donde franqueó la línea de banda
 - a los adversarios del jugador que tocó por último el balón
- Procedimiento - En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:
 - estar de frente al terreno de juego
 - tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma
 - servirse de ambas manos
 - lanzar el balón desde detrás y por encima de la cabeza
 - El ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador.
 - El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.
 - No podrá lanzar el balón de saque de banda sobre el cuerpo de otro jugador con intención de volver a jugarlo él mismo si el árbitro considera que aquel no tenía intención de participar en la jugada por estar de espaldas o caído en el suelo.
 - Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente el saque de banda pasará al equipo contrario
 - Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición se repetirá el saque, a menos de que sea una acción repetida, en cuyo caso el saque pasará al equipo contrario.
 - Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
 - Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.

- Un jugador que efectúa un saque de banda hacia su propia portería, el portero no podrá jugar el balón con las manos.
-

15.2. Contravenciones / sanciones

- Saque de banda ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
 - Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 - Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor
- Saque de banda ejecutado por el guardameta
 - Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
 - Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla
- Para cualquier otra contravención a la Regla el saque será ejecutado por un jugador del equipo contrario

16. SAQUE DE META

16.1. El saque de meta es una forma de reanudar el juego

Se concederá saque de meta cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10

16.2. Procedimiento

- el balón será lanzado desde cualquier punto del área de meta por un jugador del equipo defensor

- los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté
- el ejecutor del saque no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya tocado a otro jugador
- el balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área penal

16.3. Contravenciones / sanciones

- Si el saque de meta o despeje de portero pasa la línea de los 13 metros del lado contrario de la cancha, ya sea por tierra o por aire, se otorgará tiro libre indirecto que se cobrará desde la línea de los 13 metros, en el punto donde el balón cruzó la línea.
- Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal: se repetirá el saque
- Saque de meta ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta
- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que el esférico haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor
- Saque de meta lanzado por el guardameta
- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque
- El portero puede salir de su área pero en el momento en que lo haga pierde todas sus atribuciones especiales y se convierte en un jugador más.

- Cuando es saque de meta, el portero debe plantar la pelota en cualquier punto de su área y despejar con el pie más allá de su área.
- El lanzamiento del portero con la mano que no traspase el balón su propia área de portería no colocará en impedimento al contrario que intercepte la jugada. Tendrá así el atacante condición legal para proseguir la jugada y hasta conseguir gol.

17. CORNER O TIRO DE ESQUINA

17.1 El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

- Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.
- Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10

17.2 Procedimiento

- el balón se colocará en el interior del cuadrante del banderín de esquina más cercano
- no se deberá quitar el poste del banderín en caso de que lo haya
- los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 9,15 m del balón hasta que esté en juego
- el balón será lanzado por un jugador del equipo atacante
- el balón estará en juego en el momento en que es pateado y se pone en movimiento
- el ejecutor del saque no deberá volver a jugar el balón hasta que no haya tocado a otro jugador

17.3 Contravenciones / sanciones

17.3.1 Saque de esquina ejecutado por cualquier jugador, excepto el guardameta

- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca el balón por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- Si el balón está en juego y el ejecutor del saque toca intencionadamente el balón con las manos antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro penal si la falta se cometió dentro del área penal del ejecutor

17.3.2 Saque de esquina lanzado por el guardameta

- Si el balón está en juego y el guardameta toca por segunda vez el balón (excepto con sus manos) antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde se cometió la falta
- Si el balón está en juego y el guardameta toca intencionadamente el balón con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador se concederá un tiro libre directo al equipo contrario si la falta ocurrió fuera del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta o se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si la falta ocurrió dentro del área penal del guardameta, y el tiro se lanzará desde el lugar donde se cometió la falta
- Para cualquier otra contravención a la Regla se repetirá el saque

3.1.1.16 AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE

REGLAS DE JUEGO

TERRENO DE JUEGO

Dimensiones

Las dimensiones del terreno de juego, podrán ser ajustadas en función a las realidades de espacio de las instituciones educativas.

EL BALON

Propiedades y Medidas

Con respecto al balón de juego se deberá utilizar el Nº 5, pudiendo no ser del peso establecido en la reglamentación. Es decir, se podrá usar una de menor peso.

EL NÚMERO DE JUGADORES

Número de jugadores

Durante el desarrollo de las clases, el número de jugadores podrá ser menor al establecido, a fin de garantizar la práctica del deporte. Sin embargo, a la hora de participar en un Torneo se deberá respetar lo establecido en la Regla.

DURACIÓN DEL PARTIDO

Con relación a esta regla, los minutos a destinar para cada tiempo de juego, quedan a criterio del Profesor conforme al tiempo disponible para el desarrollo de sus clases.

FALTAS Y CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

Queda a criterio del Profesor de Educación Física, administrar este punto del Reglamento, velando que la aplicación de una sanción siempre sea con fines educativos y resaltando la práctica de valores como el respeto, honestidad y equidad.

5. RUGBY EN SILLA DE RUEDAS

Los antecedentes, reglas y detalles oficiales de este deporte corresponden a los mencionados en la Federación Internacional de Rugby en Silla de Ruedas.

3.1.1.17. ANTECEDENTES

Nació en Canadá. En 1977, un grupo de atletas tetrapléjicos de Winnipeg, Manitoba, estaba buscando una alternativa para el básquetbol en silla de ruedas que permitiera la participación de jugadores con movilidad limitada de manos y brazos.

En 1993 se reconoció como un deporte para personas con discapacidad física —además de haber sido creada la Federación Internacional de Rugby en Silla de Ruedas (IWRF, en inglés).

3.1.1.18. JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

La disciplina es practicada por personas con tetraplejía, en consecuencia, de lesión medular, o parálisis cerebral, amputaciones o deformidades en los cuatro miembros y secuelas de poliomielitis entre otros.

Los jugadores son clasificados en siete clases según su habilidad funcional, en una escala que va de 0,5 a 3,5 (cuanto más alta la clase, más alto el grado de habilidad funcional). Cada equipo puede tener solo cuatro participantes en campo al mismo tiempo, y para mantener el equilibrio en las disputas, su suma no puede exceder ocho puntos.

El Rugby en silla de ruedas se disputa en una cancha de Baloncesto, y el balón es similar al de Voleibol. Se dividen los partidos en cuatro tiempos de ocho minutos cada uno y se detiene el tiempo cada vez que la pelota sale o se comete falta.

Los atletas pueden llevar la pelota en las piernas, rebotarlo o pasarlo. Cada jugador tiene la posesión del balón por tiempo indeterminado, pero tendrá que rebotarlo por lo menos una vez a cada diez segundos. El equipo con posesión del balón no puede tardar más de 12 segundos para entrar en el campo del oponente, y tiene 40 segundos para finalizar la jugada el objetivo de esta regla es que el juego sea más dinámico.

El objetivo del Quad Rugby es marcar gol en la línea de fondo del campo, entre dos conos verticales. Sin embargo, es necesario cruzar la línea adversaria con las dos ruedas de la silla.

Como las reglas de este deporte permiten un alto grado de contacto entre los jugadores, por cuestiones tácticas y de seguridad, hay sillas de ataque y de defensa. Las primeras tienen parachoques delanteros y “alas” para que no se queden enganchadas durante las jugadas, mientras que las segundas tienen un accesorio en la parte delantera justamente para impedir el avance de los rivales

3.1.1.19. REGLAS DE JUEGO

SECCIÓN 1. EL JUEGO

Artículo 1. Definición

Quadrugby es un deporte de equipo para atletas masculinos y femeninos con una Discapacidad. El objetivo es hacer goles cruzando la línea de gol del equipo contrario en posesión de la pelota. La pelota puede ser pasada, lanzada, bateada, rodada, picada o llevada en cualquier dirección, teniendo en cuenta las restricciones mencionadas en las reglas. El equipo que anote la mayor cantidad de goles al final del partido es declarado ganador.

SECCIÓN 2. EL CAMPO DE JUEGO

Artículo 2. El campo de juego

El campo de juego incluye la cancha donde el partido es se lleva a cabo y las áreas circundantes utilizadas por los equipos y los oficiales durante el partido. Ver Anexo A para un diagrama del campo de juego.

Artículo 3. La cancha

Quadrugby se juega en una cancha techada que mide 15 metros de ancho por 28 metros de largo. La cancha debe ser marcada por líneas límite, una línea central, un círculo central y dos áreas, como se define en el Artículo 7. Todas las líneas de la cancha deben ser del mismo ancho y marcadas del mismo color. Una cancha que cumpla con las regulaciones FIBA para básquetbol se considerará que cumple con las regulaciones IWRF para Quadrugby.

Artículo 4. Líneas límite

Las líneas límites de la cancha son las líneas finales y las laterales. Las dimensiones de la cancha son medidas desde los bordes interiores de estas líneas. Los bordes internos definen el límite entre las áreas dentro y fuera de cancha. Todas las líneas límites son consideradas fuera de cancha.

Artículo 5. Línea central

La cancha debe estar marcada con una línea central por todo su ancho, desde una línea lateral a la otra, a una distancia de 14 metros desde cada línea final.

Artículo 6. Círculo central

La cancha debe estar marcada con un círculo central, posicionado en la línea central con su centro a una distancia de 7.5 metros desde cada línea lateral. El círculo central debe tener un radio de 1.8 metros, medido desde el centro hacia el borde exterior de la línea que marca el círculo.

Artículo 7. Área

La cancha debe incluir áreas en cada extremo de ésta, centradas entre las líneas laterales. Cada área debe estar definida por dos líneas marcadas perpendicularmente a la línea final, unidas por una línea marcada paralelamente a la línea final. Cada área debe tener 8 metros de ancho, medido desde el borde exterior de las líneas marcadas perpendicularmente a la línea final y 1.75 metros de largo, medido desde el borde interno de la línea final hasta el borde externo de la línea marcada paralelamente a la línea final. Las líneas que marcan el área son consideradas parte del área.

Artículo 8. Línea de gol

La línea de gol es la porción de línea final que está dentro del área. Los extremos de cada línea de gol deben estar marcados con conos. Cada cono debe tener un mínimo de 45 centímetros de alto y una base cuadrada. Los conos deben ser colocados fuera de límite de modo que un lado toque el lado interno de la línea final y el otro lado toque el lado externo del área. Las líneas de gol y los conos son considerados fuera de cancha.

Artículo 9. Zona de ataque y zona de defensa

Cada equipo tiene una zona de ataque y una zona de defensa. La zona de defensa de un equipo es el área desde el lado interno de la línea final que incluye el arco que ese equipo está defendiendo, hasta e incluyendo la línea central. La zona de ataque es el área desde la línea central hasta el lado interno de la línea final que incluye el arco que el equipo contrario está defendiendo. La línea central se considera parte de la zona de defensa de cada equipo.

Artículo 10. Tabla de puntos

El campo de juego debe incluir una tabla de puntos localizada en la línea central por fuera de la cancha. (Ver Anexo A)

Artículo 11. Área de suplentes

El campo de juego debe incluir dos áreas de suplentes, afuera de la cancha sobre el mismo lado de la tabla de puntos. Los extremos de cada área de suplentes deben estar definidos por líneas de 2 metros de largo, empezando en y perpendicularmente a la línea lateral. Una línea debe extenderse desde la línea final y la otra debe ser marcada a 5 metros desde la línea central. Las líneas que limitan el área de suplentes deben ser marcadas de un color distinto al usado para marcar las líneas de la cancha.

Artículo 12. Área de sustitución

El campo de juego debe incluir un área de sustitución, localizada por fuera de la cancha y frente a la tabla de puntos. Los extremos del área de sustitución deben estar definidos por líneas de 2 metros de largo, empezando en y perpendicularmente a la línea lateral. Una línea debe ser marcada a cada lado de la línea central, a 3 metros de ésta. Las líneas

marcando el área de sustitución deben ser marcadas de un color distinto al usado para marcar las líneas de la cancha.

Artículo 13. Área de penalidad

El campo de juego debe incluir un área de penalidad del lado de la cancha opuesto a la tabla de puntos. Esta área incluirá dos sub-áreas de penalidad, uno a cada lado de la línea central. Cada sub-área de penalidad deberá estar marcada por tres líneas. La primera línea debe ser de 2 metros de largo paralela a la línea lateral, marcada a 1 metro de ésta y empezando a 1 metro de la línea central. Las otras dos líneas deben ser marcadas perpendicularmente a la primera y comenzando en cada extremo de ésta, a 1 metro de la línea lateral. La salida del área de penalidad está delimitada por 2 líneas de 30 cm. de longitud, marcadas como una extensión de la línea a 1 del metro de la línea central y en el punto medio del área de penalidad. Cada equipo será asignado con la sub-área de penalidad directamente opuesta a su área de suplentes. Una tabla de penalidad deberá ser posicionada entre las dos sub áreas de penalidad, directamente opuesta a la tabla de puntos. (Ver Anexo A)

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO

Artículo 14. Pelota

Debe jugarse con una pelota esférica hecha de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de goma o un material similar dentro de la misma. La circunferencia de la pelota debe ser de 65 a 67 centímetros y su peso de 260 a 280 gramos. Una pelota que cumpla con las regulaciones FIVB para vóley se considerará que cumple con las regulaciones IWRF para Quadrugby. La pelota debe ser de color blanca y debe ser inflada a por lo menos 7.5 libras de presión. El árbitro 1 debe ser el único que juzgue sobre la adecuación de la pelota.

Artículo 15. Reloj

La tabla de puntos debe estar provista de uno o más dispositivos de medida del tiempo de juego, penalidades y time-outs. Este debe ser el reloj oficial.

Artículo 16. Reloj para los cuarenta segundos

La mesa de puntuación debe estar provista de uno o más dispositivos que momento a momento regulen los periodos de cuarenta (40) segundos. El dispositivo de los cuarenta segundos tendrá un sonido diferente al del reloj de juego.

Artículo 17. Dispositivo de señalización

La tabla de puntos debe estar provista de uno o más dispositivos para proveer una señal audible del fin del tiempo de juego, time-outs, pedidos de sustitución y otras situaciones que requieran de la atención de los árbitros. Esto puede estar integrado al reloj o a la pizarra de puntos.

Artículo 18. Pizarra de puntos

El campo de juego debe estar provisto de un dispositivo para presentar el puntaje actual del juego a los jugadores y espectadores. Este dispositivo puede operarse manual, mecánica o electrónicamente. Puede incluir el reloj como parte del dispositivo.

Artículo 19. Flecha direccional de posesión alternada

La tabla de puntos debe disponer de un dispositivo que muestre la dirección de la jugada para la próxima posesión de la pelota, bajo el procedimiento de la posesión alternada detallada en el Artículo 63. Este dispositivo puede ser operado manual, mecánica o electrónicamente y puede ser incorporado a la pizarra de puntos o al reloj.

Artículo 20. Planillas de registro

La tabla de puntos y la tabla de penalidades deben estar provistas de planillas de registro para anotar el puntaje del juego y las penalidades ocurridas durante el partido. Las planillas de registro estándar están provistas en el Anexo B. Las planillas de penalidades estándar están provistas en el Anexo C.

Artículo 21. Uniforme

En cada equipo, todas las remeras deben ser del mismo color y tono. Cualquier prenda usada debajo de la remera del uniforme que sea visible debe ser del mismo color y tono del color dominante de ésta. En cada equipo, todos los pantalones deben ser del mismo color y tono. Pueden ser de distinto color que las remeras. Cualquier prenda usada debajo del pantalón del uniforme que sea visible, debe ser del mismo color y tono del color dominante de éste. En cada equipo los jugadores pueden usar pantalones cortos o largos individualmente. Todas las remeras deben llevar en el frente y en la espalda, un número entre 1 y 15, 20 y 25, 30 y 35, 40 y 45 y 50 y 55, inclusive. Cada jugador del equipo debe tener un número diferente. El número en el frente debe estar en el lado izquierdo y debe tener 10 centímetros de alto. El número de la espalda debe estar en el centro y debe tener entre 12 y 20 centímetros de alto. Ambos números deben ser visibles en todo momento. Los números también pueden estar marcados en el respaldo de la silla de ruedas. Ningún otro número debe aparecer en el uniforme. Para partidos oficiales IWRF, el equipo enlistado primero en el programa deberá usar las remeras de color más claro. En el caso de una coincidencia en los colores de las remeras, el equipo local deberá cambiar. Si el partido se juega en una cancha neutral, deberá cambiar el Equipo A.

Artículo 22. Protección para manos

Los jugadores pueden usar cualquier tipo de protección para manos; sin embargo, no pueden incluir ningún tipo de material que pueda ser peligroso para los otros jugadores, tales como materiales duros o ásperos.

SECCIÓN 4. SILLA DE RUEDAS

Artículo 23. Especificaciones

La silla de ruedas es considerada parte del jugador. Cada jugador es responsable de asegurar que su silla de ruedas cumpla con las especificaciones durante el partido. Si una

silla de ruedas no cumple con estas especificaciones será excluida del juego hasta que lo haga.

Artículo 24. Ancho

No hay un ancho máximo para las sillas de ruedas. Ningún punto de éstas puede superar el ancho de los aros de empuje.

Artículo 25. Largo

El largo de las sillas de ruedas, medido desde la parte más frontal de la rueda trasera hasta la parte más frontal de la silla, no puede exceder los 46 centímetros. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas) Artículo 26. Altura La altura de la silla de ruedas, medida desde el suelo hasta el punto medio del caño lateral del asiento a la mitad del camino entre la parte delantera y trasera de la barra lateral, no puede exceder los 53 centímetros. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)

Artículo 27. Ruedas

La silla de ruedas debe tener cuatro ruedas. A las dos ruedas grandes de atrás, usadas para impulsar la silla de ruedas, se las denomina ruedas principales; a las dos ruedas pequeñas de adelante se las denomina rueditas. (Ver Diagrama A de la silla de ruedas) a. Las ruedas principales deben tener un diámetro de 70 centímetros Cada rueda principal debe estar adaptada con un rayo protector que proteja el área que entra en contacto con las otras sillas de ruedas y un aro de empuje. No debe haber barras o platos alrededor de las ruedas principales. La parte posterior de la rueda principal, se considerará la parte posterior de la silla de ruedas y no puede extenderse más allá de este punto. (Véase el artículo 28) b. Las rueditas deben estar en ejes distintos a un mínimo de 20 centímetros entre ellos, medido de centro a centro. El armazón que sostiene las rueditas debe estar a no más de 2.5 centímetros del marco principal de la silla de ruedas, medido desde el borde interno del armazón hacia el borde externo del marco principal.

Artículo 28. Dispositivos anti-vuelco

La silla de ruedas debe estar adaptada con un dispositivo anti-vuelco añadida a la parte posterior de ésta. Si la rueda del dispositivo anti-vuelco está fija, no puede proyectarse más atrás que el punto más posterior de las ruedas principales. Si la rueda del dispositivo anti-vuelco gira, el armazón que la sujeta no puede estar más atrás que el punto más posterior de las ruedas principales. La base de la rueda del dispositivo anti-vuelco debe estar a no más de 2 centímetros del piso. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)

Artículo 29. Paragolpes

La silla de ruedas puede estar equipada con un paragolpes proyectado desde el frente de ésta. El paragolpes o la parte más frontal de la silla de ruedas en caso de no haber paragolpes, deben adecuarse a los siguientes requerimientos:

- a. La parte más frontal del paragolpes, medido hacia el punto medio de los caños con las rueditas en una posición de rodado hacia adelante, debe estar a exactamente 11 centímetros del piso. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- b. La parte más frontal del paragolpes debe tener un mínimo de 20 centímetros medido de lado a lado y debe ser recto.
- c. En su punto más frontal, el paragolpes no debe extenderse más de 20 centímetros más allá del eje frontal de los armazones de las rueditas. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- d. En su punto más ancho, el paragolpes no debe extenderse más de 2 centímetros más allá del borde externo de los armazones de las rueditas a cada lado de la silla de ruedas. (Ver Diagrama A de la Silla de ruedas)
- e. El punto más bajo del paragolpes debe estar a un mínimo de 3 centímetros desde el suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- f. El punto más alto del paragolpes debe estar a no más de 20 centímetros desde el suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- g. Los caños utilizados para hacer el paragolpes deben tener un mínimo de 0.635 centímetros de diámetro. (Ver Diagrama C de la Silla de ruedas)
- h. Los caños utilizados para hacer el paragolpes deben ser circulares y no pueden tener bordes o relieves que le den al jugador una ventaja mecánica injusta.
- i. Todos los caños utilizados en el paragolpes deben estar doblados para que todas las curvas sean redondas. Las curvas no deben hacer que el caño se arrugue o aplaste
- j. La curva interna de todas las curvas debe tener un mínimo de 2 centímetros de diámetro.
- k. La medida externa mínima de cualquier parte del paragolpes, medida de borde externo a borde externo, debe ser de 3.27 centímetros. (Ver diagrama C de la silla de ruedas) l.

Debe haber una barra conectando el paragolpes al armazón principal de la silla de ruedas extendiéndose desde el punto más ancho del paragolpes. Esta conexión debe ser recta y debe estar hecha en un ángulo de 45° o más del paragolpes y del armazón principal, medido en un plano horizontal visto desde arriba.

Artículo 30. Alas

La silla de ruedas debe estar equipada con alas a cada lado, en el área entre el frente de ésta y las ruedas principales. Cada ala debe estar hecha conforme a los siguientes requerimientos:

- a. El punto de contacto más externo del ala debe estar a exactamente 11 centímetros del piso.
- b. El punto más bajo del ala debe estar a un mínimo de 3 centímetros del piso. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- c. El punto más alto del ala debe estar a no más de 20 centímetros del suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)

- d. Los caños utilizados para hacer el ala deben tener un mínimo de 0.635 centímetros de diámetro.
- e. El ala no puede extenderse lateralmente más allá del centro de la llanta de la rueda principal.
- f. El ala puede terminar o continuar más allá de la rueda trasera con una conexión al armazón principal. Un ala que termina en la rueda principal debe adecuarse a los siguientes requerimientos adicionales:
 - i. Debe ser redonda en su extremo y sin bordes filosos.
 - ii. Debe terminar hasta a 1 centímetro de la rueda principal. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- g. El espacio por encima del ala, extendiéndose desde el borde superior del ala hasta 10 centímetros por encima del borde superior del ala y desde el frente del ala hasta 1 centímetro por detrás de la llanta de la rueda principal, no debe tener obstáculos.

Artículo 31. Confort y seguridad

La silla de ruedas debe adecuarse a las siguientes especificaciones adicionales:

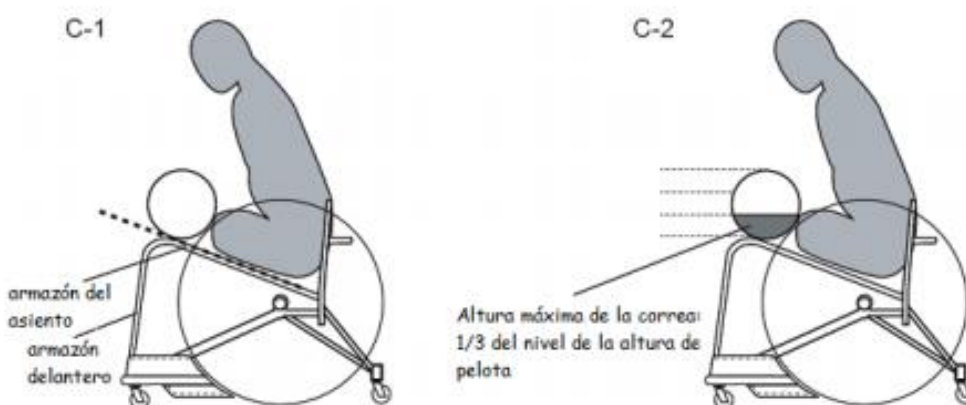
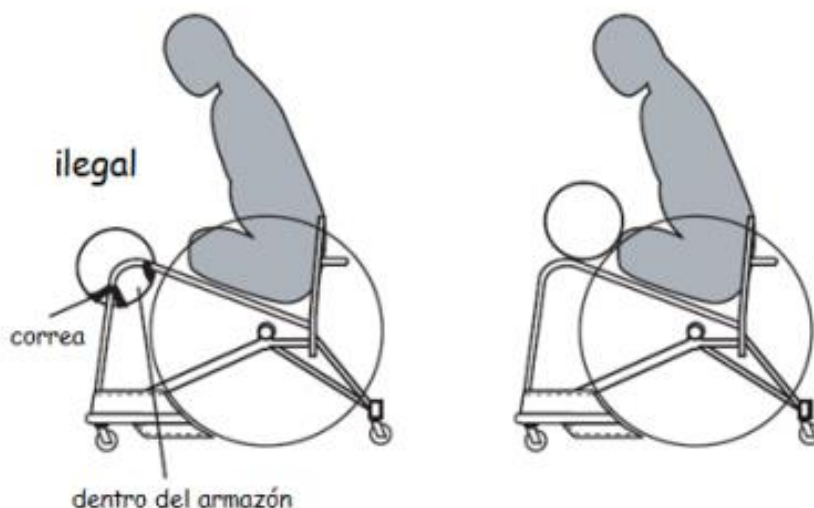
- a. Todas las proyecciones de la silla de ruedas, como manijas, barras de empuje, travesaños, ganchos, deben ser acolchadas. Nota: los mangos para empujar la silla no están permitidos.
- b. No están permitidos los dispositivos de dirección, frenos, cambios u otro tipo de dispositivos mecánicos para ayudar a operar la silla de ruedas. Si ésta está equipada con dichos dispositivos, deben ser modificados para que no sean operacionales y deben ser acomodados de manera que no representen una amenaza a la seguridad de los jugadores.
- c. La silla de ruedas puede estar adaptada con un dispositivo debajo de la parte frontal para prever que se vuelque. Este dispositivo debe adecuarse a las siguientes especificaciones:
 - i. No puede ser el punto más frontal de la silla de ruedas,
 - ii. No hay un mínimo de altura al que debe estar desde el piso, pero no puede estar en contacto continuo con éste.
 - iii. No puede dañar el piso.
 - iv. Cualquier contacto entre este dispositivo y el piso estará regido por la regla de Ventaja Física (Artículo 79).
- d. Las llantas no deben dejar marcas notables en la superficie del piso.
- e. No pueden añadirse contrapesos a la silla de ruedas.

f. Un almohadón, de un grosor máximo de 10 centímetros, está permitido en el asiento de la silla de ruedas.

g. Los jugadores pueden utilizar almohadillas entre las rodillas. Éstas no deben sobresalir por arriba de las rodillas.

h. Los jugadores pueden estar atados a la silla de ruedas.

i. Si existe la posibilidad de que los pies del jugador puedan resbalarse del apoyo de la silla de ruedas, una banda o elástico debe ser utilizada alrededor de las piernas o pies para



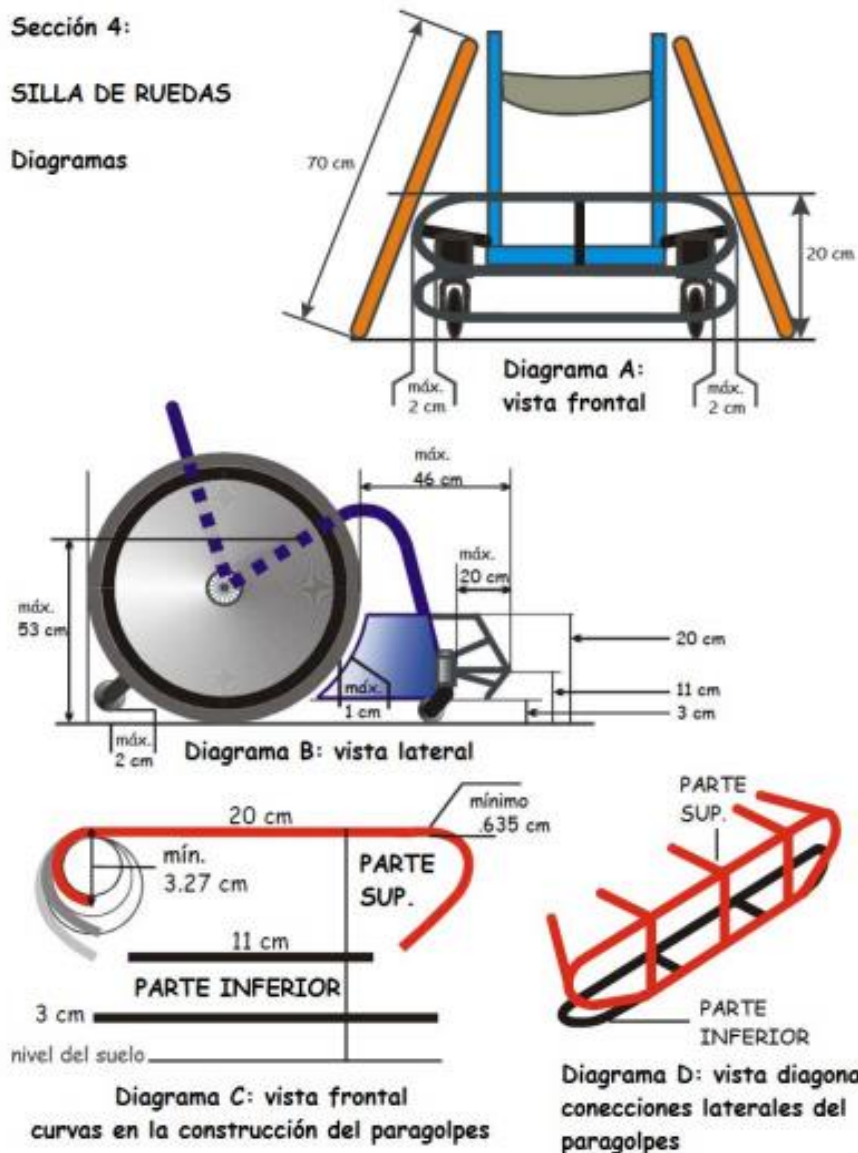
prevenir que esto ocurra.

j. Los jugadores pueden utilizar dispositivos adicionales para apoyar la pelota. Este apoyo debe estar al mismo nivel o a nivel superior al armazón del asiento. Ninguna parte de la pelota puede estar dentro de éste. Las correas se pueden utilizar para asegurar la pelota,

siempre y cuando el 75% de la misma esté disponible para ser jugada y sólo tengan contacto con las correas el 25% de la pelota.

Artículo 32. Modificaciones

Cualquier parte de la silla de ruedas o del equipamiento del jugador, puede ser modificado para mejorar la comodidad, la seguridad o por razones médicas. Estas modificaciones deben ser seguras, deben adecuarse a todas las especificaciones sobre sillas de ruedas de estas Reglas y no deben generar ninguna ventaja mecánica. Las modificaciones hechas por razones médicas deben ser anotadas en la tarjeta de clasificación del jugador. Los



cambios innovadores que den ventaja mecánica o que no se adecuen a las normas actualmente aceptadas para sillas de ruedas, como están detalladas en estas Reglas, no pueden ser realizados sin la anterior aprobación de la IWRF. Dichos cambios deben ser presentados y aprobados por la Comisión Técnica de IWRF, por escrito. La aprobación debe ser recibida no menos de dos meses antes del comienzo del Campeonato Mundial, Campeonato Zonal o Juegos Paralímpicos y un mes antes de cualquier otro evento

autorizado. Como la IWRF requiere un mes para procesar adecuadamente una solicitud y tomar una decisión, las solicitudes deben ser realizadas tres meses antes del Campeonato Mundial, Campeonato Zonal o Juegos Paralímpicos y dos meses antes de otros eventos autorizados. El comienzo de dichos eventos es la fecha de las ceremonias inaugurales, o en caso de no haber ceremonias inaugurales, la fecha del primer día de competencia.

SECCIÓN 5. EQUIPOS

Artículo 33. Designación de equipos

El equipo local debe ser anotado como Equipo A en la planilla de goles. Cuando el partido se juega en una cancha neutral, el equipo que aparece primero en el programa oficial debe ser anotado como Equipo A. En los eventos autorizados por IWRF, todos los campos de juego serán considerados neutrales.

Artículo 34. Jugadores

Cada equipo deberá tener un máximo de doce miembros. No más de cuatro jugadores de cada equipo pueden estar en la cancha al mismo tiempo. Se considera que los jugadores que están penalizados están en la cancha. Los miembros del equipo que no están en la cancha durante el juego se denominan suplentes.

Artículo 35. Clasificación

Todos los jugadores deben estar clasificados de acuerdo con el sistema de clasificación de IWRF como está detallado en el Manual de Clasificación IWRF. Cada jugador debe poseer una tarjeta de clasificación que contiene la siguiente información:

- a. El nombre completo del jugador.
- b. El puntaje de clasificación actual del jugador.
- c. El número del jugador como aparece en su uniforme y en la nómina.
- d. Una foto del jugador.
- e. Las especificaciones de las modificaciones realizadas en la silla de ruedas del jugador o el equipamiento por razones médicas.

La tarjeta de clasificación debe ser entregada al juez de goles cada vez que el jugador entra a la cancha. La suma de los puntajes de clasificación de los jugadores de un equipo debe ser 8 o menos. Por cada jugadora en la cancha a los equipos se les permitirá un extra de 0,5 puntos por encima de los 8 puntos totales. Si condiciones tales como lastimaduras o descalificaciones, hacen que el equipo no pueda tener cuatro jugadores en la cancha respetando el valor del puntaje de clasificación máximo, deberá permitírsele al equipo jugar con tres jugadores. En este caso, la suma de los puntajes de clasificación de los jugadores en la cancha debe ser inferior a 8.

Artículo 36. Nóminas

No menos de diez minutos antes del tiempo programado para el comienzo del partido, cada entrenador deberá entregar al juez de goles la siguiente información, que debe estar escrita en la planilla de goles:

- a. Los nombres, clasificaciones y números de uniforme de todos los miembros del equipo.
- b. El nombre del capitán o capitanes del equipo.
- c. El nombre del director técnico y del asistente del director técnico. Únicamente los jugadores anotados en esta nómina tendrán permiso para jugar. Los suplentes que lleguen tarde al juego podrán jugar si su nombre aparece en la nómina.

Artículo 37. Jugadores titulares

No menos de diez minutos antes del tiempo programado para el comienzo del partido, cada entrenador deberá entregar al juez de goles los nombres y tarjetas de clasificación de los cuatro jugadores titulares. El entrenador del equipo A deberá ser el primero en proveer esta información. Los titulares no podrán ser sustituidos durante este tiempo excepto en caso de lastimarse. Cada equipo deberá comenzar el juego con cuatro jugadores en la cancha.

Artículo 38. Capitanes

Cada equipo debe designar al menos un capitán. El capitán es el único miembro del equipo autorizado a comunicarse con los oficiales en nombre del entrenador o de otros jugadores. El capitán es responsable de trabajar con los oficiales y sus compañeros de equipo para mantener el comportamiento adecuado en la cancha.

El capitán deberá distinguirse de los demás jugadores mediante la inscripción de la letra "C" al lado de su nombre, en el acta del partido. Cuando el capitán abandone el terreno de juego, un capitán alternativo, será designado. Éste último, también puede distinguirse por la inscripción de las letras AC al lado de su nombre en el acta del partido.

Artículo 39. Directores Técnicos

Cada equipo deberá designar un director técnico, cuyo nombre deberá estar escrito en la planilla de goles. Un equipo podrá designar un asistente del director técnico, cuyo nombre también deberá estar escrito en la planilla de goles. El asistente del director técnico deberá asumir las responsabilidades de éste si por cualquier razón el primero se ve impedido de continuar. El capitán del equipo podrá actuar como director técnico. Si el capitán debe abandonar la cancha debido a una falta de descalificación, o si se ve impedido a seguir actuando como director técnico por cualquier otra razón, el capitán alternativo puede reemplazarlo como director técnico.

Artículo 40. Selección del área de gol y de suplentes

Antes del tiempo programado para el comienzo del partido, los directores técnicos de los equipos deberán encontrarse para seleccionar su lado de la cancha y área de suplentes. Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre la elección del lado de la cancha y área de suplentes, el equipo con el ranking más alto deberá elegir. Para la primera mitad del juego, cada equipo deberá defender la línea de gol que está más cerca de su área de suplentes y deberá anotar en la línea de gol que está más lejos de la misma. Para la segunda mitad, los equipos deberán mantener sus áreas de suplentes, pero deberán intercambiar las áreas de gol que defienden y donde anotan. En caso de tiempo suplementario, los equipos deberán mantener sus áreas de gol por el primer tiempo suplementario y deberán cambiar áreas de gol para cada tiempo suplementario subsecuente.

SECCIÓN 6. OFICIALES

Artículo 41. Oficiales del juego

Cada partido debe estar oficiado por dos árbitros, denominados Árbitro 1 y Árbitro 2. Los árbitros deben ser asistidos por un Jefe Técnico, Juez de Goles, Cronometrista, Operador de los Cuarenta Segundos y un Cronometrista de Penalidades. Estos asistentes son denominados Oficiales de Mesa. Durante un torneo, todos los oficiales deberán estar bajo la supervisión de un Primer Oficial. El Primer Oficial es responsable de la asignación y supervisión de los árbitros y oficiales de mesa.

Artículo 42. Jurisdicción de oficiales

Los deberes y la autoridad de los oficiales comienzan cuando llegan al campo de juego y terminan al finalizar todos los tiempos de regulación y tiempo suplementario como lo aprueba el Árbitro 1 con su firma en la planilla de goles. Cualquier incidente subsecuente deberá ser anotado en la planilla de goles y será tratado por los organizadores del torneo u otras autoridades relevantes. Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones referentes a infracciones de las reglas cometidas en la cancha y dentro del campo de juego. Los árbitros están autorizados a tratar con situaciones más allá del campo de juego cuando tienen un efecto sobre éste. Los árbitros no están autorizados a aprobar ningún cambio a estas Reglas.

Artículo 43. Errores corregibles

Un error en la administración del juego puede ser corregido bajo las siguientes circunstancias:

- a. El error debe ser de administración, tal como aplicar una sanción incorrecta o fallar en hacer arrancar o parar el reloj del tiempo o de los cuarenta segundos, apropiadamente. Errores en el juicio o interpretación de los árbitros no están sujetos a corrección.
- b. La solicitud de corrección debe ser realizada por el entrenador o capitán del equipo después de la siguiente interrupción y antes de que la pelota se ponga en juego.

- c. La solicitud debe ser realizada al Juez de Goles, quien debería notarlo inmediatamente e informar a los árbitros en la próxima interrupción del juego. Si el Árbitro 1 decide que ha ocurrido un error corregible, todo lo ocurrido después del error, se nulifica y el juego se debe reiniciar desde el punto en el cual ocurrió el error. El reloj y los puntos deben reseteados al punto en el cual ocurrió el error.

Artículo 44. Árbitros

Los árbitros deben conducir el juego de acuerdo a estas Reglas. Los árbitros deberán usar las técnicas, procedimientos y señales como está detallado en el Manual de Árbitros de IWRF. Los árbitros tienen el poder de resolver cualquier situación de juego no especificada en estas Reglas. Si la comunicación verbal es necesaria para explicar una decisión, el idioma inglés se utilizará para todos los partidos internacionales. Esto no quiere decir que un jugador o entrenador tiene derecho a solicitar una explicación de una sanción, ni que un árbitro debe hablar inglés para llevar a cabo sus funciones. Esto se aplica sólo a situaciones que afectan a la confusión y los retrasos prolongados en un juego que son la consecuencia de hechos que son inusuales o fuera del ámbito de aplicación de las Normas.

Artículo 45. Responsabilidades del Árbitro

El Árbitro 1 tiene la responsabilidad general de la conducción del juego. Tiene las siguientes obligaciones adicionales:

- a. Inspeccionar y aprobar todo el equipo usado por los jugadores y oficiales.
- b. Anular el uso de objetos o equipamiento juzgado peligroso.
- c. Reconocer a los demás oficiales antes de comenzar el juego.
- d. Administrar el saque al comienzo del juego.
- e. Tomar la decisión final en todos los conflictos o discrepancias referentes a la operación del reloj, pizarra de goles u otras áreas bajo la jurisdicción de los oficiales de mesa
- f. Tomar la decisión final en un error corregible.
- g. Declarar el juego perdido por descalificación cuando las condiciones lo garanticen. (Artículo 113)
- h. Verificar que la planilla de goles esté correcta al finalizar cada período de juego y en cualquier otro momento que sea necesario.

Artículo 46. Jefe técnico

El Jefe Técnico tiene las siguientes obligaciones:

- a. Supervisar el trabajo de los oficiales de mesa en la pizarra de goles
- b. Asistir a los árbitros en la conducción del juego.
- c. Asistir a los árbitros con cualquier situación de error corregible.
- d. Asegurar la precisión de la planilla de goles.
- e. Asegurar el buen funcionamiento del reloj.

- f. Asegurar el buen funcionamiento del reloj de cuarenta segundos.
- g. Asegurar el buen funcionamiento de la pizarra de puntos.
- h. Asegurar el buen funcionamiento de la flecha de posesión alternada
- i. Asegurar el registro de los time-outs
- j. Asistir a los árbitros con las protestas de cualquiera de los equipos.

Artículo 47. Juez de goles

El juez de goles tiene las siguientes obligaciones:

- a. Verificar que toda la información requerida esté apropiadamente escrita en las planillas de goles antes del comienzo del partido
- b. Registrar todos los goles en la planilla de goles en orden cronológico.
- c. Registrar todos los time-outs en la planilla de goles, incluyendo el período, el equipo y el jugador o director técnico que lo pidió.
- d. Monitorear el valor de clasificación total de todos los jugadores en la cancha para cada equipo y asegurar que ningún equipo se exceda del valor máximo. (Artículo 35)
- e. Registrar el orden en el que los jugadores entran a la cancha después de las sustituciones.
- f. Operar la pizarra de puntos cuando no está integrada al reloj
- g. Operar la flecha de posesión alternada cuando no está integrada al reloj.
- h. Informar al árbitro sobre cualquier irregularidad. Esto debe ser realizado en la primera interrupción en el juego después de la irregularidad.

Artículo 48. Cronometrista

El Cronometrista tiene las siguientes obligaciones:

1. Operar el reloj.
2. Notificar al Árbitro 1 en el minuto tres antes de comenzar el partido.
3. Cronometrar todos los períodos de juego e intervalos en tiempo regular y tiempo suplementario.
4. Indicar el fin de cada período de tiempo regular y suplementario
5. Cronometrar cada time-out (Artículo 57) y time-out del equipamiento (Artículo 59), proveyendo una señal audible después que los quince segundos hayan pasado.
6. Notificar a los árbitros de todas las solicitudes de sustitución.
7. Operar la pizarra de puntos cuando está integrada al reloj.
8. Operar la flecha de posesión alternada cuando está integrada al reloj.
9. Informar al árbitro sobre cualquier irregularidad. Esto debe ser realizado en la primera interrupción en el juego después de la irregularidad.

Artículo 49. Operador de los cuarenta segundos

El operador de los cuarenta segundos tiene las siguientes funciones:

- a. Operar el reloj de los cuarenta segundos.
- b. Iniciar o reiniciar el reloj de los cuarenta segundos, según el Artículo 53.

Artículo 50. Cronometrista de penalidades

El Cronometrista de penalidades tiene las siguientes obligaciones: a.

- a. Supervisar el área de penalidad. b.
- b. Por cada penalidad asignada, registrar la siguiente información en la planilla de penalidades:
 - i. el nombre del jugador que cometió la falta,
 - ii. el tipo de falta cometida y
 - iii. el momento de la falta.
- c. Registrar advertencias por contacto antes del silbato (Artículo 92).
- d. Cronometrar cada penalidad usando el reloj.
- e. Indicar cuándo los jugadores penalizados pueden volver a la cancha.
- f. Informar al árbitro sobre cualquier irregularidad. Esto debe ser realizado en la primera interrupción en el juego después de dicha irregularidad.

SECCIÓN 7. REGULACIONES DEL TIEMPO

Artículo 51. Tiempo de juego

Quadrugby se juega en cuatro períodos de ocho minutos. Hay un intervalo de dos minutos al final del primer y el tercer período. Hay un intervalo de cinco minutos al final del segundo período. En caso de tiempo suplementario, cada período de tiempo suplementario debe ser de tres minutos.

Debe haber un intervalo de dos minutos entre el final del tiempo regular y el primer período de tiempo suplementario. Si se requieren períodos de tiempo suplementario adicionales, deberá haber un intervalo de dos minutos después de cada período.

Artículo 52. Operaciones del reloj de juego

El reloj de juego debe ser puesto en marcha en los siguientes momentos:

- a. Cuando la pelota es tocada por un jugador después de haber alcanzado el punto más alto durante un salto.
- b. Cuando la pelota ha sido tocada por un jugador en la cancha durante un saque.

El reloj de juego debe ser parado:

- a. Al finalizar cada período de tiempo regular o suplementario.
- b. Cuando se anota un gol.
- c. Cuando un árbitro toca el silbato ante una violación, falta, time-out, o cualquier otra detención del juego.

Artículo 53. Operaciones del reloj para los cuarenta segundos

El reloj de los cuarenta segundos deberá activarse cuando el balón es tocado por un jugador en la cancha después de un saque desde fuera del campo y se reinicia cada vez que un equipo obtenga la posesión de la pelota en juego, dentro de la cancha.

Un simple toque de la pelota por un adversario no inicia un nuevo período de cuarenta segundos, si el otro equipo aún tiene la posesión. El reloj de los cuarenta segundos será detenido y reiniciado a cuarenta (40) segundos cuando:

- a. Un árbitro hace sonar su silbato por una falta o violación defensiva.
- b. Un árbitro hace sonar su silbato por una falta o violación ofensiva generando un cambio de posesión.
- c. Se detiene el juego por una acción relacionada con el equipo que no tiene posesión de la pelota. El reloj de los cuarenta segundos se detendrá, pero no se reiniciará a cuarenta (40) segundos, cuando el mismo equipo que previamente tenía la posesión de la pelota, deba efectuar un saque de banda, como resultado de:
 - i. Una pelota que sale del terreno de juego.
 - ii. Un jugador del mismo equipo solicita tiempo muerto (lesión, equipamiento).
 - iii. Una situación de pelota dividida

Una falta ofensiva, donde el equipo mantiene la posesión. El reloj de cuarenta segundos se detendrá y se restablecerá a quince (15) segundos cuando un equipo en posesión de la pelota lo requiera y se le concede un tiempo muerto, si el tiempo restante en el reloj de 40 segundos es inferior a 15 segundos.

Se detendrá y apagará cuando un equipo obtenga la posesión de la pelota en juego en la cancha y haya menos de cuarenta (40) segundos restantes en el reloj de juego o quince (15) segundos restantes en el reloj de juego después de que un tiempo muerto ha sido concedido en cualquier período de juego.

Artículo 54. Operaciones del reloj de penalidades

El reloj de juego puede ser utilizado como reloj de penalidades para medir el tiempo de las penalidades.

Artículo 55. Pelota en juego

La pelota está en juego cuando el árbitro toca el silbato: a. Antes de entrar al círculo central para administrar un salto o b. Cuando se pone la pelota a disposición de un jugador para un saque.

Artículo 56. Pelota muerta

La pelota está muerta cuando el árbitro toca el silbato ante un gol, una violación, una falta, un time-out o cualquier otra detención en la jugada.

Artículo 57. Time-outs (tiempo pedido)

Cada equipo tiene seis (6) time-outs que pueden ser pedidos en cualquier momento durante el tiempo de juego regular. Habrá cuatro (4) time-outs de treinta segundos y dos (2) de sesenta segundos. En el caso de que haya tiempo suplementario, los time-outs que queden al finalizar el tiempo regular, se utilizarán en el tiempo suplementario del juego.

Además, cada equipo recibirá un (1) adicional de treinta segundos de time-outs por tiempo suplementario. Un pedido de time-out de treinta segundos puede ser realizado por un director técnico o jugador. Pero sólo el director técnico o su asistente pueden pedir un timeout de sesenta segundos. Un time-out pedido por un director técnico solo será otorgado cuando la pelota esté muerta.

El director técnico puede hacer su pedido al Cronometrista en cualquier momento; éste le transmitirá el pedido a un árbitro en la próxima detención en el juego después del pedido. Un time-out por un jugador cuando la pelota está viva, será otorgado sólo si el jugador haciendo el pedido, o un jugador de su equipo, tiene la posesión de la pelota. La pelota no puede estar en contacto con el suelo o con un jugador del equipo opuesto.

Cuando el árbitro acepta un pedido de time-out, debe tocar el silbato, señal de que un time-out ha sido otorgado e indicar el equipo que lo ha pedido. Esta información debe ser inscripta en la planilla de goles. Durante un time-out, los jugadores pueden permanecer en la cancha o regresar a su banco. Los directores técnicos y miembros del equipo no pueden entrar a la cancha durante un time-out; si los jugadores requieren asistencia o desean conversar con el director técnico o miembros del equipo, deben regresar a su banco.

El equipo que pidió el time-out puede resolver terminarlo y volver a jugar en cualquier momento. El otro equipo debe reanudar el juego inmediatamente. Si se utiliza el time-out completo, una advertencia debe sonar después de 20 segundos en un time-out de 30 segundos y 50 segundos en un time-out de 60 segundos, para indicar que los equipos deben volver a la cancha y prepararse para reanudar el juego. Cuando el time-out ha terminado, el juego debe reanudarse con un saque lateral.

Después de la advertencia para reanudar el partido, debe otorgársele a los jugadores tiempo para posicionarse. Si un árbitro juzga que un jugador o jugadores se están retrasando, el juego debe reanudarse de la siguiente manera:

- a. Si el equipo que saca se está retrasando, el árbitro comenzará con el procedimiento de saque desde el punto apropiado, poniendo la pelota en el suelo. Si el jugador que debe sacar toma su posición antes de que una violación de saque ocurra, el árbitro debe poner la pelota a su disposición y continuar con el conteo de 10 segundos.
- b. Si el equipo que no saca se está retrasando, el árbitro debe darle la pelota al equipo contrario para que saque y el juego se reanuda.

Artículo 58. Time-out del árbitro

El árbitro puede parar el juego en cualquier momento para atender y resolver cualquier situación. La duración de esta detención en el juego variará con cada situación. Las siguientes reglas aplican a situaciones específicas:

- a. Si ocurre una situación que pone a cualquier persona en peligro, el árbitro debe parar el juego inmediatamente. La interrupción debe durar tanto como se requiera para resolver la situación.
- b. Si un jugador está lesionado, el árbitro debe parar el juego inmediatamente. La interrupción debe durar tanto como sea necesario para llevar al jugador lesionado para que sea asistido médicamente. Si la lesión es menor y el jugador puede ser tratado y volver a jugar en un minuto, puede hacerlo. Si el jugador lesionado no puede volver al juego en un minuto, un time-out debe ser pedido o debe ser sustituido por otro jugador.
- c. Si hay algún problema con los oficiales de mesa o su equipo que afecte la operación del reloj de juego, el árbitro debe parar el juego inmediatamente. La interrupción puede durar tanto como sea necesario para resolver la situación.
- d. Si hay algún problema con los oficiales de mesa o su equipo que no afecte la operación del reloj de mesa, el árbitro debe parar el juego en la próxima interrupción de éste. La interrupción puede durar tanto como sea necesario para resolver la situación.
- e. Si una situación de error corregible ocurre, (Artículo 43) el árbitro debe parar el juego en cuanto advierta el error.

Artículo 59. Time-out de equipamiento

Este artículo no se aplica a un jugador que está inmovilizado debido a una caída, incluso si hay un problema de equipamiento simultáneamente. Si cualquier parte de la silla de ruedas o del equipo de un jugador funciona mal, está dañada o requiere algunos ajustes, puede pedir una interrupción en el juego. El árbitro otorgará la interrupción de la siguiente manera:

- a. Si el problema de equipamiento está poniendo a alguien en peligro, el árbitro deberá detener el juego inmediatamente.
- b. Si no hay ningún problema y el jugador puede moverse, el árbitro deberá parar el juego en la próxima interrupción del mismo.
- c. Si no hay peligro, el jugador está inmovilizado y el equipo ofensivo no está en una posición de gol, el árbitro deberá parar el juego inmediatamente.
- d. Si no hay peligro, el jugador está inmovilizado y el equipo ofensivo está en una posición de gol, el árbitro deberá parar el juego tan pronto como la actual oportunidad de gol haya terminado.

Cuando un time-out de equipamiento es otorgado, el jugador afectado tiene un minuto para resolver el problema. Si el problema no puede ser resuelto en un minuto, debe pedirse un time-out adicional o ser sustituido por otro jugador. Un time-out de equipamiento no es una oportunidad para realizar un cambio. Las sustituciones se pueden permitir si el jugador solicitante del time-out de equipamiento tiene algún problema con el funcionamiento del equipo que le impide jugar.

Artículo 60. Jugador caído

Este artículo no se aplica a un jugador que está inmovilizado debido únicamente a un problema de equipamiento. Un jugador caído es aquel que está en una posición tal que, como resultado de una caída, no es capaz de mover su silla de ruedas. Como un jugador caído no puede volver a jugar por sus propios medios, el juego debe ser interrumpido en la primera oportunidad posible. El árbitro detendrá el juego de la siguiente forma:

- a. Si el equipo ofensivo no está en una posición de gol, el árbitro deberá parar el juego inmediatamente.
- b. Si el jugador caído está en peligro o lesionado, el árbitro deberá parar el partido inmediatamente.
- c. Si el jugador caído está en una posición que interfiere con el juego, el árbitro deberá parar el partido inmediatamente.
- d. Si el equipo ofensivo está en una posición de gol, no hay peligro ni lesión y el jugador caído no está en una posición que interfiera con el juego, el árbitro deberá parar el juego tan pronto como la actual oportunidad de gol haya terminado.

Después de que el árbitro haya parado el partido, debe permitir a los miembros del equipo del jugador caído, entrar a la cancha para proveer asistencia. El juego debe ser reanudado tan pronto como el jugador caído esté listo. Si más de un minuto es necesario para que el jugador caído esté listo para reanudar el juego, un time-out debe ser pedido o ser sustituido por otro jugador.

SECCIÓN 8. REGULACIONES DEL JUEGO

Artículo 61. Comienzo del juego

El juego debe comenzar con un salto en el círculo central. El juego comienza cuando el Árbitro 1 toca el silbato para indicar el comienzo del contacto legal antes de entrar al círculo central para el salto. Si un equipo no puede poner a cuatro jugadores en la cancha al comienzo del partido, éste no podrá comenzar. Si ese equipo es incapaz de poner a cuatro jugadores dentro de los quince minutos posteriores al tiempo programado para el comienzo del partido, serán descalificados del juego.

Artículo 62. Salto

Antes del salto, un jugador de cada equipo, denominado centro, debe entrar al círculo central. Estos jugadores deben ocupar su posición del mismo lado de la línea central a la línea de gol que defienden. Todos los demás jugadores deben posicionarse por fuera del círculo central. Los jugadores del mismo equipo que están por fuera del círculo no pueden

ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si uno de los jugadores opuestos pide una de las posiciones.

Para administrar el salto, el Árbitro 1 debe sonar el silbato para indicar el comienzo de contacto legal y luego entrar al círculo central. Debe lanzar la pelota verticalmente entre los centros para que alcance una altura a la que ninguno de los dos pueda alcanzar y luego caiga entre ellos. Después que la pelota haya alcanzado su punto más alto, debe ser tocada al menos una vez por alguno de los centros antes de que toque el piso. El salto debe ser retomado en las siguientes situaciones:

- a. Si hay una violación simultánea por parte de los dos equipos.
- b. Si la pelota toca el suelo antes de ser tocada por uno de los dos centros.
- c. Si el Árbitro 1 hace un mal lanzamiento.

Artículo 63. Posesión alternada

Los equipos alternarán la posesión de la pelota al comienzo del segundo, tercer y cuarto período de tiempo regular y luego de cada pelota dividida (Artículo 72). El equipo que no gane la posesión de la pelota después del salto obtendrá la primera posesión bajo el procedimiento de posesión alternada.

Si una violación del salto lleva a un equipo a recibir la posesión de la pelota, el otro equipo debe recibir la primera posesión del proceso de alternancia. La flecha direccional de posesión alternada debe indicar la dirección de la jugada para la siguiente posesión bajo este procedimiento.

Después de que la pelota ha sido legalmente sacada al comienzo de un período o después de una pelota dividida, la flecha debe ser girada para indicar la dirección para la próxima posesión alternada.

Artículo 64. Ubicación de una persona

La ubicación de una persona está determinada por el punto de contacto entre esa persona y el suelo. Si cualquier parte de una persona está en contacto con un área fuera de límite, se considera que la persona está fuera de la cancha. Si una persona que está en una parte de la cancha entra en contacto con otra parte de la cancha, se considera que está en ésta última.

Artículo 65. Ubicación de la pelota

La ubicación de la pelota está determinada por su punto de contacto con el suelo o con una persona. Cuando la pelota no está en contacto con el suelo o una persona, su ubicación se determina por su último punto de contacto. Cuando el contacto de la pelota se restablece con el suelo o con una persona, la nueva ubicación está determinada por el nuevo punto de contacto.

Se considera que la pelota ha tocado o ha sido tocada por un jugador cuando cualquier parte de su cuerpo o silla de ruedas toca la pelota, sea esto o no resultado de una acción intencional por parte del jugador.

Artículo 66. Posesión de la pelota

- a. Un jugador tiene posesión de la pelota cuando:
 - i. sujeta a la pelota con sus manos o la asegura en su falda o contra cualquier parte de su cuerpo o de la silla de ruedas y la pelota no está en contacto con el suelo,
 - ii. tiene una mano o las manos afirmadas en la pelota para prevenir que un opositor tenga libre y fácil movimiento de la pelota,
 - iii. se le otorga la pelota para que ejecute un saque (Artículo 70),
 - iv. acepta voluntariamente una pelota en juego (Artículo 55) o v. está en el acto de picar la pelota (Artículo 68).
- b. Un equipo gana la posesión de la pelota cuando un jugador de ese equipo tiene posesión de la pelota. La posesión del equipo continúa hasta que:
 - i. un jugador del equipo contrario gana la posesión de la pelota, o
 - ii. la pelota es declarada muerta. La posesión del equipo no termina mientras la pelota está siendo pasada entre los jugadores.

Artículo 67. Jugando la pelota

La pelota puede ser jugada con las manos o antebrazos o llevada en la falda o silla de ruedas. Cuando la pelota es llevada en la falda, al menos el 75% de la misma debe estar visible. La pelota puede ser pasada, rodada, bateada, picada, golpeada, lanzada o adelantada de cualquier otra forma. La pelota no puede ser pateada o golpeada deliberadamente por ninguna parte de la pierna debajo de la rodilla.

Artículo 68. Picar la pelota

No hay restricciones en el número de empujes, pivotes u otros movimientos de la silla de ruedas que son requeridos entre piques. El pique debe ser un acto positivo de empujar o dejar caer la pelota al suelo. No se considera que un jugador que amaga, batea o intenta ganar la posesión de la pelota la haya picado.

Artículo 69. Gol

Un gol es anotado cuando un jugador que está en posesión de la pelota tiene dos ruedas tocando el área fuera de límite cruzando la línea de gol del equipo contrario, entre los dos conos que marcan los extremos de la línea de gol.

El jugador debe tener posesión de la pelota antes de que cualquiera de las dos ruedas cruce la línea de gol. Si la pelota se le está cayendo al jugador, no está segura (Artículo 66) y por ende, el jugador no tiene posesión de la misma.

Cuando un gol sea anotado, el árbitro tocará el silbato, señalará el gol y asegurará la pelota para dársela al equipo contrario para el saque. Un punto debe ser otorgado por cada gol.

Artículo 70. Saque

Un saque es utilizado para poner la pelota en juego después de un gol, una violación o falta, un time-out o cualquier otra interrupción en el juego y para comenzar el segundo, tercer y cuarto período del tiempo regular de juego. En esta sección, los términos "zona de ataque" y "zona de defensa" hacen referencia a las zonas de ataque y defensa del equipo que obtiene la posesión de la pelota para el saque. Para cada saque, el equipo en posesión de la pelota designará a un jugador para que lo ejecute. El jugador que realiza el saque debe posicionarse fuera del límite en la posición de saque.

El árbitro debe poner la pelota en la falda del jugador que saca y tocar el silbato para indicar que la pelota está en juego. Éste jugador podrá entonces lanzar, pasar, batear, golpear o impulsar la pelota de cualquier otra forma a la cancha. Los saques pueden hacerse desde las siguientes posiciones:

- a. Después de un gol: en un punto en la línea de fondo elegida por el jugador que ejecuta el saque.
- b. Después de una violación, excepto por una violación del saque: en algún punto en la línea lateral cercano al lugar donde ocurrió la violación.
- c. Después de una violación del saque: en un punto en la línea lateral opuesta a la tabla de puntos, en la zona de defensa y cercano a la línea central.
- d. Después de una falta: en un punto en la línea lateral cercano al lugar donde ocurrió la falta.
 - i. Después de un time-out:
 - ii. si fue pedido después de un gol pero antes de que la pelota fuera puesta en juego, el saque debe realizarse desde un punto de la línea de fondo elegido por el jugador que ejecuta el saque; y
 - iii. en cualquier otro momento, el saque debe realizarse desde un punto de la línea lateral opuesta a la tabla de puntos, lo más cercano posible a la posición de la pelota cuando el time-out fue pedido.
- f. Después de una pelota dividida: en un punto de la línea lateral opuesta a la tabla de puntos y cercano al lugar donde ocurrió la pelota dividida.
- g. Al comienzo del segundo, tercer y cuarto períodos del tiempo regular de juego: en un punto en la línea lateral opuesta a la tabla de puntos, en la zona de defensa y cercano a la línea central.

Artículo 71. Sustituciones

Cualquier equipo puede realizar cualquier cantidad de sustituciones después de una interrupción en el juego, excepto después de que un gol ha sido anotado. Si hay una

interrupción adicional después del gol, se pueden realizar sustituciones. Los suplentes deben reportarse al área de sustitución antes de la interrupción en el juego y dar sus tarjetas de clasificación al Juez de Goles. En la siguiente interrupción en el juego, el Cronometrista señalará a los árbitros que una sustitución ha sido requerida.

Si el árbitro determina que la sustitución está permitida, reconocerá el pedido y permitirá a los suplentes entrar a la cancha. Si los jugadores que solicitaron la sustitución no están inmediatamente listos para entrar a la cancha y jugar, el árbitro puede denegarles el permiso y proseguir con el juego. Los suplentes no pueden entrar a la cancha directamente desde el banco. Los jugadores que salgan de la cancha después de una sustitución deben dirigirse al área de sustitución y retirar sus tarjetas de clasificación del Juez de Goles antes de volver a su banco. No puede realizarse sustitución para un jugador que está penalizado.

Artículo 72. Pelota dividida

Una pelota dividida ocurre cuando:

- a. Dos o más jugadores opuestos tienen posesión de la pelota al mismo tiempo (Artículo 66).
- b. Dos o más jugadores opuestos hacen que la pelota se vaya fuera de los límites,
- c. Una pelota en juego se atasca entre dos o más sillas de ruedas de jugadores opuestos.
- d. Una pelota en juego queda atrapada debajo de una silla de ruedas. Cuando un árbitro determina que ha ocurrido una situación de pelota dividida, debe tocar el silbato para indicar una interrupción en el juego y dar la señal de pelota dividida.

El equipo que tiene la siguiente posesión bajo el proceso de posesión alternada (Artículo 63) debe recibir la pelota para sacar. Un jugador no puede causar una pelota dividida intencionalmente poniendo la pelota a disposición de un jugador opuesto cuando éste no tiene intención de obtener posesión de la pelota o haciendo que la pelota quede atrapada debajo de la silla de ruedas intencionalmente.

SECCIÓN 9. VIOLACIONES

Artículo 73. Sanción

La sanción para las violaciones de todas las reglas en esta sección es la pérdida de la posesión de la pelota. Después de una violación de un equipo, la pelota le es concedida al equipo contrario para que realice un saque.

Artículo 74. Violación de vuelta de cancha

Un equipo que tiene posesión de la pelota en la zona de ataque no puede volver la pelota a la zona de defensa mientras mantenga la posesión de la misma. Hacerlo es una

violación. Las siguientes condiciones deben ocurrir para que exista una violación de vuelta de cancha:

- a. Un equipo debe tener posesión de la pelota en su zona de ataque.
- b. Un jugador de ese equipo debe ser el último en tocar la pelota antes de que entre a la zona de defensa.
- c. La pelota debe entrar a la zona de defensa.
- d. Un jugador de ese equipo debe ser el primero en tocar la pelota después de que ésta entre a la zona de defensa.

Artículo 75. Violación de pelota fuera de cancha

Un jugador no puede hacer que la pelota salga fuera de los límites de la cancha. Una pelota está fuera de límite cuando toca a una persona u objeto que esté fuera de cancha. El último jugador que haya tocado la pelota antes de que ésta salga fuera de los límites, recibe una penalidad. La única excepción es si un árbitro juzga que otro jugador intencionalmente causó que la pelota saliera tocando antes a un jugador opuesto. En ese caso, el jugador que intencionalmente causó que la pelota saliera fuera de límite debe ser penalizado.

Artículo 76. Violación de doce segundos

Un equipo que tiene posesión de la pelota en su zona de defensa debe lograr que la pelota llegue a la zona de ataque dentro de los doce segundos. No lograrlo es una violación. La pelota está en la zona de ataque cuando toca el suelo o a una persona que está en dicha zona. El conteo de doce segundos comienza cuando un jugador en la cancha toma posesión de la pelota, en su zona de defensa. El conteo de doce segundos termina si un jugador del equipo contrario toma posesión de la pelota.

Artículo 77. Violación de pateo

Es una violación de pateo que un jugador le pegue intencionalmente a la pelota con su pie o pierna por debajo de la rodilla.

Artículo 78. Violación de fuera y dentro

Un jugador en posesión de la pelota no tiene permitido dejar la cancha por detrás de la línea de gol y luego volver a la cancha sin haber hecho un gol. Deben existir tres condiciones para esta violación:

- a. El jugador debe tener posesión de la pelota antes de cruzar la línea de gol.
- b. Una de las ruedas de la silla de este jugador debe salir de la cancha detrás de la línea de gol del equipo contrario.
- c. Esa rueda debe volver a entrar a la cancha o perder contacto con el área fuera de los límites antes de hacer el gol.

Artículo 79. Violación de ventaja física

Un jugador que está tocando la pelota no puede tocar el suelo con ninguna parte de su cuerpo o de la silla de ruedas, exceptuando a las cuatro ruedas de la silla y el dispositivo anti-vuelco.

Artículo 80. Violación de pique de diez segundos

Un jugador que está en posesión de la pelota debe pasar o picar la pelota (Artículo 68) al menos una vez cada diez segundos. No hacerlo es una violación.

Artículo 81. Violación de diez segundos en el área

Un jugador cuyo equipo está en posesión de la pelota no puede permanecer en el área del equipo contrario por más de diez segundos.

Artículo 82. Violaciones de saque

Las siguientes reglas aplican para el saque:

- a. Después de que el árbitro haya tocado el silbato, la pelota debe ser sacada por el jugador que lo ejecute y ser tocada por un jugador dentro de la cancha, antes de los diez segundos.
- b. Después de que haya sacado, el mismo jugador no puede tocar la pelota antes de que lo haga otro jugador.
- c. El jugador que realiza el saque debe ser el último punto de contacto de la pelota antes que la misma haga contacto con la cancha o con un jugador dentro de ésta.
- d. El jugador que saca no puede entrar a la cancha antes de haber soltado la pelota.
- e. El jugador que saca debe entrar a la cancha en un radio de un metro desde donde realizó el saque.
- f. Cuando el saque se ejecuta desde el lateral, el jugador que saca puede pivotar antes del saque, pero no puede moverse a lo largo de la línea lateral más allá del punto de saque.

Artículo 83. Violación de time-out

Es una violación para un equipo pedir un time-out cuando no le quedan time-outs por pedir.

Artículo 84. Violación de saltos

Las siguientes reglas aplican al salto:

- a. El centro no debe usar ninguna parte de su silla de ruedas, a excepción del respaldo, para mantener el equilibrio durante el salto.
- b. El centro no debe golpear al centro contrario en la mano o brazo para sacar ventaja.

- c. El centro no debe tener posesión de la pelota hasta que ésta haya tocado el suelo o haya sido tocada por un jugador que no es centro.
- d. Después de haber ingresado al círculo central, los centros no pueden dejarlo antes que uno de ellos haya tocado la pelota legalmente.
- e. Todos los jugadores excepto los centros deben permanecer por fuera del círculo central hasta que la pelota haya sido tocada por uno de los centros.
- f. Ningún jugador debe causar que la pelota se vaya fuera de límites antes de que algún jugador haya tenido posesión de ella (Artículo 66).

Artículo 85. Violación de cuarenta segundos

Un equipo que tiene la posesión de la pelota tiene cuarenta segundos para anotar un gol. Este tiempo será medido por el reloj de cuarenta segundos (Artículo 53). No lograr anotar el gol antes de la finalización de este tiempo es una violación.

SECCIÓN 10. PRINCIPIOS DE CONTACTO

Si bien el Quadrugby es un deporte de contacto, ningún tipo de contacto físico está permitido bajo ninguna circunstancia. Otros factores tales como la posesión, localización, velocidad y vulnerabilidad de los jugadores debe ser considerada. Las conductas antideportivas no pueden ser excusadas en nombre del juego legal y agresivo. Los árbitros deben considerar la seguridad sin apartarse del juego. Cada situación debe ser juzgada por sí misma. Esta sección detallará los principios que deben ser considerados por los árbitros cuando apliquen las reglas. Estos principios permiten el contacto mientras se proteja a los jugadores y les da la oportunidad de defenderse a sí mismos, sus posiciones y la pelota. Se permite a los árbitros juzgar cada situación sin interferir en el flujo del juego.

Artículo 86. Seguridad

Aunque en Quadrugby el contacto entre sillas de ruedas esté permitido, los jugadores no deben excederse en la fuerza requerida cuando desafían a un oponente por la posición o por la posesión de la pelota. Los jugadores son responsables si inician contacto de una forma que ponga a otro jugador en riesgo. Se espera que hagan un esfuerzo por evitar contactos peligrosos disminuyendo la velocidad, parando o cambiando la dirección, si fuera necesario. Los árbitros juzgarán la fuerza razonable basándose en un número de factores, incluyendo:

- a. El tamaño relativo, velocidad y posiciones de los jugadores.
- b. El ángulo en el que el contacto ocurre.
- c. La habilidad del jugador que es golpeado para ver y anticipar el contacto.
- d. El estatus del jugador en el momento del contacto, incluyendo si está quieto o moviéndose, manteniendo su equilibrio o por caerse.

Los dispositivos de seguridad de la silla de ruedas, tales como los dispositivos antivuelco, no pueden ser utilizados por un oponente para sacar ventaja involucrando contacto.

Artículo 87. Posición en la cancha

Un jugador tiene el derecho a ocupar una posición legal que no esté ya ocupada por otro jugador. Un jugador que está ocupando una posición no puede ser obligado a dejarla por medio de fuerza ilegal. Sin embargo, un jugador no puede reclamar una posición pasivamente si es desafiado por un oponente. Un jugador que tiene posesión de la pelota tendrá más libertad porque tiene la responsabilidad agregada de proteger la pelota. Un jugador intentado moverse a una nueva posición puede ser bloqueado por uno o más oponentes. Jugadores del equipo opuesto pueden usar el contacto contra un jugador para intentar ocupar una posición que no está claramente ocupada por otro jugador.

Artículo 88. Espacio vertical

Un jugador tiene derecho sobre su espacio vertical inmediato, determinado cuando el jugador está derecho, sentado en las siguientes posiciones:

- a. Medido de lado a lado, desde el borde externo de un hombro hasta el borde externo del otro.
- b. Medido del frente hacia atrás, desde el borde de sus rodillas hasta la parte interna del respaldo.
- c. Medido de arriba abajo, desde la parte superior de la cabeza hasta sus piernas.
- d. Cuando un jugador tiene posesión de la pelota, el contacto ilegal con ese espacio será cobrado al jugador contrario si es iniciado por éste o si es iniciado por el jugador que tiene la pelota como resultado de movimientos normales requeridos para proteger o pasar la pelota.

Artículo 89. Ventaja

Situaciones que resultan en una violación o una falta deben ser juzgadas en el contexto del juego. Una acción o situación que no tiene ningún efecto en el juego o que no crea una ventaja o desventaja para el jugador o jugadores, debe ser ignorada y debe permitirse que continúe el juego.

El flujo del juego no debe ser interrumpido por violaciones triviales de las reglas. Un contacto que ocurra sin efecto alguno en los jugadores involucrados puede ser juzgado como accidental y el juego puede continuar. Al aplicar este principio, la ventaja o desventaja causada debe ser el resultado de la acción de un jugador y no de la decisión de un árbitro de cobrarlo o no.

SECCIÓN 11. FALTAS COMUNES**Artículo 90. Definición y sanciones**

Las faltas comunes resultan de una acción ilegal como resultado de un intento genuino de participar del juego. Una falta cometida por el equipo que tiene posesión de la pelota es llamada una falta ofensiva. Una falta cometida por el equipo que no tiene posesión de

la pelota es llamada una falta defensiva. La sanción para una falta común ofensiva es la pérdida de la posesión de la pelota.

La sanción para una falta común defensiva es un minuto de penalidad para el jugador que cometió la falta. Si una falta común defensiva es cometida cuando un jugador ofensivo está en posesión de la pelota y en posición de marcar un gol, el árbitro puede cobrar un gol de penalidad en lugar de un minuto de penalidad.

Un jugador que esté cumpliendo un minuto de penalidad por una falta común será liberado del sub-área de penalidad si el equipo opuesto marca un gol, a no ser que haya sido cobrado un gol de penalidad.

Artículo 91. Falta por exceso

Un jugador no tiene permitido golpear a un oponente con velocidad o fuerza relativamente excesiva, con riesgo de lastimarlo.

Artículo 92. Falta de contacto antes del silbato

Un jugador no tiene permitido hacer contacto ventajoso o claro con un oponente durante una pausa en el juego. El período de contacto legal comienza cuando el árbitro toca el silbato antes de un salto o un lateral y finaliza en la siguiente ocasión en que el árbitro toque el silbato. Cada equipo recibirá una advertencia por cada mitad de tiempo por contacto antes del silbato. El segundo y subsiguiente incidente de un equipo será considerado falta. Una advertencia por contacto que es suministrada en la segunda mitad del partido continuará en los períodos siguientes de tiempo suplementario.

Artículo 93. Falta de cuatro en el área

No más de tres jugadores defensivos de un equipo son permitidos en el área de defensa cuando el otro equipo tiene posesión de la pelota. Si un cuarto jugador defensivo entra al área, éste será sancionado con una falta.

Artículo 94. Falta de detención

- a. Un jugador no tiene permitido agarrar o retener a un oponente con las manos u otra parte del cuerpo de manera que la libertad de movimiento del oponente se vea impedida.
- b. Un jugador no tiene permitido por ninguna razón apoyarse en un oponente de manera tal que lo ponga en desventaja.

Artículo 95. Falta por salir de la cancha

- a. Un jugador no debe dejar la cancha cuando la pelota está muerta a no ser que sea permitido por el árbitro u otros artículos de estas reglas.
- b. Un jugador que no tenga posesión de la pelota no debe dejar la cancha deliberadamente o para sacar ventaja cuando la pelota está en juego. Éste jugador puede abandonar la cancha para evitar ser lastimado o lastimar otros. Si las circunstancias lo hacen abandonar la cancha, debe volver por el punto más

cercano por donde salió. Cuando él vuelve, no debe sacar ninguna ventaja que no tenía antes de salir de la cancha y no puede reclamar ninguna ventaja perdida por dejar la cancha.

- c. Un jugador cuyo equipo no tiene posesión de la pelota no debe abandonar la cancha cruzando su propia línea de gol por ninguna razón, excepto cuando el juego está lejos del área. d. Un jugador cuyo compañero tiene posesión de la pelota no debe dejar la cancha cruzando por la línea de gol del equipo contrario por ninguna razón.

Artículo 96. Falta por empujar

- a. Después de hacer contacto legal con un oponente, un jugador no tiene permitido continuar aplicando fuerza a sus ruedas traseras, repositando sus manos en los aros o ruedas, con el fin de mover su silla y empujar al oponente de una posición legal a una ilegal.
- b. Un jugador no tiene permitido ayudar a un compañero a defender o a hacer un gol empujándolo con las manos o con la silla de ruedas.

Artículo 97. Falta por uso ilegal de las manos

Un jugador no tiene permitido usar sus manos o brazos para contactar ventajosa o deliberadamente con un oponente. Cuando el uso ilegal de las manos ocurre en el espacio vertical (Artículo 88) la falta debe ser sancionada al jugador que no tiene posesión de la pelota, excepto cuando el contacto fue iniciado por el jugador que tiene posesión de la pelota y no fue como resultado del movimiento para proteger o pasar la pelota. Cuando el uso ilegal de las manos ocurre fuera del espacio vertical, la falta debe ser sancionada al jugador que inició el contacto.

Artículo 98. Falta de giro

Un jugador no tiene permitido hacer contacto con la silla de ruedas de un jugador contrario en cualquier punto detrás del eje de la rueda trasera, de manera que la silla de ruedas gire horizontal o verticalmente poniendo la seguridad del jugador contrario en riesgo. Después que un jugador establece contacto legal delante del eje de la rueda trasera de la silla de un jugador contrario, la inercia del movimiento de las sillas puede causar que el punto de contacto se traslade detrás del eje, resultando en un giro. Si el contacto inicial fue legal y el contacto fue mantenido desde ese punto hasta que el giro ocurrió, el jugador no será sancionado con falta.

Artículo 99. Falta de un metro

Ningún jugador, excepto por el que saca, tiene permitido entrar al radio de un metro desde el punto en la línea lateral o de fondo desde donde se realiza el saque. Este radio de un metro tiene efecto desde que el árbitro toca el silbato para indicar que la pelota está en juego hasta que el jugador realiza el saque. (Artículo 70)

SECCIÓN 12. FALTAS TÉCNICAS

Artículo 100. Definición y sanciones

Una falta técnica es resultado de un error administrativo o una violación del comportamiento aceptable y el decoro. Las faltas técnicas pueden ser cometidas por un jugador o por integrantes del banco. La sanción por una falta técnica para un jugador es un minuto de penalidad al jugador que cometió la falta. La sanción por una falta técnica cometida por integrantes del banco, incluido el técnico, miembros del equipo o suplentes, es un minuto de penalidad a ser cumplido por un jugador de la cancha elegido por el técnico. Un jugador cumpliendo un minuto de penalidad por una falta técnica que no es una falta de descalificación, será liberado del sub-área de penalidad si el equipo contrario marca un gol, a no ser que haya sido cobrado un gol de penalidad.

Artículo 101. Falta técnica del jugador

Un jugador no tiene permitido ser indiferente a las instrucciones de los oficiales, usar tácticas antideportivas o comportarse de manera antideportiva. Las siguientes acciones tendrán como resultado una falta técnica:

- a. Usar lenguaje irrespetuoso o abusivo hacia cualquier persona.
- b. Usar la mano o los brazos para tocar a un jugador contrario.
- c. Poner una mano o manos cerca de los ojos de un jugador contrario.
- d. Retrasar el juego innecesariamente.
- e. Impedir al jugador que saca volver a la cancha completamente después de un saque.
- f. Caerse de la silla de ruedas deliberadamente para parar el juego.
- g. No ir directamente a la sub-área de penalidad cuando es enviado por un árbitro.
- h. Abandonar la sub-área de penalidad antes que finalice el tiempo de penalidad o sin ser liberado de la penalidad por el Cronometrista o el Árbitro.
- i. Cambiar el número de jugador sin la aprobación del árbitro.
- j. Un jugador caído se levanta solo, sin ayuda del personal del banco.
- k. Levantar el cuerpo del asiento de la silla de ruedas o usar cualquier parte de las piernas para modificar la velocidad o dirección de la silla de ruedas.
- l. Usar una excusa injustificable para obtener una pausa en el juego, por ejemplo, por:
 - i. Pedir un time-out cuando un compañero no tiene la posesión de la pelota,
 - ii. Pedir un time-out cuando el otro equipo tiene posesión de la pelota o
 - iii. Hacer un pedido trivial para un time-out de equipamiento. Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su discreción, sancionar a un jugador con una falta técnica por cualquier violación contra el comportamiento aceptable y el decoro.

Artículo 102. Falta técnica del personal del banco

Para que el juego progrese apropiada y eficientemente, el decoro por parte del personal del banco es particularmente importante. Violaciones del decoro o administrativas del juego por parte del técnico, asistente del técnico, suplentes u otra persona del equipo, resultará en una falta técnica sancionada al personal del banco.

Las siguientes acciones tendrán como resultado una falta técnica:

- a. Entrar a la cancha sin recibir permiso del oficial para hacerlo.
- b. Entrar a la cancha como suplente sin informarlo a los oficiales de mesa, presentando la tarjeta de clasificación y esperando a que el árbitro de permiso para entrar.
- c. Usar lenguaje irrespetuoso o abusivo hacia cualquier persona.
- d. Dejar el área del banco de suplentes, excepto que sea requerido por un oficial o que se deje el campo de juego completamente.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su discreción sancionar a personal del banco con una falta técnica por cualquier violación contra el comportamiento aceptable y decoro.

Artículo 103. Falta técnica de equipamiento

Un jugador no puede jugar con una silla de ruedas que no se adecue a las especificaciones detalladas en estas reglas. Si en cualquier momento durante el juego un jugador es encontrado jugando con una silla de ruedas ilegal, deberá ser sancionado con una falta técnica. Un técnico puede pedir al árbitro la inspección de una silla de ruedas de un jugador del equipo contrario durante una pausa en el juego. Si el árbitro encuentra que la silla es legal, un time-out de sesenta segundos y una falta técnica será sancionada al técnico que pidió la inspección. Si no le quedan time-outs de sesenta segundos, entonces una segunda falta técnica se sancionará al técnico. Si esto sucediera, ambas faltas deberán ser cumplidas consecutivamente por el mismo jugador. Si durante el juego una silla de ruedas que era legal deja de serlo fallando en adecuarse a las reglas, el jugador debe recibir una oportunidad para corregir el problema antes de sancionarlo con una falta técnica.

Artículo 104. Falta técnica por exceso de puntos

El valor total de puntos de los jugadores en la cancha, incluyendo el sub-área de penalidad, no puede exceder el máximo especificado en el Artículo 35. Si un equipo es encontrado jugando con exceso de puntaje en la cancha, será sancionado con falta técnica el último jugador del equipo que haya entrado a la cancha. Si el último jugador que entró a la cancha está cumpliendo una penalidad, la falta técnica debe ser sancionada al anteúltimo jugador que entró a la cancha.

Si es imposible determinar cuál fue el último jugador en entrar a la cancha, la falta técnica será aplicada a un jugador en la cancha elegido por el técnico. Un técnico puede pedir al Juez de Goles un conteo de la puntuación del equipo contrario en cualquier momento

durante el juego. El Juez de Goles registrará la hora en que fue requerido e informará al árbitro en la siguiente pausa en el juego.

Si el árbitro encuentra que el equipo tiene excesiva puntuación en la cancha, la falta técnica será dada y el juego será retomado desde el momento en que el conteo de puntaje fue requerido. Si el árbitro determina que el equipo no tiene exceso de puntuación en la cancha, será sancionado con falta técnica el técnico que hizo el pedido.

Artículo 105. Falta intencional

Un jugador no puede deliberadamente cometer una falta contra un jugador contrario. Una falta intencional es cometida cuando es clara que la intención del jugador al cometer una falta común es intimidar a su oponente. Un jugador que comete una falta intencional deberá ser sancionado con dos faltas técnicas adicionalmente a la falta común.

Las penalidades serán cumplidas consecutivamente, comenzando por la falta común. Si la sanción por la falta común es una pérdida de la posesión de la pelota o un gol de penalidad, el jugador comenzará a cumplir un minuto de penalidad por la primera falta técnica, inmediatamente. Si un jugador es sancionado con una segunda falta intencional en el mismo partido, el jugador será descalificado del mismo. La sanción por la descalificación en esta situación será como se establece por una falta intencional.

Artículo 106. Falta de descalificación

Una persona que comete una falta que es claramente antideportiva o que es cometida con una clara indiferencia por la seguridad, debe ser descalificada del juego. Las siguientes acciones resultarán en una falta de descalificación:

- a. Juego peligroso.
- b. Pelea.
- c. Lenguaje irrespetuoso y ofensivo continuo.
- d. Golpear o hacer contacto físico irrespetuosamente con un oficial.
- e. Una falta común que fue pobremente juzgada y que resulta en un peligro o lesión de un oponente.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su discreción sancionar a jugadores o personal del banco con una falta de descalificación por cualquier violación descarada o severa contra el comportamiento aceptable, el decoro o la seguridad. Una persona que comete una falta de descalificación debe dejar el campo de juego inmediatamente.

No tiene permitido permanecer en el campo de juego, los alrededores o cualquier otra área donde pueda seguir teniendo influencia sobre el juego. Cualquier interacción por parte de una persona descalificada del juego resultará en una falta de descalificación para el personal del banco de suplentes. La sanción por una falta de descalificación es un minuto de penalidad. Esta penalidad debe ser cumplida por el minuto completo; el jugador cumpliendo la penalización no podrá abandonar la sub-área de penalidad si el equipo contrario hace un gol.

Si la falta de descalificación fue cometida por un jugador, la penalidad debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con un puntaje de clasificación equivalente al del jugador que fue descalificado. Si no existe tal jugador, la penalidad debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con el puntaje de clasificación más cercano al del jugador descalificado.

Si hay dos jugadores con puntajes igualmente cercanos al del jugador descalificado, el jugador con mayor puntaje de clasificación deberá cumplir con la penalidad. Si hay más de un jugador que puede cumplir la penalidad, el técnico elegirá uno. Si la falta de descalificación fue cometida por un suplente, un técnico, un asistente del técnico u otra persona del equipo, la penalidad será cumplida por un jugador elegido por el técnico.

SECCIÓN 13. PENALIDADES

Artículo 107. Cumpliendo la penalidad

Un jugador que es llamado a cumplir con una penalidad debe reportarse inmediatamente a su sub-área de penalidad, excepto que requiera asistencia médica. El jugador debe ir al sub-área de penalidad y permanecer allí hasta que ésta termine.

Un jugador que esté cumpliendo una penalidad debe permanecer dentro del sub-área de penalidad durante todas las pausas en el juego, incluyendo time-outs e intervalos de un minuto siguiendo el primer y tercer período y períodos de tiempo suplementario. Un jugador cumpliendo una penalidad puede dejar el sub-área de penalidad y retornar a su banco de suplentes durante el intervalo de cinco minutos luego del segundo período y los dos minutos de intervalo previos al primer tiempo suplementario. El jugador debe retornar al sub-área de penalidad previo al comienzo del tercer período y del tiempo suplementario.

Artículo 108. Salida del área de penalidad

Un jugador cumpliendo una penalidad es liberado del sub-área de penalidad cuando el tiempo de penalidad ha expirado según el reloj de juego. Si el reloj no puede ser visto por el jugador, el Cronometrista de Penalidad debe decirle al jugador cuando el tiempo se ha cumplido. Un jugador debe salir del área de penalidad entre las líneas marcadas en la cancha. (Ver Apéndice A) Un jugador cumpliendo una penalidad que no es resultado de una falta de descalificación, debe ser liberado del sub-área de penalidad si el equipo contrario anota un gol que no sea un gol de penalidad. Un jugador liberado como resultado de un gol será instruido a que vuelva a la cancha por el Cronometrista de penalidad o el árbitro. Si más de un jugador del mismo equipo están cumpliendo una penalidad deben ser liberados del sub-área de penalidad en el mismo orden en que recibieron las penalidades.

Artículo 109. Penalidades múltiples

No más de dos jugadores de un mismo equipo pueden cumplir penalidades al mismo tiempo. Si se requiere que más de dos jugadores cumplan penalidades, el tercero y los

subsecuentes jugadores penalizados deben dejar la cancha y esperar la oportunidad para comenzar a cumplir la pena, fuera de la misma y de la sub-área de penalidad.

Debe permitirse que un suplente juegue por este jugador para permitir que este equipo pueda seguir jugando. Un jugador esperando a cumplir una penalidad debe empezar a hacerlo cuando el número de jugadores en el sub-área de penalidad de su equipo sea menor a dos. Si es necesario, debe permitirse al técnico hacer cambios para que su equipo no viole el máximo puntaje de clasificación.

Artículo 110. Faltas durante intervalos

Un jugador que es requerido para cumplir una penalidad como resultado de una falta realizada durante un intervalo, debe comenzar a cumplirla al inicio del siguiente período.

SECCIÓN 14. CONCLUYENDO EL JUEGO

Artículo 111. Decidiendo el juego

Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el cuarto período, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador. Si los equipos están empatados al finalizar el cuarto período, un tiempo suplementario debe jugarse. Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el tiempo suplementario, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador.

Si los equipos están empatados al finalizar el tiempo suplementario, debe jugarse un tiempo suplementario adicional. Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el tiempo suplementario, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador. Períodos adicionales de tiempo suplementarios deben ser jugados hasta que uno de los equipos esté adelante en el marcador al finalizar el período suplementario. Cada período suplementario debe empezar con un salto.

Artículo 112. Terminando el juego

Si según el juicio del Árbitro 1, el juego se ha convertido en un evento incontrolable, debido a faltas descaradas, continuas y peligrosas por parte de uno de los equipos; disturbios o acciones peligrosas por parte del público contra los jugadores u oficiales; indiferencia persistente hacia los oficiales u otros actos persistentes y peligrosos por parte de los jugadores, técnicos o espectadores, él podrá terminar el juego inmediatamente.

En tal caso, el juego debe decidirse de la siguiente manera: a. Si el juego es terminado debido a la acción de un equipo, ellos deben ser juzgados por haber hecho que el juego se suspendiera. (Artículo 113) b. Si el juego no es terminado por la acción de uno de los equipos, el equipo que va adelante en el marcador al momento que el juego es finalizado, debe ser declarado ganador. c. Si el juego no es terminado por la acción de uno de los equipos y el mismo se encuentra empatado al momento de la finalización, no se debe

tomar ninguna decisión. El juego debe ser suspendido y reanudado posteriormente cuando las causas de la suspensión hayan sido eliminadas.

Artículo 113. Renuncia al juego

Un equipo debe renunciar al juego si:

- a. se rehúsa a jugar,
- b. no está listo para jugar luego de los quince minutos de la hora de inicio de juego establecida (Artículo 61),
- c. no está listo para jugar con cuatro jugadores luego de los quince minutos de la hora de inicio de juego establecida (Artículo 61),
- d. sus acciones hacen que el Árbitro 1 termine el juego (Artículo 112),
- e. no puede continuar el juego respetando el máximo puntaje de clasificación (Artículo 35), o
- f. no puede continuar el juego con al menos dos jugadores.

El equipo al que no se le hace renunciar al juego debe ser declarado ganador. Si el equipo que renuncia está debajo en puntos al momento de la renuncia, el puntaje del momento debe ser tomado como el puntaje final. Si el equipo que renuncia está adelante en puntos al momento de la renuncia, el puntaje de 1 a 0 a favor del otro equipo debe ser tomado como el puntaje final.

6. BASQUETBOL EN SILLA DE RUEDAS

Los datos relativos a antecedentes, reglas y detalles oficiales de este deporte hacen referencia a los documentos de la Federación Internacional de Básquetbol en Silla de Ruedas.

3.1.1.20. ANTECEDENTES

El Básquetbol en silla de ruedas es una de las disciplinas pioneras en la historia del deporte adaptado. Esta disciplina se adaptó para deportistas en silla de ruedas en Inglaterra y en Estados Unidos después de la Segunda Guerra Mundial. Los ex combatientes jugaban en los hospitales de rehabilitación por razones recreativas y terapéuticas ya que les permitía mejorar su condición física general.

Este deporte se jugó en los primeros Juegos Paralímpicos de Roma en 1960, y es uno de los pocos que ha estado presente en todas las ediciones. Las mujeres comenzaron a competir en esta disciplina a partir de los Juegos de Tel Aviv en 1968. En la actualidad, esta disciplina se practica en más de 100 países.

Con el fin de equilibrar los equipos, los atletas se clasifican sobre la base de un sistema de puntuación de 1 a 4,5, en línea con el potencial funcional de cada uno de los participantes. El puntaje más alto marca un mayor potencial funcional del atleta. La suma de las puntuaciones de todos los jugadores no puede exceder de 14.

El básquetbol adaptado es practicado hoy en día por personas con algún tipo de discapacidad físico-motora. Las sillas de ruedas deben ser adaptadas y estandarizadas de acuerdo con las normas establecidas por la institución que regula a esta disciplina, que es la Federación Internacional de Baloncesto en Silla de Ruedas (IWBF).

Hay cinco jugadores en cada equipo. Un partido se divide en cuatro cuartos y cada uno de ellos tiene una duración de diez minutos. El reloj se detiene en determinadas situaciones: el momento en que la pelota sale de la cancha o durante el minuto de tiempo fuera.

Cada equipo puede mantener el balón durante 24 segundos, en ese tiempo los jugadores deben tirar hacia el aro. Cada dos toques en la silla de ruedas, los jugadores deben hacer rebotar el balón, pasarlo o lanzarlo al aro. El simple contacto entre las sillas de ruedas no se considera una falta, a menos que los árbitros lo interpreten como intencional.

3.1.1.21. REGLAS DE JUEGO

REGLA UNO – EL JUEGO

ARTÍCULO 1. DEFINICIONES

1.1 EL BALONCESTO EN SILLA DE RUEDAS

El baloncesto en silla de ruedas lo juegan dos (2) equipos de cinco (5) jugadores cada uno. El objetivo de cada equipo es encestar en la canasta del adversario e impedir que el

equipo contrario encesta. El baloncesto en silla de ruedas está controlado por los árbitros, oficiales de mesa, y un comisario, si lo hubiera

1.2 CANASTA: PROPIA / CONTRARIA

La canasta en la que ataca un equipo es la de sus adversarios y la canasta que defiende es la suya. 1.3 Vencedor de un partido El vencedor será el equipo que haya logrado el mayor número de puntos al final del tiempo de juego.

REGLA DOS – PISTA Y EQUIPAMIENTO

ARTÍCULO 2. PISTA

2.1 TERRENO DE JUEGO

El terreno de juego será una superficie plana y dura, libre de obstáculos (Esquema 1) con unas dimensiones de veintiocho (28) metros de largo y quince (15) metros de ancho, medidos desde el borde interior de las líneas limítrofes

2.2 PISTA TRASERA

La pista trasera de un equipo se compone de su propia canasta, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de ese equipo, las líneas laterales y la línea central.

2.3 PISTA DELANTERA

La pista delantera de un equipo se compone de la canasta de los adversarios, la parte del tablero que da al terreno de juego y la parte del terreno de juego delimitada por la línea de fondo que se encuentra detrás de la canasta de los adversarios, las líneas laterales y el borde más cercano a la canasta de los adversarios de la línea central.

2.4 LÍNEAS

Todas las líneas se trazarán en color blanco, de cinco (5) centímetros de ancho y claramente visibles

2.4.1 Líneas limítrofes

El terreno de juego estará delimitado por las líneas limítrofes, que consisten en las líneas de fondo y las líneas laterales. Estas líneas no forman parte del terreno de juego. Cualquier obstáculo, incluidos los miembros de un equipo situados en el banquillo, estará como mínimo a dos (2) metros del terreno de juego.

2.4.2 Línea central, círculo central y semicírculos de tiro libre

La línea central se trazará paralela a las líneas de fondo desde los puntos centrales de las líneas laterales. Se prolongará 0.15 metros por la parte exterior de cada una de ellas. La línea central forma parte de la pista trasera. El círculo central se trazará

en el centro del terreno de juego y tendrá un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia. Si su interior está pintado deberá ser del mismo color que las zonas restringidas. Los semicírculos de tiros libres se trazarán sobre el terreno de juego con un radio de 1,80 metros, medido hasta el borde exterior de la circunferencia y sus centros estará situados en el punto medio de cada línea de tiros libres. (Esquema 2)

2.4.3 Líneas de tiros libres, zonas restringidas y posiciones de rebote para tiros libres

La línea de tiros libres se trazará paralela a cada línea de fondo. Su borde más alejado distará 5,80 metros del borde interior de la línea de fondo y su longitud será de 3,60 metros. Su punto central estará situado sobre la línea imaginaria que une el centro de ambas líneas de fondo. Las zonas restringidas son los espacios rectangulares marcados en el terreno de juego, delimitados por las líneas de fondo, la prolongación de las líneas de tiros libres y las líneas que parten de las líneas de fondo, con sus bordes exteriores 2,45 metros del centro de las mismas y que terminan en el borde exterior de la prolongación de las líneas de tiros libres.

Excepto las líneas de fondo, estas líneas forman parte de la zona restringida. El interior de las zonas restringidas debe estar pintado. Las posiciones de rebote para tiros libres marcadas a lo largo de las zonas restringidas, y reservadas para los jugadores en los tiros libres, se marcarán como muestra el esquema 2.

2.4.4 Zona de canasta de tres puntos

La zona de canasta de tres puntos de un equipo (Esquemas 1 y 3) es todo el terreno de juego excepto el espacio cercano a la canasta de los oponentes que incluye y está delimitada por:

- Dos (2) líneas paralelas que parten de la línea de fondo y perpendiculares a esta, con su borde más alejado a 0,90 metros del borde interior de las líneas laterales.
- Un arco de radio 6,75 metros medidos desde la proyección sobre el terreno de juego del centro exacto de la canasta hasta el borde exterior del arco. La distancia entre este punto y el borde interior del centro de la línea de fondo es de 1,575 metros. El arco se une con las líneas paralelas. La línea de tres (3) puntos no forma parte de la zona de canasta de tres (3) puntos

Regla Dos – Pista y equipamiento

2.4.5 Zonas de banquillo de equipo Las zonas de banquillo de equipo se marcarán fuera del terreno de juego delimitadas por dos (2) líneas como se muestra en el Esquema 1. Debe haber (7) asientos disponibles en la zona de banquillo de equipo para los entrenadores, entrenadores ayudantes y acompañantes de equipo. Todos los jugadores usarán sus sillas de ruedas en el banquillo. Cualquier otra persona se situará al menos a dos (2) metros detrás del banquillo de equipo. 2.4.6 Líneas de saque Las dos (2) líneas de 0,15 metros de longitud se trazarán fuera del terreno de juego, en la línea lateral enfrente

de la mesa de oficiales, con su borde exterior a una distancia de 8,325 metros del borde interior de la línea de fondo más próxima

ESQUEMA 2. ZONA RESTRINGIDA

ARTÍCULO 3. EQUIPAMIENTO

Se requerirá el siguiente equipamiento:

- Unidades de contención, que consisten en: — Tableros — Canastas, compuestas por aros (abatibles) y redes — Soportes del tablero que incluyan protecciones
- Balones de baloncesto
- Reloj de partido
- Marcador
- Dispositivo de veinticuatro (24) segundos
- Cronómetro o dispositivo (visible) adecuado (que no sea el reloj de partido) para cronometrar los tiempos muertos.
- Dos (2) señales acústicas independientes, muy potentes y claramente diferentes entre sí
- Acta
- Indicadores de faltas de jugadores
- Indicadores de faltas de equipo Flecha de posesión alterna
- Pista de juego
- Terreno de juego
- Iluminación adecuada Para una descripción más detallada del equipamiento del baloncesto en silla de ruedas, ver el Apéndice sobre Equipamientos de Baloncesto en Silla de Ruedas.

3.1 SILLAS DE RUEDAS

3.1.1 Debe prestarse especial atención a la silla de ruedas ya que es considerada como parte del jugador. Las infracciones a las siguientes reglas comportarán la prohibición de que una silla de ruedas pueda utilizarse durante el partido.

3.1.2 La barra de protección horizontal en la parte frontal/lateral de la silla de ruedas debe estar a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Esta barra podrá ser recta o curvada, pero no debe acabar en punta. Las medidas se tomarán con la(s) rueda(s) delanteras colocadas en dirección de avance. Cuando la barra horizontal no exista, el reposapiés debe estar a 11 cm del suelo, medidos hasta su punto más adelantado y en toda su longitud. De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés, situado detrás de la barra, puede tener cualquier altura, siempre y cuando no toque el suelo.

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

3.1.4 A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas (“castors”) unidos al marco o al eje trasero y situados en la parte posterior de la silla de ruedas. Estos “castors” pueden estar frecuentemente o incluso continuamente en contacto con el suelo. La anchura entre estos dispositivos (“castors”) está limitada a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador está sentado en la silla y en posición de avance, la máxima distancia permitida entre el(los) “castors” y la superficie de juego es de 2 cm. Las ruedas antivuelco (“anti-tip castors”) no deben sobresalir más allá del plano vertical que marcan los puntos más atrasados de las ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla este en posición de avance. Nota: Tal como se describe en este párrafo, una ruedecilla antivuelco (“anti-tip castor”) no es una rueda.

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

- 63 cm para jugadores de las clases 1.0 a 3.0
- 58 cm para jugadores de las clases 3.5 a 4.5 La medición debe realizarse con las ruedas delanteras “castors” en posición de avance y con el jugador fuera de la misma.

3.1.6. La silla estará provista de tres o cuatro ruedas, es decir, dos ruedas grandes en la parte posterior y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera. Las ruedas grandes, incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de 69 cms. En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña (ó “castor”) debe estar ubicada en el centro y dentro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda rueda pequeña (ó “castor”) a la única rueda delantera. Iluminaciones que reflejen o parpadeen no están permitidas en las ruedas, la silla o los “castors”.

3.1.7 Debe haber un aro apoya manos en cada rueda grande.

3.1.8 En la silla de ruedas no están permitidos mecanismos que faciliten la conducción, frenos o cambios de marchas

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

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

3.1.11 El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cm.(15mm). Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del cincuenta por ciento (50%). Esto quiere decir que si se aplica una fuerza bruscamente sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. Dicho acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones a los otros jugadores.

Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa. El árbitro detendrá el partido en el momento más apropiado y permitirá al equipo repararla. Si la reparación no puede ser completada en un máximo tiempo de 50 segundos el jugador debe ser sustituido.

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

ARTÍCULO. 4 EQUIPOS

4.1 DEFINICIÓN

4.1.1 Un miembro de un equipo es apto para jugar cuando se le ha autorizado para jugar con un equipo de acuerdo a la normativa del organizador de la competición, incluyendo las que regulan los límites de edad.

4.1.2 Un miembro de un equipo está facultado para jugar cuando ha sido inscrito en el acta antes del comienzo del encuentro y mientras no sea descalificado ni haya cometido cinco (5) faltas.

4.1.3 Durante el tiempo de juego, un miembro de un equipo es:

- Jugador cuando está en el terreno de juego y está facultado para jugar.
- Sustituto cuando no esté en el terreno de juego pero esté facultado para jugar.
- Jugador excluido cuando haya cometido cinco (5) faltas y ya no esté facultado para jugar.

4.1.4 Durante un intervalo de juego, se considera que todos los miembros de un equipo facultados para jugar son jugadores.

4.2 REGLA

4.2.1 Cada equipo se compone de:

- Un máximo de doce (12) miembros del equipo facultados para jugar, incluido un capitán.
- Un entrenador y, si el equipo quiere, un entrenador ayudante.
- Un máximo de cinco (5) acompañantes de equipo que pueden sentarse en el banquillo de equipo y desempeñar responsabilidades concretas, como delegado, médico, fisioterapeuta, estadístico, intérprete, etc.

4.2.2 Habrá cinco (5) jugadores de cada equipo en el terreno de juego durante el tiempo de juego y podrán ser sustituidos.

4.2.3 Un sustituto se convierte en jugador y un jugador se convierte en sustituto cuando:

- El árbitro hace la señal autorizando la entrada del sustituto en el terreno de juego.
- Un sustituto solicita la sustitución al anotador durante un tiempo muerto o un intervalo de juego.

4.3 UNIFORMES

4.3.1 El uniforme de los miembros del equipo se compone de:

- Camiseta del mismo color dominante en la parte delantera y trasera. Todos los jugadores deben llevar la camiseta por dentro del pantalón. Se permiten los uniformes de una sola pieza.
- Se podrán utilizar camisetas de manga corta debajo de la oficial de juego. La camiseta deberá ser del mismo color dominante que la camiseta de juego
- Pantalones largos o cortos del mismo color dominante en la parte delantera y trasera, pero no necesariamente del mismo color que la camiseta.

4.3.2 Cada miembro del equipo llevará una camiseta numerada en su parte delantera y trasera con números lisos y de un color sólido que contraste con el de la camiseta. Los números serán claramente visibles y:

- Los de la espalda tendrán, como mínimo, veinte (20) cm. de altura.
- Los del frente tendrán, como mínimo, diez (10) cm. de altura.
- Tendrán una anchura, como mínimo, de dos (2) cm.
- Los equipos usarán números del cuatro (4) al quince (15). Las federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar, para sus competiciones, cualquier otro número compuesto por un máximo de dos (2) dígitos.
- Los jugadores del mismo equipo no podrán llevar el mismo número.
- Cualquier publicidad o logotipo estará, como mínimo, a cinco (5) cm. del número.

4.3.3 Los equipos deben disponer de un mínimo de dos (2) juegos de camisetas y:

- El equipo citado en primer lugar en el programa (local) utilizará camisetas blancas.
- El equipo citado en segundo lugar en el programa (visitante) utilizará camisetas de color oscuro.
- No obstante, si ambos equipos están de acuerdo, pueden intercambiar el color de sus camisetas.

4.3.4 No está permitido jugar descalzo.

4.4 OTRO EQUIPO

4.4.1 Todo equipo que utilicen los jugadores debe ser adecuado para el baloncesto en silla de ruedas. No se permitirá utilizar nada diseñado para aumentar la altura o el alcance de un jugador, o para proporcionarle una ventaja injusta de cualquier otra manera.

4.4.2 Los jugadores no podrán usar indumentaria (objetos) que puedan lesionar a otros jugadores.

- No se permite utilizar: — Protección en dedos, manos, muñecas, codos o antebrazos, ortopedias o refuerzos hechos de cuero, plástico, plástico flexible (blando), metal, ni ningún otro material duro, aunque estén cubiertos por un acolchado blando. — Objetos que puedan causar cortes o abrasiones (las uñas de las manos deben llevarse cortas). — Tocados, accesorios para el pelo o joyas.
- Se permite utilizar: — Protecciones en hombros, brazos, muslos o piernas, siempre que el material esté suficientemente acolchado. — Calentadores que sobresalgan por debajo del pantalón, del mismo color dominante que este. — Mangas de compresión (antiembólicas) del mismo color dominante que las camisetas. — Medias de compresión (antiembólicas) del mismo color dominante que los pantalones. Si se emplean para la parte superior de la pierna deben acabar por encima de la rodilla; si se emplean para la parte inferior de la pierna, deben acabar por debajo de la rodilla — Refuerzos en las rodillas, si están adecuadamente cubiertos. —

Máscaras faciales, aunque sean de material duro.— Protectores bucales transparentes incoloros. — Gafas, siempre que no representen un peligro para los demás jugadores. — Cintas para la cabeza, con una anchura máxima de cinco (5) centímetros, hechas de tela, plástico flexible o goma, no abrasivos y de un solo color. — Esparadrapo incoloro transparente en los brazos, hombros, piernas, etc.

4.4.3 Cualquier otro equipo no mencionado de manera explícita en este artículo deberá ser aprobada por la Comisión Técnica de IWBF.

ARTÍCULO 5. JUGADORES: LESIÓN

5.1 LOS ÁRBITROS PUEDEN DETENER EL JUEGO EN CASO DE LESIÓN DE UNO O VARIOS JUGADORES.

5.2 Si el balón está vivo cuando se produce una lesión, los árbitros no harán sonar su silbato hasta que el equipo con control del balón haya lanzado a canasta, haya perdido el control del balón, se abstenga de jugarlo o el balón quede muerto. No obstante, si es necesario proteger a un jugador lesionado, los árbitros pueden detener el juego inmediatamente.

5.3 Si el jugador lesionado no puede continuar jugando inmediatamente (en, aproximadamente, 15 segundos) o si recibe asistencia, debe ser sustituido a menos que su equipo se quede con menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.

5.4 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden entrar en el terreno de juego, con permiso del árbitro, para atender a un jugador lesionado antes de que sea sustituido.

5.5 El médico puede entrar al terreno de juego, sin el permiso del árbitro, si, en su opinión, el jugador lesionado precisa atención médica inmediata

5.6 Cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta durante el partido deberá ser sustituido. Podrá volver al terreno de juego cuando se haya detenido la hemorragia y el área afectada o la herida abierta haya sido cubiertas por completo y de manera segura. Si el jugador lesionado o cualquier jugador que sangre o presente una herida abierta se recupera durante un tiempo muerto concedido a cualquiera de los equipos antes de que suene la señal del anotador comunicando la sustitución, dicho jugador podrá continuar jugando.

5.7 Cualquier jugador que haya sido designado por el entrenador para iniciar el partido podrá ser sustituido en caso de lesión. En este caso, los adversarios también tendrán derecho a sustituir al mismo número de jugadores, si así lo desean.

ARTÍCULO 6. EL CAPITÁN: OBLIGACIONES Y DERECHOS

6.1 El capitán (CAP) es un jugador designado por su entrenador para representar a su equipo en el terreno de juego. Puede dirigirse a los árbitros de manera educada para obtener información durante el partido; sin embargo, sólo podrá hacerlo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado. 6.2 El capitán informará al árbitro principal, inmediatamente después del final del partido, si su equipo protesta el resultado del partido, y firmará el acta en el espacio que indica “Firma del capitán en caso de protesta”.

ARTÍCULO 7. ENTRENADORES: OBLIGACIONES Y DERECHOS

7.1 Cada entrenador o su representante proporcionará al anotador una lista con los nombres, números y puntos de clasificación correspondientes de los miembros de su equipo aptos para jugar, así como el nombre del capitán, entrenador y entrenador ayudante al menos veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido. Todos los miembros de un equipo cuyos nombres estén inscritos en el acta están facultados para jugar, incluso si llegan después de que el partido haya comenzado.

7.2 Cada entrenador dará su aprobación a los nombres, números y puntos de clasificación de los miembros de su equipo y a los nombres de los entrenadores, firmando el acta al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada del partido. Al mismo tiempo deberá indicar los cinco (5) jugadores que comenzarán el partido. El entrenador del equipo “A” será el primero que facilite esta información.

7.3 Los entrenadores, entrenadores ayudantes, miembros de equipo y asistentes de equipo son las únicas personas autorizadas a sentarse en los banquillos de equipo y a permanecer en las zonas de banquillo de equipo.

7.4 El entrenador y el entrenador ayudante pueden ir a la mesa de oficiales durante el partido para obtener información estadística, sólo cuando el balón quede muerto y el reloj de partido esté parado.

7.5 Sólo el entrenador está autorizado a permanecer de pie durante el partido. Podrá dirigirse verbalmente a sus jugadores durante el partido siempre que permanezca dentro de su zona de banquillo de equipo.

7.6 Si hay un entrenador ayudante, su nombre debe inscribirse en el acta antes del inicio del partido (no es necesario que firme). Asumirá todas las obligaciones y derechos del entrenador si, por cualquier razón, este no puede continuar ejerciéndolas.

7.7 El entrenador informará a uno de los árbitros del número del jugador que actuará como capitán en pista cuando el capitán abandone el terreno de juego.

7.8 El capitán actuará como entrenador si no hay entrenador o si este no puede continuar y no hay entrenador ayudante inscrito en el acta (o este no puede continuar). Si el capitán tiene que abandonar el terreno de juego, puede continuar ejerciendo de entrenador. Si debe abandonar el terreno de juego a causa de una falta descalificante, o no puede actuar como entrenador debido a una lesión, su sustituto como capitán podrá sustituirlo como entrenador.

7.9 El entrenador designará al lanzador de tiros libres de su equipo en todos los casos en que las reglas no lo determinen.

ARTÍCULO 8. TIEMPO DE JUEGO, TANTEO EMPATADO Y PERIODOS EXTRA

8.1 El partido constará de cuatro (4) periodos de diez (10) minutos.

8.2 Habrá un intervalo de juego de veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.

8.3 Habrá intervalos de juego de dos (2) minutos entre el primer y segundo período (primera parte), entre el tercer y cuarto período (segunda parte) y antes de cada período extra.

8.4 Habrá un intervalo de juego en la mitad del partido de quince (15) minutos.

8.5 Un intervalo de juego comienza:

- Veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido.
- Cuando suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.

8.6 Un intervalo de juego finaliza:

- Al comienzo del primer período, cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el palmeo entre dos.

- Al comienzo de todos los demás períodos, cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

8.7 Si al final del tiempo de juego del cuarto periodo el tanteo está empatado, el partido continuará con tantos periodos extras de cinco (5) minutos como sean necesarios para deshacer el empate.

8.8 Si se comete una falta al mismo tiempo o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego, el consiguiente tiro o tiros libres deberán administrarse después del final del tiempo de juego.

8.9 Si a consecuencia de este tiro o tiros libres es necesario disputar un período extra, se considerará que todas las faltas que se cometan después del final del tiempo de juego han ocurrido durante un intervalo de juego y los tiros libres se administrarán antes del inicio del período extra.

ARTÍCULO 9. COMIENZO Y FINAL DE UN PERÍODO O DEL PARTIDO

9.1 El primer período comienza cuando el balón sale de la(s) mano(s) del árbitro principal en el palmeo entre dos.

9.2 Los demás períodos comienzan cuando el balón está a disposición del jugador que va a efectuar el saque.

9.3 El partido no puede comenzar si uno de los equipos no está en el terreno de juego con cinco (5) jugadores preparados para jugar.

9.4 En todos los partidos, el equipo citado en primer lugar en el programa (equipo local) tendrá el banquillo de equipo y su propia canasta a la izquierda de la mesa de oficiales, de cara al terreno de juego. Sin embargo, si ambos equipos están de acuerdo, podrán intercambiar los banquillos de equipo y/o las canastas.

9.5 Antes del primer y tercer período, los equipos tienen derecho a calentar en la mitad del terreno de juego en la que se encuentra la canasta de sus oponentes.

9.6 Los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda mitad.

9.7 En todos los períodos extra, los equipos continuarán jugando hacia las mismas canastas que en el cuarto período.

9.8 Un período, período extra o partido finalizará cuando suene la señal del reloj de partido indicando el final del tiempo de juego.

ARTÍCULO.10 ESTADO DEL BALÓN

10.1 El balón puede estar vivo o muerto.

10.2 El balón pasa a estar vivo cuando:

- Durante el palmeo entre dos, el balón abandona las manos del árbitro principal.
- Durante un tiro libre, el balón está a disposición del lanzador.
- Durante un saque, el balón está a disposición del jugador que lo efectúa.

10.3 El balón queda muerto cuando:

- Se convierte cualquier tiro de campo o tiro libre.
- Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.
- Resulta evidente que el balón no entrará en el cesto durante un tiro libre que debe ser seguido por: — otro tiro o tiros libres. — otra penalización (tiro o tiros libres y/o saque)
- Suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período.
- Suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control del balón.
- Un jugador de cualquier equipo toca el balón mientras está en el aire en un lanzamiento a canasta después de que: — un árbitro haga sonar su silbato. — la señal del reloj de partido suene indicando el final del período. — suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos

10.4 El balón no queda muerto y se concede la canasta si se convierte cuando:

- El balón está en el aire en un lanzamiento a canasta y: — un árbitro hace sonar su silbato. — suena la señal del reloj de partido indicando el final del período. — suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.
- El balón está en el aire en un tiro libre cuando un árbitro hace sonar su silbato para indicar cualquier infracción que no haya cometido el lanzador.
- Un jugador comete una falta sobre cualquier adversario mientras el balón está bajo el control del adversario y se encuentra en acción de tiro a canasta y que finaliza su lanzamiento con un movimiento continuo que comenzó antes de que se cometiera la falta. Esta disposición no se aplica y la canasta no es válida si: después de que un árbitro haga sonar su silbato se realiza una acción de tiro completamente nueva. - durante el movimiento continuo del jugador en acción de tiro, suena la señal del reloj de partido indicando el final de un período o suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

ARTÍCULO 11. POSICIÓN DE UN JUGADOR Y DE UN ÁRBITRO

11.1 La posición de un jugador se determina por el lugar que su silla de ruedas está ocupando sobre el suelo.

11.2 La posición de un árbitro se determina por el lugar que está ocupando sobre el suelo. Cuando el balón toca a un árbitro es como si tocara el suelo en la posición en la que se encuentra el árbitro. Cuando se encuentra en el aire, mantiene la misma posición que tenía cuando tocó el suelo por última vez.

ARTÍCULO 12. PALMEO ENTRE DOS Y POSESIÓN ALTERNA

12.1 Definición de palmeo entre dos

12.1.1 Tiene lugar un palmeo entre dos cuando un árbitro lanza el balón en el círculo central entre dos (2) adversarios cualesquiera al comienzo del primer período.

12.1.2 Se produce un balón retenido cuando uno o más jugadores de equipos contrarios tienen una o ambas manos firmemente sobre el balón, de modo que ninguno puede obtener el control del mismo sin emplear una brusquedad excesiva.

12.2 Procedimiento del palmeo entre dos

12.2.1 Cada uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos tendrá su silla de ruedas dentro del semicírculo central más próximo a su propia canasta y con una de las ruedas próxima a la línea central. 12.2.2 Los jugadores de un mismo equipo no pueden ocupar posiciones contiguas alrededor del círculo si un oponente desea ocupar una de esas posiciones.

12.2.3 El árbitro lanzará el balón hacia arriba en vertical entre los dos (2) oponentes, más alto de lo que cualquiera de ellos pueda alcanzar.

12.2.4 El balón debe ser tocado con la (s) mano (s) de al menos uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, después de que alcance la altura máxima.

12.2.5 Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos abandonará su posición hasta que el balón haya sido tocado legalmente.

12.2.6 Ninguno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos puede coger el balón, ni tocarlo más de dos veces hasta que haya tocado a uno de los otros ocho jugadores o toque el suelo. 1

2.2.7 Si el balón no es tocado por, al menos, uno de los jugadores que intervienen en el palmeo entre dos, se repetirá el palmeo entre dos.

12.2.8 Los otros jugadores que no intervienen en el palmeo entre dos no pueden tener ninguna parte de su cuerpo o de la silla de ruedas sobre o encima de la línea del círculo (cilindro) antes de que el balón haya sido tocado. Una infracción de los Artículos 12.2.1, 12.2.4, 12.2.5, 12.2.6 y 12.2.8 es una violación.

ARTÍCULO 13. REGLAMENTACIÓN DEL JUEGO

13.1 Situaciones de palmeo entre dos. Se produce una situación de palmeo entre dos cuando:

- Se sanciona un balón retenido.
- El balón sale fuera de los límites del terreno de juego y los árbitros dudan o están en desacuerdo sobre cuál de los adversarios tocó el último el balón.
- Ambos equipos cometen una violación durante el último o único tiro libre no convertido.
- Un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero (excepto entre tiros libres).
- El balón queda muerto cuando ninguno de los equipos tiene control de balón ni derecho al mismo.
- Después de compensar penalizaciones iguales en contra de ambos equipos, no queda ninguna penalización de faltas por administrarse y ningún equipo tenía el control del balón o derecho al mismo antes de la primera falta o violación.
- Va a comenzar cualquier período que no sea el primero.

13.2 Definición de posesión alterna

13.2.1 La posesión alterna es un método para que el balón pase a estar vivo mediante un saque en lugar de un palmeo entre dos.

13.2.2 La posesión alterna:

- Comienza cuando el balón está a disposición del jugador que efectúa el saque.
- Finaliza cuando:
 - el balón toca o es tocado legalmente por un jugador en el terreno de juego.
 - el equipo que realiza el saque comete una violación.
 - un balón vivo se encaja entre el aro y el tablero durante un saque.

13.3 Procedimiento de posesión alterna.

13.3.1 En todas las situaciones de palmeo entre dos, los equipos irán alternando la posesión del balón para efectuar un saque desde el punto más cercano a donde se produjo la situación de palmeo entre dos.

13.3.2 El equipo que no obtenga el control del balón vivo en el terreno de juego después del palmeo entre dos tendrá derecho a la primera posesión alterna.

13.3.3 El equipo que tenga derecho a la siguiente posesión alterna al final de cualquier período comenzará el siguiente período mediante un saque en la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, a menos que deba administrarse una penalización de tiros libres y saque.

13.3.4 El equipo que tiene derecho al saque de posesión alterna se indicará mediante la flecha de posesión alterna apuntando a la canasta de los oponentes. La dirección de la flecha de posesión alterna se cambia en cuanto finaliza el saque de posesión alterna.

13.3.5 Una violación cometida por un equipo durante su saque de posesión alterna provoca que dicho equipo pierda ese saque. Se cambiará la dirección de la flecha de posesión alterna inmediatamente, indicando que el equipo contrario al que cometió la violación tiene derecho al saque de posesión alterna en la siguiente situación de palmeo entre dos. El juego se reanudará concediendo el balón a los oponentes del equipo que cometió la violación para que efectúen un saque desde el punto del saque original.

13.3.6 Una falta cometida por cualquier equipo:

- Antes del comienzo de un período que no sea el primero; o
- Durante el saque de posesión alterna, no provoca que el equipo que realiza el saque pierda esa posesión alterna.

ARTÍCULO.14 CÓMO SE JUEGA EL BALÓN

14.1 Definición Durante el partido, el balón sólo se juega con la(s) mano(s) y puede pasarse, lanzarse, palmearse, rodarse o botarse en cualquier dirección, sujeto a las restricciones de estas reglas.

14.2 Regla

14.2.1 Impulsar el balón con la silla de ruedas, golpearlo con el pie o bloquearlo con cualquier parte de las piernas intencionalmente, o golpearlo con el puño, es una violación. No obstante, contactar o tocar el balón con cualquier parte de la silla de ruedas o las piernas de forma accidental no constituye una violación.

14.2.2 Una infracción al artículo

14.2 es una violación.

ARTÍCULO.14 CONTROL DEL BALÓN

14.1 DEFINICIÓN

14.1.1 El control por parte de un equipo comienza cuando un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo sosteniéndolo o botándolo o tiene un balón vivo a su disposición.

14.1.2 El control por parte de ese equipo continúa cuando:

- Un jugador de ese equipo tiene el control de un balón vivo.
- Miembros de ese equipo se están pasando el balón.

14.1.3 El control por parte de ese equipo finaliza cuando:

- Un oponente obtiene el control.
- El balón queda muerto.

- El balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta o un tiro libre.

14.1.4. Es una violación que un jugador que tiene la posesión del balón o intenta obtenerla:

- Toque el suelo con cualquier parte de su cuerpo excepto la(s) mano(s), o:
- Se incline hacia delante o hacia atrás en la silla de ruedas, haciendo que esta se incline de manera que cualquier parte de la silla que no sean el(los) neumático(s) / ruedecilla(s) “castor(s)”, toque el suelo.

ARTÍCULO.15 JUGADOR EN ACCIÓN DE TIRO

15.1 DEFINICIÓN

15.1.1 Se produce un lanzamiento a canasta o un tiro libre cuando un jugador sostiene el balón en su(s) mano(s) y luego lo lanza por el aire hacia la canasta de sus oponentes. Se produce un palmeo cuando se dirige el balón con la(s) mano(s) hacia la canasta de los oponentes. El palmeo también se considera lanzamiento a canasta.

15.1.2 La acción de tiro:

- Comienza cuando el jugador inicia el movimiento continuo que normalmente precede al lanzamiento del balón y, a juicio del árbitro, ha comenzado un intento de encestar lanzando o palmeando el balón hacia la canasta de los oponentes.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado la(s) mano(s) del jugador y la secuencia del tiro a canasta se ha completado (es decir cuando la(s) mano(s) del lanzador completan su movimiento en dirección hacia el suelo, la silla de ruedas, o en el caso de una bandeja, hacia la canasta). Un jugador podría agarrar los brazos de un adversario que intenta encestar, evitando de esta manera que logre la canasta; aún así, se considera que el jugador ha efectuado un intento de tiro a canasta. En este caso, no es imprescindible que el balón abandone la(s) mano(s) del jugador. No existe relación alguna entre el número de impulsos legales realizados y la acción de tiro.

15.1.3 Un movimiento continuo en la acción de tiro:

- Comienza cuando el balón descansa en la(s) mano(s) del jugador y éste empieza a realizar el movimiento propio del lanzamiento, generalmente hacia arriba.
- Puede comprender el movimiento de los brazos y/o cuerpo del jugador y/o silla de ruedas en su intento de lanzamiento.
- Finaliza cuando el balón ha abandonado las(s) mano(s) del jugador y la secuencia del tiro a canasta se ha completado (es decir cuando la(s) mano(s) del lanzador completan su movimiento en dirección hacia el suelo,

la silla de ruedas, o en el caso de una bandeja, hacia la canasta) o si se efectúa una acción de tiro completamente nueva.

ARTÍCULO.16 CANASTA: CUÁNDO SE MARCA Y SU VALOR

16.1 DEFINICIÓN

16.1.1 Se convierte una canasta cuando un balón vivo entra en el cesto por arriba y permanece en él o lo atraviesa.

16.1.2 Se considera que el balón está dentro del cesto cuando la parte más insignificante del mismo está dentro y por debajo del nivel del aro.

16.2 REGLA

16.2.1 Se concede una canasta al equipo que ataca el cesto de los oponentes en el que ha entrado el balón de la siguiente manera:

- Una canasta desde el tiro libre vale un (1) punto.
- Una canasta desde la zona de tiro de dos puntos vale dos (2) puntos.
- Una canasta desde la zona de tiro de tres puntos vale tres (3) puntos.
Comentario: Las dos ruedas grandes deben estar en la zona de 3 puntos, pero las ruedas pequeñas y “castor(s)” pueden estar encima o delante de la línea de 3 puntos.

16.2.2 Si un jugador convierte accidentalmente un lanzamiento en su propia canasta, la canasta valdrá dos (2) puntos y se anotará como si hubiesen sido logrados por el capitán en el terreno de juego del equipo contrario.

16.2.3 Si un jugador convierte intencionadamente un lanzamiento en su propia canasta, es una violación y la canasta no es válida.

16.2.4 Si un jugador provoca que el balón se introduzca completamente por debajo de la canasta es una violación.

16.2.5 El reloj del partido debe reflejar por lo menos 0:00.3 (tres décimas de segundo) para que un jugador pueda obtener el control del balón tras un saque o un rebote después del último o único tiro libre y lanzar a canasta. Si el reloj del partido refleja 0:00.2 ó 0:00.1, el único lanzamiento de campo válido deberá ser un palmeo.

ARTÍCULO.17 SAQUE

17.1 Definición Se produce un saque cuando el jugador que lo efectúa, situado fuera de las líneas de demarcación, pasa el balón al terreno de juego.

17.2 Procedimiento

17.2.1 El árbitro debe entregar o poner el balón a disposición del jugador que va a efectuar el saque. También podrá lanzar o botar el balón hacia el jugador a condición de que:

- El árbitro no esté a más de cuatro (4) metros del jugador que realiza el saque.

- El jugador que realiza el saque se encuentre en el lugar correcto designado por el árbitro.

17.2.2 El jugador realizará el saque desde el lugar más cercano al que se cometió la infracción o donde el árbitro detuvo el juego, excepto directamente detrás del tablero.

17.2.3 Se administrará el saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, en las siguientes situaciones:

- Al comienzo de todos los períodos, con la excepción del primero.
- Después de uno o varios tiros libres de una falta técnica, antideportiva o descalificante. El jugador que efectúa el saque colocará una rueda trasera a cada lado de la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales, y tendrá derecho a pasar el balón a un compañero situado en cualquier lugar del terreno de juego. Durante los dos (2) últimos minutos del cuarto (4º) periodo y durante los dos (2) últimos minutos de cualquier periodo extra, después de un tiempo muerto concedido al equipo que tiene derecho a la posesión del balón en su pista trasera, el saque se administrará en la línea de saque en su pista delantera, enfrente de la mesa de oficiales.

17.2.5 A continuación de una falta personal cometida por un jugador del equipo con control de balón vivo, o del equipo con derecho al balón, el saque correspondiente se efectuará desde el lugar más cercano a donde se cometió la infracción.

17.2.6 Siempre que el balón entre en la canasta pero el tiro o tiro libre no sea válido, el saque correspondiente se efectuará a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres.

17.2.7 Después de una canasta convertida o de un último o único tiro libre convertido:

- Cualquier jugador del equipo que recibió la canasta efectuará el saque desde cualquier lugar de su línea de fondo. Esto también es aplicable cuando un árbitro entregue el balón a un jugador o lo ponga a su disposición para el saque después de un tiempo muerto o cualquier otra interrupción del juego posterior a una canasta o un único o último tiro libre válido.
- El jugador que realiza el saque puede moverse lateralmente y/o hacia atrás y el balón puede pasarse entre los miembros del equipo que estén

sobre o detrás de la línea de fondo, pero la cuenta de cinco (5) segundos comienza cuando el balón está a disposición del primer jugador situado fuera de las líneas limítrofes.

17.3 REGLA

17.3.1 El jugador que realiza el saque no:

- Tardará más de cinco (5) segundos en lanzar el balón.
- Entrará en el terreno de juego mientras tenga el balón en su(s) mano(s).
- Hará que el balón toque fuera de los límites del terreno de juego tras haber sido lanzado en el saque.
- Tocará el balón dentro del terreno de juego antes de que haya tocado a otro jugador.
- Hará que el balón entre directamente en la canasta.
- Se moverá una distancia total de más de un (1) metro, desde el punto designado para el saque, lateralmente en una o ambas direcciones, antes de soltar el balón. Sin embargo, puede moverse hacia atrás, perpendicularmente a la línea, tanto como las circunstancias lo permitan. Esto es válido para todos los saques excepto los realizados desde su propia línea de fondo tras un cesto o un tiro libre válido.

17.3.2 Durante el saque, el resto de jugadores no:

- Tendrán ninguna parte de su cuerpo o silla de ruedas por encima de la línea limítrofe antes de que el balón haya atravesado esa línea.
- Estarán a menos de un (1) metro del jugador que efectúa el saque cuando no exista una distancia mínima de dos (2) metros entre la línea limítrofe y cualquier obstáculo situado fuera del terreno de juego.

17.3.3 Un jugador ofensivo no podrá entrar en el área restringida durante una situación de fuera de banda o fondo hasta que el balón este a disposición del jugador para efectuar el saque. (Ver Artículo. 26.1.1) Una infracción del artículo 17.3. es una violación.

17.4 Penalización Se concede el balón a los oponentes para un saque desde el mismo lugar que el saque original.

ARTÍCULO.18 TIEMPO MUERTO

18.1 DEFINICIÓN

Un tiempo muerto es una interrupción del partido solicitada por el entrenador o el entrenador ayudante.

18.2. REGLA

18.2.1 Cada tiempo muerto durará un (1) minuto.

18.2.2 Se puede conceder un tiempo muerto durante una oportunidad de tiempo muerto.

18.2.3 Una oportunidad de tiempo muerto comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales.
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un único o último tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe una canasta, se convierte un tiro de campo.

18.2.4 Una oportunidad de tiempo muerto finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

18.2.5 Se pueden conceder dos (2) tiempos muertos a cada equipo en cualquier momento de la primera mitad; tres (3) en cualquier momento de la segunda mitad y uno (1) durante cada periodo extra.

18.2.6 Los tiempos muertos no utilizados no podrán trasladarse a la siguiente mitad o período extra.

18.2.7 El tiempo muerto se concede al equipo cuyo entrenador lo solicitó primero, a menos que se conceda a continuación de una canasta convertida por los adversarios y sin que se haya señalado ninguna infracción.

18.2.8 No se concederá tiempo muerto al equipo que ha convertido una canasta al detenerse el reloj de partido en los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

18.3 PROCEDIMIENTO

18.3.1 Sólo el entrenador o el entrenador ayudante tienen derecho a solicitar un tiempo muerto. Lo hará estableciendo contacto visual con el anotador o personándose en la mesa de oficiales, solicitando claramente un tiempo muerto y realizando con las manos la señal convencional correspondiente.

18.3.2 Una solicitud de tiempo muerto sólo puede cancelarse antes de que suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

18.3.3 El período de tiempo muerto:

- Comienza cuando un árbitro hace sonar su silbato y realiza la señal de tiempo muerto.

- Finaliza cuando un árbitro hace sonar su silbato y ordena a los equipos que vuelvan al terreno de juego.

18.3.4 Tan pronto como comience una oportunidad de tiempo muerto, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de tiempo muerto. Si se convierte una canasta contra el equipo que ha solicitado un tiempo muerto, el cronometrador detendrá el reloj de partido inmediatamente y hará sonar su señal.

18.3.5 Durante el tiempo muerto y durante un intervalo de juego antes del inicio del segundo (2º), cuarto (4º) o cualquier período extra, los jugadores pueden abandonar el terreno de juego y permanecer en su zona de banquillo de equipo, y las personas autorizadas a estar en la zona de banquillo pueden entrar al terreno de juego, siempre que permanezcan cerca de la zona de banquillo de equipo. 1

8.3.6 Si cualquiera de los dos equipos solicita un tiempo muerto después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, el tiempo muerto se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completan los tiros libres y se concede el tiempo muerto antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón este vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de que se administre la nueva penalización.
- Se sanciona una violación antes de que el balón este vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede el tiempo muerto antes de administrarse el saque. En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

ARTÍCULO.19 SUSTITUCIONES

19.1 Definición Una sustitución es una interrupción del partido solicitada por un sustituto para convertirse en jugador.

19.2 Regla

19.2.1 Un equipo puede sustituir a uno o varios jugadores durante una oportunidad de sustitución.

19.2.2 Una oportunidad de sustitución comienza cuando:

- Para ambos equipos, el balón queda muerto, el reloj de partido está parado y el árbitro ha finalizado su comunicación con la mesa de oficiales
- Para ambos equipos, el balón queda muerto después de un último o único tiro libre convertido.
- Para el equipo que recibe la canasta, se convierte un tiro de campo durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra.

19.2.3 Una oportunidad de sustitución finaliza cuando el balón está a disposición de un jugador para efectuar un saque o para el primer o único tiro libre.

19.2.4 Un jugador que ha sido sustituido y un sustituto que se ha convertido en jugador no pueden volver a incorporarse al partido ni abandonarlo, respectivamente, hasta que el balón vuelva a quedar muerto después de una fase de partido con el reloj en marcha a menos que:

- El equipo quede reducido a menos de cinco (5) jugadores en el terreno de juego.
- El jugador que tiene derecho a lanzar tiros libres como consecuencia de la corrección de un error esté en el banquillo después de haber sido sustituido legalmente.

19.2.5 No se concederá ninguna sustitución al equipo que ha convertido una canasta cuando se detenga el reloj a continuación de una canasta convertida durante los dos (2) últimos minutos del cuarto período o los dos (2) últimos minutos de cualquier período extra, a menos que un árbitro haya interrumpido el partido.

19.3 PROCEDIMIENTO

19.3.1 Sólo un sustituto tiene derecho a solicitar una sustitución. Lo hará él (ni el entrenador ni el entrenador ayudante) personándose en la mesa de oficiales y solicitando claramente una sustitución, o colocándose en la zona de sustitución. Debe estar preparado para jugar de inmediato.

19.3.2 Una solicitud de sustitución sólo puede cancelarse antes de suene la señal del anotador comunicando dicha solicitud.

19.3.3 Tan pronto como comience una oportunidad de sustitución, el anotador hará sonar su señal para comunicar a los árbitros que se ha efectuado una solicitud de sustitución.

19.3.4 El sustituto permanecerá fuera de las líneas limítrofes hasta que el árbitro haga sonar su silbato, efectúe la señal de sustitución y le autorice a entrar en el terreno de juego.

19.3.5 El jugador sustituido puede ir directamente a su banquillo sin informar al anotador o al árbitro.

19.3.6 Las sustituciones se efectuarán tan rápido como sea posible. Un jugador que haya cometido su quinta (5ª) falta o haya sido descalificado debe ser sustituido de inmediato (aproximadamente 30 segundos). Si, a juicio del árbitro, se produce un retraso injustificado, se le cargará un tiempo muerto al equipo infractor. Si el equipo no dispone de tiempos muertos, se puede sancionar al entrenador con una falta técnica, registrada como 'B', por retrasar el juego.

19.3.7 Si se solicita una sustitución durante un tiempo muerto o un intervalo de juego que no sea el intervalo entre la primera y segunda parte, el sustituto debe informar al anotador antes de incorporarse al partido.

19.3.8 Si el lanzador de tiros libres debe ser sustituido porque:

- Está lesionado.
- Ha cometido su quinta falta.
- Ha sido descalificado El tiro o tiros libres debe lanzarlos su sustituto, quien no puede volver a ser sustituido hasta que haya jugado en la siguiente fase del partido con el reloj en marcha.

19.3.9 Si cualquier equipo solicita una sustitución después de que el balón esté a disposición del lanzador para el primer o único tiro libre, se concederá si:

- Se convierte el último o único tiro libre.
- Tras el último o único tiro libre hay un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Se sanciona una falta entre los tiros libres. En este caso, se completa el o los tiros libres y se concede la sustitución antes de administrarse la nueva penalización.
- Se sanciona una falta antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de que se administre la nueva penalización
- Se sanciona una violación antes de que el balón esté vivo después del último o único tiro libre. En este caso, se concede la sustitución antes de administrarse el saque. En el caso de series consecutivas de tiros libres y/o posesión de balón originados por más de una (1) falta, cada serie debe considerarse por separado.

19.3.10 Una vez realizada la sustitución, el comisario, si está presente, o el ayudante de anotador (ver Artículo. 48.5.), verificará que el total de puntos del equipo que ha solicitado la sustitución no exceda del máximo permitido (ver Artículo.51.2). Si comprueba que el límite máximo permitido de catorce (14) puntos ha sido superado informará al anotador que, a su vez, informará al árbitro haciendo sonar su señal cuando finalice la siguiente fase de juego, si el equipo contrario al infractor tiene el control del balón, o inmediatamente, si el equipo infractor tiene el control del balón.

ARTÍCULO 20. PARTIDO PERDIDO POR INCOMPARECENCIA

20.1 REGLA

Un equipo perderá el partido por incomparecencia si:

- Quince (15) minutos después de la hora programada para el inicio del partido, no se ha presentado o no puede presentar cinco (5) jugadores preparados para jugar cumpliendo la regla de los catorce (14) puntos.
- Sus acciones impiden que se juegue el partido.
- Se niega a jugar después de haber recibido del árbitro principal la orden de hacerlo.

20.2 PENALIZACIÓN

20.2.1 Se adjudica el partido al equipo contrario y el resultado será de veinte a cero (20 a 0). Además, el equipo que no haya comparecido recibirá cero (0) puntos en la clasificación.

20.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total y para los playoffs al mejor de tres partidos, el equipo que no comparezca en el primer, segundo o tercer partido perderá la serie o los play-offs por “incomparecencia”. Esto no se aplica en los play-offs al mejor de cinco partidos.

20.2.3 Si un equipo pierde un segundo partido por “incomparecencia” en un torneo, el equipo será descalificado y se anularán los resultados de los partidos en que haya participado.

ARTÍCULO 21. PARTIDO PERDIDO POR INFERIORIDAD

21.1 Regla Un equipo perderá un partido por “inferioridad” si, durante el mismo, el número de jugadores de ese equipo preparados para jugar sobre el terreno de juego es inferior a dos (2). 21.2 Penalización

21.2.1 Si el equipo al que se le adjudica el partido va por delante en el marcador, se dará por válido el tanteo del momento de la interrupción. Si el equipo al que se le adjudica el partido no va por delante, se registrará un tanteo de dos a cero (2 a 0) a su favor. El equipo que haya perdido por “inferioridad” recibirá un (1) punto en la clasificación.

21.2.2 Para las series de dos partidos (ida y vuelta) en que se tenga en cuenta el tanteo total, el equipo que quede en inferioridad en el primer o segundo partido perderá la serie por “inferioridad”. –

ARTÍCULO 22. VIOLACIONES

22.1 Definición Una violación es una infracción de las reglas.

22.2 Penalización El balón se concederá a los adversarios para un saque desde el punto más cercano al de la infracción, excepto directamente detrás del tablero, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas.

ARTÍCULO 23. JUGADOR FUERA DEL TERRENO DE JUEGO Y BALÓN FUERA DEL TERRENO DE JUEGO

23.1 DEFINICIÓN

23.1.1 Un jugador está fuera del terreno de juego cuando cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas está en contacto con el suelo o con cualquier objeto, que no sea un jugador, que esté sobre, encima o fuera de las líneas limítrofes.

23.1.2 El balón está fuera del terreno de juego cuando toca:

- A un jugador, silla de ruedas u otra persona que esté fuera del terreno de juego.
- El suelo o cualquier objeto que esté sobre, encima o fuera de la línea limítrofe.
- Los soportes del tablero, la parte posterior de los tableros o cualquier objeto situado encima del terreno de juego.

23.2 REGLA

23.2.1 El responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego es el último jugador en tocarlo o ser tocado por el balón antes de que este salga fuera del terreno de juego, incluso aunque el balón haya salido por haber tocado algo que no sea un jugador.

23.2.2 Si el balón sale fuera del terreno de juego por tocar o ser tocado por un jugador que está sobre o fuera de la línea limítrofe, ese jugador es el responsable de que el balón salga fuera del terreno de juego.

23.2.3 Si un jugador sale fuera del terreno de juego o pasa a su pista trasera durante un balón retenido, se produce una situación de palmeo entre dos.

23.2.4 Si un jugador, deliberadamente, tira o palmea el balón contra un oponente, provocando un fuera de banda, el balón será entregado al equipo contrario, aunque este haya sido el último que tocó el balón.

ARTÍCULO 24. REGATE

24.1 DEFINICIÓN

24.1.1 Un regate es el movimiento de un balón vivo causado por un jugador con control de ese balón y que lo lanza, palmea, rueda sobre el suelo o lo lanza intencionadamente contra el tablero.

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

- Impulsa las ruedas grandes de su silla de ruedas al tiempo que bota el balón simultáneamente, ó
- Da uno o dos impulsos sobre las ruedas grandes de su silla de ruedas mientras el balón, o bien descansa sobre su regazo, no entre sus rodillas, o lo sostiene en sus manos, seguido de un bote del balón. Esta secuencia puede repetirse tantas veces como el jugador desee, ó
- Usa ambas secuencias mencionadas alternativamente, ó
- Lo lanza, palmea, rueda, bota en el suelo o lanza deliberadamente contra el tablero y lo vuelve a tocar antes de que toque a otro jugador.

24.1.4 Se considera un “fumble” o manejo defectuoso del balón el hecho de que un jugador pierda accidentalmente el control de un balón vivo en el terreno de juego y lo vuelva a recuperar.

24.1.5 Las siguientes acciones no constituyen regates

- Lanzamientos sucesivos a canasta.
- Cometer un “fumble” al inicio o al final de un regate.
- Los intentos de obtener el control del balón mediante palmeos para alejarlo de otros jugadores.
- Arrebatar el balón a otro jugador con un palmeo.
- Interceptar un pase y establecer el control del balón.
- Pasarse el balón de una mano a otra y permitir que descansa en una o ambas manos antes de tocar el suelo, siempre que no se cometa una violación del avance.

24.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

ARTÍCULO 25. AVANCE ILEGAL (TRES IMPULSOS)

25.1 DEFINICIÓN

25.1.1 Un jugador puede avanzar con un balón vivo en el terreno de juego en cualquier dirección dentro de los siguientes límites:

- El número máximo de impulsos mientras sostiene el balón no excederá de dos.
- Cualquier movimiento de pivote será considerado como parte del regate y se limitará a dos impulsos consecutivos sin hacer botar el balón.

25.1.2 La acción de frenar la rueda sin que haya un movimiento de avance o retroceso de las manos, no se considera un impulso.

25.2 Una infracción a este artículo constituye una violación.

ARTÍCULO 26. TRES SEGUNDOS

26.1 REGLA

26.1.1 Un jugador no permanecerá más de tres (3) segundos consecutivos en la zona restringida de los adversarios mientras su equipo tenga el control de un balón vivo dentro del terreno de juego y el reloj de partido esté en marcha.

26.1.2 Se permitirá que un jugador:

- Intente abandonar la zona restringida.
- Esté en la zona restringida cuando él o un compañero está en acción de tiro y el balón sale o acaba de salir de la(s) mano(s) del jugador en un lanzamiento a canasta.
- Realice un regate para lanzar a canasta dentro de la zona restringida después de haber permanecido en ella durante menos de tres (3) segundos consecutivos.

26.1.3 Para que un jugador esté fuera de la zona restringida debe tener todas las ruedas de su silla y ruedecilla(s) anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, fuera de la zona restringida.

ARTÍCULO.27 JUGADOR ESTRECHAMENTE MARCADO

27.1 Definición Un jugador que sostiene un balón vivo en el terreno de juego está estrechamente marcado cuando un adversario establece una posición de defensa activa a una distancia inferior a un (1) metro.

27.2 Regla Un jugador estrechamente marcado debe pasar, lanzar o botar el balón en menos de cinco (5) segundos.

ARTÍCULO 28. OCHO SEGUNDOS

28.1 REGLA

28.1.1 Cuando:

- Un jugador obtiene el control de un balón vivo en su pista trasera,
- En un saque, el balón toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista trasera y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón en su pista trasera

Ese equipo debe hacer que el balón pase a su pista delantera en menos de ocho (8) segundos.

28.1.2 El equipo ha pasado el balón a pista delantera cuando:

- El balón, que no está siendo controlado por ningún jugador toca la pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un atacante que tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y ruedecilla(s) anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, en contacto con su pista delantera.
- El balón toca o es legalmente tocado por un defensor que tiene parte de su silla de ruedas en contacto con su pista trasera.

- El balón toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista delantera del equipo con control del balón.
- Durante un regate desde pista trasera hacia pista delantera, todas las ruedas de la silla de ruedas y ruedecilla(s) anti-vuelco “anti-tip castor(s)”, las cuales continuamente entran en contacto con el suelo, del jugador que efectúa el regate y el balón están en contacto con la pista delantera.
- El jugador que efectúa el regate tiene todas las ruedas de su silla de ruedas y ruedecilla/s antivuelco “anti-tip castor/s”, en contacto con la pista delantera: o Permite que el balón descansa en una o ambas manos o Coloca el balón sobre su regazo

28.1.3 La cuenta de ocho (8) segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía control del balón deba efectuar un saque desde su pista trasera a consecuencia de:

- Un balón que sale fuera del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo se lesiona.
- Una situación de palmeo entre dos.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales en contra de ambos equipos.

28.1.4 La cuenta de ocho (8) segundos continuará con el tiempo que restaba cuando el equipo que tenía previamente control del balón lo tira o palmea deliberadamente contra un oponente en la pista delantera, haciendo que vuelva a la pista trasera.

ARTÍCULO.29 VEINTICUATRO SEGUNDOS

29.1 REGLA

29.1.1 Cuando

- un jugador obtiene el control de un balón vivo en el terreno de juego,
- en un saque, el balón toca la silla de ruedas o toca o es legalmente tocado por cualquier jugador en pista y el equipo del jugador que realiza el saque sigue con el control del balón, ese equipo debe efectuar un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos. Para que se considere un lanzamiento a canasta antes de veinticuatro (24) segundos:
- El balón debe abandonar la(s) mano(s) del jugador antes de que suene la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos, y
- Después de que el balón haya abandonado la(s) mano(s) del lanzador, debe tocar en el aro o entrar en la canasta.

29.1.2 Cuando se intenta un lanzamiento finalizando el periodo de veinticuatro (24) segundos y suena la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos con el balón en el aire:

- Si el balón entra en el cesto, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y la canasta será válida.
- Si el balón toca en el aro, pero no entra en la canasta, no se produce ninguna violación, se ignorará la señal y el juego continuará.
- Si el balón no toca en el aro, se produce una violación. Sin embargo, si el equipo contrario ha obtenido un control del balón inmediato y claro, se ignorará la señal y el juego continuará.

29.2 Procedimiento

29.2.1 Si un árbitro detiene el juego:

- a causa de una falta o violación (no porque el balón salga del terreno de juego) cometida por el equipo que no controla el balón,
- por cualquier razón válida atribuible al equipo que no controla el balón,
- por cualquier razón válida no atribuible a ningún equipo, Se concederá la posesión del balón al mismo equipo que previamente tenía el control del balón.

Si el saque se administra en la pista trasera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará a veinticuatro (24) segundos. Si el saque se administra en la pista delantera, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará del siguiente modo:

- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja catorce (14) segundos o más, no se reiniciará el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, sino que continuará con el tiempo que restaba al detenerse.
- Si en el momento en que se detuvo el partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos refleja trece (13) segundos o menos, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos se reiniciará con catorce (14) segundos.

Sin embargo sí, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo contrario, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos continuará desde donde se detuvo.

29.2.2 Si la señal de veinticuatro (24) segundos suena por error mientras un equipo tiene el control del balón o ningún equipo lo tiene, se ignorará la señal y el juego continuará. Sin embargo sí, a juicio de los árbitros, se pone en desventaja al equipo que tiene el control del balón, se detendrá el juego, se corregirá el dispositivo de veinticuatro (24) segundos y se concederá el balón a ese equipo.

ARTÍCULO.30 BALÓN DEVUELTO A PISTA TRASERA

30.1 DEFINICIÓN

30.1.1. El balón pasa a la pista trasera cuando:

- Toca la pista trasera.

- Toca o es legalmente tocado por un jugador atacante que tiene parte de su silla de ruedas o sus manos en contacto con la pista trasera.
- Toca a un árbitro que tiene parte de su cuerpo en contacto con la pista trasera.

30.1.2 El balón ha sido devuelto ilegalmente a la pista trasera cuando un jugador del equipo con control del balón vivo es el último en tocar el balón en pista delantera y después él o un compañero es el primero en tocarlo en pista trasera. Esta restricción se aplica a todas las situaciones que se produzcan en la pista delantera de un equipo, incluidos los saques.

No obstante, no se aplica cuando un jugador establece un nuevo control de balón para su equipo como resultado de interceptar un pase entre sus oponentes cerca de la línea central, mientras sus manos no están en contacto con las ruedas, y no puede detener el movimiento de su silla de ruedas antes de volver a su pista trasera.

30.2 REGLA

Un jugador cuyo equipo tiene el control de un balón vivo no puede hacer que el balón vuelva ilegalmente a su pista trasera.

30.3 PENALIZACIÓN 3

0.3.1 Se concederá a los adversarios un saque desde su pista delantera, en el lugar más cercano al que se produjo la infracción, excepto detrás del tablero.

ARTÍCULO 31. LEVANTARSE DE LA SILLA DE RUEDAS Y LEVANTAR LAS RUEDAS TRASERAS DEL SUELO

31.1 DEFINICIÓN – LEVANTARSE DE LA SILLA (“LIFTING”)

31.1.1 Levantarse de la silla, “Lifting”, es la acción de un jugador de elevar sus nalgas de manera que ambas dejen de estar en contacto con el asiento de la silla de ruedas o el cojín, cuando se use, para obtener una ventaja injusta. Un jugador no debe levantarse de la silla para lanzar, rebotar o pasar el balón o intentar bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero.

31.2 PENALIZACIÓN

31.2.1 Deberá señalarse una falta por levantarse (“lifting”) al jugador infractor. El juego se reanudará con un saque de banda para el equipo no infractor en el punto más cercano a donde se produjo la infracción, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento.

31.2.2 Si el equipo infractor se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo se aplicará el

ARTÍCULO 41 (FALTAS DE EQUIPO: PENALIZACIÓN), Y SE CONCEDERÁN DOS (2) TIROS LIBRES A CUALQUIER JUGADOR DEL EQUIPO CONTRARIO DESIGNADO POR SU ENTRENADOR, EXCEPTO SI SE TRATA DE UN INTENTO DE BLOQUEAR UN LANZAMIENTO. (VER ARTÍCULO. 31.2.3).

31.2.3 Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un lanzamiento sobre un jugador en acción de tiro, se concederán a ese jugador el siguiente número de tiro/s libre/s:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos (2) puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres (3) puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si el jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin de período o la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

31.3 Definición – Levantar las ruedas traseras del suelo (“Raising Rear Wheels off the floor”)

31.3.1 Esta situación generalmente ocurre cuando un jugador que está firmemente atado a su silla de ruedas por medio de sus ataduras, y con ambas manos fuera de las ruedas traseras, levanta ambas ruedas traseras al mismo tiempo y:

- Se inclina hacia delante a por un balón que está en el suelo
- Contacta con otro jugador, ya sea de su mismo equipo o del equipo oponente.
- Levanta la silla de ruedas para lanzar, rebotar, pasar el balón o intentar bloquear un tiro o interceptar un pase de un oponente o intentar recoger un pase de un compañero.
- Hace saltar la silla lateralmente, por ejemplo, para separarse de una pantalla legal o de un oponente que tiene establecida una posición legal de defensa.
- Está disputando un juego entre dos al inicio del primer periodo.

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

31.3.3 Si el jugador que tiene el balón, o está intentando jugar el balón, levanta las dos ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrándolas, será sancionado con una falta por levantarse o una falta personal.

31.4 PENALIZACIÓN

31.4.1 Deberá señalarse una falta por levantarse al jugador que levante ambas ruedas traseras del suelo sin tener ninguna de sus manos agarrándolas cuando:

- Intenta lanzar o pasar el balón o intenta recoger un pase de un compañero, o
- Intenta coger un rebote, o intenta bloquear un lanzamiento o interceptar un pase de un oponente
- Está disputando un juego entre dos al inicio del primer periodo.
- Hace saltar la silla lateralmente, por ejemplo, para separarse de un bloqueo. Se señalará una falta por levantarse al jugador infractor. El juego se reanudará con

un saque de banda para el equipo no infractor en el punto más cercano a donde se produjo la infracción, excepto si se trata de un intento de bloquear un lanzamiento.

31.4.2 Si el equipo infractor se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo se aplicará el

ARTÍCULO 41 (FALTAS DE EQUIPO: PENALIZACIÓN), Y SE CONCEDERÁN DOS (2) TIROS LIBRES A CUALQUIER JUGADOR DEL EQUIPO CONTRARIO DESIGNADO POR SU ENTRENADOR, EXCEPTO SI SE TRATA DE UN INTENTO DE BLOQUEAR UN LANZAMIENTO (VER ARTÍCULO. 31.2.3 Y 31.4.3).

31.4.3 Si la falta por levantarse es el resultado de un intento de bloquear un tiro sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador un número de tiros libres según se indica en el Artículo. 31.2.3

31.4.4 Deberá señalarse una falta al jugador que levante ambas ruedas traseras del suelo, sin tener ninguna de sus manos agarrándolas, cuando provoca un contacto con un oponente y, a juicio del árbitro, este contacto pone en desventaja al oponente. En este caso la acción de levantar ambas ruedas del suelo, después del contacto con el oponente, se considera como secundaria y debe ser ignorada. 31.4.5 Deberá señalarse una violación al jugador que levante ambas ruedas traseras del suelo, sin tener ninguna de sus manos agarrando las ruedas traseras, cuando se inclina hacia delante a recoger un balón del suelo, con o sin contacto con otro jugador.

31.5 Definición – Inclinarsse o balancearse “Tilting”

Inclinarsse es una acción iniciada por un jugador que, sin tener una o las dos manos en contacto con las ruedas, levanta una rueda trasera y una pequeña delantera, del mismo lado, del suelo, mientras está efectuando un lanzamiento, defendiendo, recibiendo o intentando interceptar un pase, reboteando o interviniendo en el juego entre dos. Inclinarsse es legal.

ARTÍCULO 32. FALTAS

32.1 DEFINICIÓN

32.1.1 Una falta es una infracción de las reglas que implica un contacto personal ilegal con un adversario o su silla de ruedas y/o un comportamiento antideportivo ó levantarse de la silla (lifting) o levantar las ruedas traseras del suelo (raising).

32.1.2 Se puede sancionar cualquier número de faltas contra cada equipo. Independientemente de la penalización, se señalará cada falta, se anotará en el acta al jugador infractor y se penalizará correspondientemente. Nota: La silla de ruedas se considera parte del jugador.

ARTÍCULO 33. CONTACTO: PRINCIPIOS GENERALES

33.1 PRINCIPIO DEL CILINDRO

El principio del cilindro se define como el espacio dentro de un cilindro imaginario ocupado por un jugador y su silla de ruedas sobre el suelo. Incluye el espacio por encima de él y está delimitado por:

- En la parte delantera por las palmas de las manos y el reposapiés o la barra horizontal situada en la parte delantera de la silla de ruedas.
- En la parte trasera por el borde trasero exterior de las ruedas grandes.
- En los laterales por el borde exterior de las ruedas grandes, donde tocan el suelo.
- Las manos y los brazos pueden extenderse enfrente del torso, no más allá de la posición del reposapiés o la barra horizontal situada en la parte delantera de la silla de ruedas, con los brazos doblados por los codos de tal forma que los antebrazos y las manos estén levantados. La distancia entre las ruedas grandes variará de acuerdo la combadura de las ruedas.

33.2 Principio de verticalidad – El Cilindro en silla de ruedas En el campo de baloncesto, cada jugador tiene derecho al espacio (cilindro) en la pista que ocupa su silla de ruedas y su torso en la posición normal de sentado y erguido.

Nota: El cilindro se define como la forma geométrica formada por el jugador, su silla de ruedas con todas las ruedas, incluidas las ruedas anti-vuelco (anti-tip castors), en contacto con el suelo como se ve desde arriba.

Este principio protege el espacio que ocupa su silla de ruedas en el suelo y el espacio sobre su torso y su silla de ruedas. En cuanto el jugador abandona su posición vertical (cilindro) y se produce un contacto con el cuerpo o con la silla de ruedas con un adversario que haya establecido su propia posición vertical (cilindro), el jugador que abandonó su posición vertical (cilindro) es responsable del contacto. No se debe penalizar al jugador defensor por tener sus manos y brazos extendidos por encima de él dentro de su propio cilindro.

El jugador atacante no provocará ningún contacto con el jugador defensor que esté en una posición legal de defensa:

- Utilizando sus brazos para crearse más espacio (empujando)
- Extendiendo sus piernas o brazos para provocar un contacto durante o justo después de un lanzamiento a canasta.

33.3 Posición legal de defensa Un defensor ha establecido una posición legal de defensa cuando:

- Ha cubierto la trayectoria de un oponente, o
- Ha establecido una posición en la trayectoria del oponente dándole, a la vez, tiempo para evitar el contacto
- La trayectoria del jugador es la dirección en la que jugador se está moviendo.
- La trayectoria de un jugador es tan ancha como las líneas paralelas que salen desde cada lado del asiento de la silla de ruedas en la dirección en que la silla de ruedas se está moviendo.

Nota: Las líneas paralelas que salen desde cada lado del asiento de la silla de ruedas servirán como punto de referencia para los árbitros. Esta definición no implica que las ruedas no sean parte de la silla de ruedas o del jugador. Para cubrir la trayectoria de un adversario un jugador debe colocar su silla de ruedas atravesada en la trayectoria del oponente, cubriendo, con su silla de ruedas, el espacio completo, de un lado al otro. Un jugador no podrá situar su silla de ruedas entre las ruedas traseras de la silla de ruedas de un adversario. La posición legal de defensa se extiende hacia arriba por encima del torso del jugador, pero dentro del cilindro formado por su cuerpo y la silla de ruedas. El jugador podrá levantar sus brazos por encima de su cabeza, pero debe mantenerlos dentro del cilindro imaginario. 33.4 Defensa a un jugador con control de balón.

33.4.1 Un jugador que se detiene en la trayectoria de un adversario en movimiento debe darle tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección.

- Contactos leves o incidentales, que no ponen en desventaja a ningún jugador, pueden ser ignorados.
- Se considera que un jugador que cubre la trayectoria de un adversario ha concedido a este tiempo y distancia suficientes para evitar el contacto.

33.4.2 Un jugador con balón, en movimiento o estacionario, debe esperar que le defiendan y estar preparado para detenerse o cambiar de dirección siempre que un adversario establezca una posición legal de defensa frente a él. (Ver Artículo. 33.4.1 relativo al tiempo y distancia para pararse o cambiar de dirección)

- El jugador defensor debe establecer una posición legal de defensa sin provocar ningún contacto antes de establecer esta posición.
- Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa deberá mantenerla; es decir no puede extender los brazos o mover su silla ilegalmente para evitar ser superado por el jugador con el balón.

33.4.3 Al valorar una situación de bloqueo/carga el árbitro debe estos principios:

- El defensor debe establecer una posición inicial legal de defensa o bien: o Cubriendo la trayectoria del adversario, ó o Estableciendo una posición en la trayectoria del adversario, concediéndole tiempo para evitar el contacto. (Ver también Artículo. 33.6.4; 33.7.1; 33.8.2).
- El defensor puede permanecer inmóvil, o moverse hacia adelante o hacia atrás para restablecer su posición de defensa, sobre todo para cubrir la trayectoria de un adversario que está intentando alejarse.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Si el defensor ha cubierto legalmente la trayectoria del adversario, se considera que ha llegado a la posición primero. SI SE DAN ESTOS TRES PRINCIPIOS EL JUGADOR CON CONTROL DE BALÓN ES EL RESPONSABLE DEL CONTACTO

33.5 Defensa a un jugador sin control de balón

33.5.1 Un jugador que no tiene control del balón tiene derecho a desplazarse libremente sobre el terreno de juego y a situarse en cualquier posición que no esté ya ocupada por otro jugador.

- Al establecer una posición legal cerca de un oponente, el jugador debe haber ocupado dicha posición primero.
- El defensor debe llegar el primero a la posición. Se considera que el defensor ha establecido una posición legal de defensa si alcanza dicha posición antes que el adversario sin control de balón. 33.5.2 Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa, no puede impedir que un adversario lo rebase extendiendo los brazos en su trayectoria. Puede, sin embargo, para evitar una lesión, girarse o colocar los brazos delante del cuerpo, o girar su silla de ruedas, siempre que girando su silla no cambie, a juicio del árbitro, significativamente su posición en la trayectoria del adversario.
- Una vez que el defensor ha establecido una posición legal de defensa:
- Puede permanecer parado o moverse lateralmente o alejarse del adversario para mantener su posición legal de defensa respecto al adversario.
- Puede moverse hacia su adversario, sin embargo, si se produce un contacto, será el responsable.

33.5.3 Un defensor que está parado, dentro de una distancia de una vez la longitud de la silla, de la zona de frenado de un adversario en movimiento sin control de balón, y a continuación entra en la zona de frenado de dicho adversario, debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6 CRUZARSE EN LA TRAYECTORIA

33.6.1 Se produce un cruce en la trayectoria cuando uno de los dos adversarios, que siguen trayectorias paralelas (en la misma dirección) o convergentes, cambia de dirección y se coloca en la trayectoria del oponente.

33.6.2 Un jugador en movimiento, con o sin balón, puede cruzarse legalmente en la trayectoria de un oponente bajo las siguientes condiciones:

- El eje de las ruedas traseras de la silla del jugador que se cruza en la trayectoria debe estar por delante del extremo más frontal de la silla de ruedas de su adversario, que es, o bien el reposapiés, o en caso de sillas con barra frontal de protección, el límite exterior de dicha barra.
- El jugador que se cruza en la trayectoria debe conceder al adversario tiempo y distancia para evitar el contacto.

33.6.3 Si un jugador se cruza legalmente en la trayectoria de un adversario, entonces el adversario es el responsable del contacto.

33.6.4 Cruzarse ilegalmente en la trayectoria es un contacto personal que tiene lugar cuando un jugador, con o sin balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria del adversario sin concederle tiempo para detenerse o cambiar de dirección.

33.7 LOS ELEMENTOS DE TIEMPO Y DISTANCIA.

Detener instantáneamente una silla de ruedas es imposible.

33.7.1 Un jugador en movimiento que se detiene delante de un adversario debe concederle suficiente distancia para que tenga la oportunidad de frenar o cambiar de dirección sin causar un contacto severo. Un leve contacto puede considerarse como accidental si el jugador intenta frenar o cambiar de dirección su silla de ruedas. La distancia que necesita un jugador para detenerse es directamente proporcional a la velocidad de su silla de ruedas.

33.8 Pantalla: Legal e ilegal. Una pantalla es el intento de retrasar o impedir que un adversario sin balón alcance el lugar que desea en el terreno de juego.

33.8.1 Una pantalla es LEGAL cuando el jugador que la efectúa:

- Está inmóvil (dentro de su cilindro) cuando se produce el contacto. • Ha establecido una posición legal de defensa.
- Si la pantalla se establece dentro del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.
- Si la pantalla se establece fuera del campo de visión (frontal o lateral) de un adversario inmóvil, el jugador que la efectúa puede establecerla tan cerca del adversario como quiera, sin llegar a entrar en contacto.
- Si el adversario está en movimiento, deben aplicarse los elementos de tiempo y distancia. El jugador que efectúa la pantalla debe, o cubrir la trayectoria del adversario que está siendo objeto de la pantalla o dejar espacio suficiente de modo que el adversario pueda esquivarla deteniéndose o cambiando de dirección.
- Un jugador que recibe una pantalla legal es responsable de cualquier contacto con el jugador que la ha efectuado.

33.8.2 Una pantalla es ILEGAL cuando el jugador que la efectúa:

- Estaba moviéndose al producirse el contacto
- No respetó los elementos de tiempo y distancia con un adversario en movimiento al producirse el contacto.
- No consiguió cubrir la trayectoria del adversario.

33.9 CARGA

Carga es el contacto personal ilegal, con o sin balón, provocado al empujar o chocar con la silla de ruedas de un adversario.

33.10 BLOQUEO

Bloqueo es el contacto personal ilegal que impide el avance de un adversario con o sin balón.

33.10.1 Un jugador que intenta efectuar una pantalla comete una falta por bloqueo si el contacto se produce mientras se desplaza y su adversario está inmóvil o alejándose de él. Si un jugador se despreocupa del balón, encara a un

adversario y cambia de posición a medida que lo hace el adversario, es el principal responsable de cualquier contacto que se produzca, a menos que intervengan otros factores. La expresión “a menos que intervengan otros factores” se refiere a empujones, cargas o agarrones deliberados del jugador que sufre la pantalla. 3

3.10.2 Es legal que un jugador extienda su(s) brazo(s) o codo(s) fuera de su cilindro al adoptar una posición en el terreno de juego, pero deberá mantenerlos dentro de su cilindro cuando un adversario intente rebasarlo. Si los brazos o codos están fuera de su cilindro y se produce un contacto, es un bloqueo o un agarrón.

33.11 Tactar a un adversario con las manos y/o los brazos.

Tocar a un adversario con la(s) mano(s) no constituye necesariamente una falta. Faltas Los árbitros decidirán si el jugador que provocó el contacto ha obtenido alguna ventaja injusta. Si dicho contacto restringe de alguna manera la libertad de movimiento del adversario, ese contacto es falta.

Se produce un uso ilegal de las manos o de los brazos extendidos cuando el defensor está en posición de defensa y coloca su(s) mano(s) o brazo(s) sobre un adversario, con o sin balón, y permanecen en contacto con él para impedir su avance. Tocar o palpar reiteradamente a un adversario, con o sin balón, es falta, puesto que puede conducir a un aumento de la brusquedad del juego.

Se considera falta del jugador atacante con balón si:

- Engancha o rodea con el brazo o el codo a un defensor para obtener una ventaja injusta.
- Empuja para evitar que el defensor juegue o intente jugar el balón, o para crear más espacio entre él y el defensor.
- Al realizar un regate, utiliza el antebrazo extendido o la mano para evitar que un adversario obtenga el control del balón. Se considera falta del jugador atacante sin balón que empuje para:
 - Quedarse solo para recibir el balón.
 - Impedir que el defensor juegue o intente jugar el balón.
 - Crear más espacio entre él y el defensor.

33.12 DEFENSA ILEGAL POR LA ESPALDA

Defensa ilegal por la espalda es el contacto personal que provoca un defensor por detrás con un adversario o su silla de ruedas. El hecho de que el defensor intente jugar el balón no justifica el contacto con su adversario o su silla de ruedas por la espalda.

33.13 AGARRAR

Agarrar es el contacto personal ilegal con un adversario que interfiere su libertad de movimiento o de su silla de ruedas. Este contacto (agarrón) puede producirse con cualquier parte del cuerpo o de la silla de ruedas.

33.14 EMPUJAR

Empujar es el contacto personal ilegal con cualquier parte del cuerpo o de la silla de ruedas que tiene lugar cuando un jugador desplaza o intenta desplazar a un adversario con o sin balón.

ARTÍCULO.34 FALTA PERSONAL

34.1 DEFINICIÓN

34.1.1 Una falta personal es una falta de jugador que implica un contacto con un adversario, (incluida su silla de ruedas) esté el balón vivo o muerto. Un jugador no agarrará, bloqueará, empujará, cargará, hará tropezar ni impedirá el avance de un adversario extendiendo las manos, brazos, codos, hombros, ni doblará su cuerpo en una posición 'anormal' (fuera de su cilindro), ni incurrirá en juego brusco o violento.

34.2 PENALIZACIÓN SE ANOTARÁ UNA FALTA PERSONAL AL INFRACTOR

34.2.1 Si se comete la falta sobre un jugador que no está en acción de tiro:

- El juego se reanuda mediante un saque del equipo no infractor desde el punto más cercano a la infracción.
- Si el equipo infractor está en situación de penalización por faltas de equipo, se aplicará el Artículo 41 (Faltas de equipo: Penalización).

34.2.2 Si se comete la falta sobre un jugador en acción de tiro, se concederá a ese jugador el siguiente número de tiros libres:

- Si el lanzamiento se convierte, será válido y, además, se concederá un (1) tiro libre.
- Si el lanzamiento desde la zona de dos puntos no se convierte, se concederán dos (2) tiros libres.
- Si el lanzamiento desde la zona de tres puntos no se convierte, se concederán tres (3) tiros libres.
- Si un jugador es objeto de falta mientras o justo antes de que suene la señal del reloj de partido indicando el fin del período o la señal del dispositivo de veinticuatro (24) segundos y el balón aún está en sus manos, la canasta, si entra, no será válida y se le concederán dos (2) o tres (3) tiros libres.

ARTÍCULO.35 DOBLE FALTA

35.1 DEFINICIÓN

Una doble falta es una situación en la que dos adversarios cometen faltas personales, uno contra otro, aproximadamente al mismo tiempo.

35.2 PENALIZACIÓN

Se anotará una falta personal a cada jugador infractor. No se concederán tiros libres y el juego se reanudará del siguiente modo: Si, aproximadamente al mismo tiempo que la doble falta:

- Se logra un cesto de campo válido, o se convierte el último o único tiro libre, se concederá el balón al equipo que lo recibió para que realice un saque desde la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano al de la infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

ARTÍCULO.36 FALTA ANTIDeportiva

36.1 DEFINICIÓN

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

36.1.2 Los árbitros deben valorar las faltas antideportivas de manera coherente durante todo el partido y juzgar solo la acción.

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

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

36.2 PENALIZACIÓN

36.2.1 Se anotará una falta antideportiva al infractor.

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

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer período. El número de tiros libres será el siguiente:

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

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

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

ARTÍCULO.37 FALTA DESCALIFICANTE

37.1 DEFINICIÓN

37.1.1 Una falta descalificante es cualquier infracción antideportiva flagrante de un jugador, sustituto, jugador excluido, entrenador, entrenador ayudante o asistente de equipo.

37.1.2 Un entrenador que ha sido sancionado con una falta descalificante será sustituido por el entrenador ayudante que figure en el acta. Si no se ha inscrito a ningún entrenador ayudante, lo sustituirá el capitán (CAP).

37.1.3 El comisario realizará una verificación de las sillas de ruedas previa al inicio del torneo para comprobar que los equipos cumplen con los requisitos incluidos en el Artículo 3.1. Es responsabilidad del jugador asegurarse de que su silla de ruedas cumple con los requisitos regulados por el artículo 3.1 cuando el jugador entra en la pista con ella. Se considera una conducta antideportiva flagrante alterar una silla de ruedas haciendo que no esté de acuerdo con las reglas. Los árbitros podrán llevar a cabo verificaciones de las sillas de ruedas durante el partido y cualquier silla que se encuentre alterada será retirada del partido. El jugador es responsable de su silla y cualquier alteración será considerada una acción deliberada para obtener una ventaja injusta. El jugador será sancionado con una falta descalificante. Si un jugador altera su silla de ruedas por segunda vez en un torneo será descalificado del torneo.

37.2 PENALIZACIÓN

37.2.1 Se anotará una falta descalificante al infractor.

37.2.2 Siempre que se descalifique al infractor de acuerdo a los respectivos artículos de estas reglas, se dirigirá al vestuario del equipo, donde permanecerá el resto del partido o, si lo prefiere, podrá abandonar las instalaciones.

37.2.3 Se concederán tiro(s) libre(s):

- A cualquier adversario, designado por su entrenador, en caso de tratarse de una falta que no implique contacto.
- Al jugador objeto de la falta en caso de faltas de contacto.
 - Seguidos de:
 - Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
 - Un palmeo entre dos en el círculo central para iniciar el primer período.

37.2.4 El número de tiros libres será el siguiente:

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

ARTÍCULO.38 FALTA TÉCNICA

38.1 REGLAS DE CONDUCTA

38.1.1 El correcto desarrollo del juego exige una cooperación leal y total por parte de los miembros de los dos equipos (jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y asistentes de equipo) con los árbitros, oficiales de mesa y comisario, si lo hubiera.

38.1.2 Ambos equipos tienen derecho a esforzarse al máximo para lograr la victoria, pero deben hacerlo con una actitud de deportividad y juego limpio.

38.1.3 Se considerará una falta técnica cualquier falta de cooperación o desobediencia deliberada o reiterada al espíritu de esta regla.

Faltas

38.1.4 El árbitro puede prevenir faltas técnicas avisando o, incluso, pasando por alto infracciones de poca importancia que, evidentemente, no sean intencionadas y no tengan un efecto directo en el partido, a menos que exista una repetición de la misma infracción después del aviso.

38.1.5 Si se descubre una infracción una vez que el balón esté vivo, se detendrá el juego y se sancionará una falta técnica. La penalización se administrará como si la falta técnica hubiera ocurrido en el momento de sancionarla. Será válido todo lo que haya ocurrido en el intervalo transcurrido entre la infracción y la detención del juego.

38.2 VIOLENCIA

38.2.1 Durante el partido pueden producirse actos de violencia contrarios al espíritu de deportividad y del juego limpio. Los árbitros y, si fuera necesario, las fuerzas de orden público, deben atajarlos de inmediato.

38.2.2 Cuando se produzcan actos de violencia entre jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos o asistentes de equipo en el terreno de juego o en sus proximidades, los árbitros adoptarán las medidas oportunas para atajarlos.

38.2.3 Cualquiera de las personas mencionadas anteriormente que sea responsable de actos de agresión flagrantes contra los adversarios o los árbitros debe ser descalificada. El árbitro principal deberá informar del incidente al organismo responsable de la competición.

38.2.4 Los agentes de las fuerzas del orden público sólo pueden entrar en el terreno de juego si los árbitros se lo solicitan. No obstante, si los espectadores invaden el terreno de juego con la intención manifiesta de cometer actos violentos, los agentes de las fuerzas de orden público deberán intervenir de manera inmediata para proteger a los equipos y a los árbitros.

38.2.5 Todas las demás zonas, incluyendo accesos, salidas, pasillos, vestuarios, etc. están bajo la jurisdicción de los organizadores de la competición y de los agentes de las fuerzas de orden público.

38.2.6 Los árbitros no deben permitir las acciones físicas de los jugadores, sustitutos, entrenadores, entrenadores ayudantes, jugadores excluidos y asistentes de equipo que puedan conducir al deterioro del equipamiento de juego. Cuando los árbitros observen algún comportamiento de esta naturaleza, advertirán inmediatamente al entrenador del equipo infractor. Si estas acciones se repitieran, se sancionará de inmediato una falta técnica a la persona o personas implicadas.

38.3 DEFINICIÓN

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

- Hacer caso omiso a las advertencias de los árbitros.
- Tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o miembros del banquillo de equipo.
- Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, comisario, oficiales de mesa o adversarios.
- Utilizar un lenguaje o realizar gestos que puedan ofender o incitar a los espectadores.
- Molestar a un adversario o impedir su visión agitando las manos cerca de sus ojos.
- El movimiento excesivo de los codos.

- Retrasar el juego tocando el balón después de que el balón atraviese la canasta o evitando que un saque se realice con rapidez.
- Dejarse caer para simular una falta.
- Abandonar la pista sin autorización.
- Quitar los pies del reposapiés para obtener una ventaja injusta.
- Usar cualquier parte de la(s) pierna(s) para obtener una ventaja injusta o dirigir la silla de ruedas.

38.3.2 Una falta técnica del entrenador, entrenador ayudante, sustituto, jugador excluido o asistente de equipo es una falta por dirigirse o tocar irrespetuosamente a los árbitros, comisario, si está presente, oficiales de mesa o adversarios, o una infracción de carácter procedimental o administrativo.

38.3.3 Un entrenador será descalificado cuando:

- Haya sido sancionado con dos (2) faltas técnicas (C) a consecuencia de su comportamiento personal antideportivo.
- Haya sido sancionado con tres (3) faltas técnicas, todas ellas (B) o una de ellas (C), como consecuencia del comportamiento antideportivo del banquillo de equipo (entrenador ayudante, sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo).

38.3.4 Si un entrenador es descalificado por el Artículo. 38.3.3, dicha falta técnica será la única falta que se penalizará y no se administrará ninguna penalización adicional por la falta descalificante. 38.3.5 Podrá sancionarse una falta Técnica como resultado de una solicitud de verificación de la silla de ruedas de un jugador adversario por parte de un entrenador. Si el árbitro determina que la silla es ilegal el jugador será descalificado de acuerdo con Artículo 37.1.3. Si el árbitro determina que la silla es legal el entrenador que ha realizado la solicitud de la revisión será sancionado con una falta Técnica ("C").

38.4 PENALIZACIÓN

38.4.1 Si la falta técnica la comete:

- Un jugador, se le anotará una falta técnica como falta de jugador y contará para las faltas de equipo.
- Un entrenador (C), entrenador ayudante (B), sustituto (B), jugador excluido (B) o asistente de equipo (B), se anotará una falta técnica al entrenador y no contará para las faltas de equipo.

38.4.2 Se concederán dos (2) tiros libres a los adversarios, seguidos de:

- Un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Un palmeo entre dos en el círculo central para comenzar el primer período.

ARTÍCULO 39. ENFRENTAMIENTOS

39.1 Definición Un enfrentamiento es una acción física mutua entre dos (2) o más adversarios (jugadores, sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, entrenadores ayudantes y asistentes de equipo). Este artículo sólo se refiere a sustitutos, jugadores excluidos, entrenadores, entrenadores ayudantes y asistentes de equipo que abandonen los límites de la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2 REGLA

39.2.1 Serán descalificados los sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo que abandonen la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento.

39.2.2 Sólo el entrenador y/o el entrenador ayudante están autorizados a abandonar la zona de banquillo de equipo durante un enfrentamiento o durante cualquier situación que pueda derivar en enfrentamiento, para ayudar a los árbitros a mantener o restablecer el orden. En tal caso, no será(n) descalificado(s).

39.2.3 Si el entrenador y/o el entrenador ayudante abandonan la zona de banquillo de equipo y no ayudan o intentan ayudar a los árbitros a mantener o restaurar el orden, serán descalificados.

39.3 PENALIZACIÓN

39.3.1 Independientemente del número de entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos o asistentes de equipo descalificados por abandonar la zona de banquillo de equipo, sólo se sancionará una falta técnica (B) al entrenador.

39.3.2 Si se descalifica a componentes de ambos equipos en aplicación de este artículo y no quedan por administrar otras penalizaciones de faltas, el juego se reanudará de la siguiente manera: Si, aproximadamente al mismo tiempo de detenerse el juego por el enfrentamiento:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde la prolongación de la línea central, enfrente de la mesa de oficiales.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

39.3.3 Todas las faltas descalificantes se registrarán como se describe en el apartado B.8.3. y no contarán para las faltas de equipo.

39.3.4 Todas las penalizaciones de las faltas cometidas por los jugadores en la pista antes del enfrentamiento o de cualquier situación que derivase en él, serán consideradas de conformidad con el

ARTÍCULO 40. CINCO FALTAS POR JUGADOR

40.1 Un jugador que haya cometido cinco (5) faltas, personales y/o técnicas y/o por levantarse “lifting” y/o por levantar las ruedas traseras del suelo “raising”, será informado al respecto por el árbitro y deberá abandonar el partido de inmediato. Debe ser sustituido en treinta (30) segundos.

40.2 Las faltas cometidas por un jugador que haya cometido anteriormente su quinta falta se consideran faltas de jugador excluido y se cargarán y anotarán en el acta al entrenador (B).

ARTÍCULO 41. FALTAS DE EQUIPO: PENALIZACIÓN

41.1 DEFINICIÓN

41.1.1 Un equipo se encuentra en una situación de penalización por faltas de equipo cuando ha cometido cuatro (4) faltas en un período.

41.1.2 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un intervalo de juego forman parte del período o período extra siguiente.

41.1.3 Se considerará que todas las faltas de un equipo cometidas durante un período extra forman parte del cuarto período.

41.2 REGLA

41.2.1 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas personales posteriores cometidas por sus jugadores sobre un jugador que no esté en acción de tiro se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de saque.

41.2.2 Cuando un equipo se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, todas las faltas por levantarse de la silla (“lifting”) o levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”) posteriores cometidas por sus jugadores se penalizarán con dos (2) tiros libres, en lugar de saque, excepto si era un intento de bloquear un lanzamiento (ver Artículo. 31.2.3, 31.4.3).

41.2.3 Si la falta personal o por levantarse de la silla (“lifting”) o por levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”) la comete un jugador del equipo con control del balón, o del equipo con derecho al balón, dicha falta se penalizará mediante un saque para los adversarios.

ARTÍCULO 42. SITUACIONES ESPECIALES

42.1 Definición Durante el mismo período de reloj parado después de una infracción pueden surgir situaciones especiales cuando se comete una falta o faltas adicionales.

42.2 Procedimiento

42.2.1 Se anotarán todas las faltas y se identificarán las penalizaciones.

42.2.2 Se determinará el orden en que se cometieron todas las faltas.

42.2.3 Se cancelarán todas las penalizaciones iguales contra ambos equipos y todas las penalizaciones de faltas dobles en el orden en que fueron sancionadas. Una vez que se han cancelado las penalizaciones se considerará que nunca han ocurrido.

42.2.4 El derecho a la posesión del balón como parte de la última penalización cancelará cualquier derecho anterior a la posesión del balón.

42.2.5 Una vez que el balón esté vivo durante el primer o único tiro libre o en un saque, esa penalización no podrá utilizarse para cancelar cualquier penalización restante.

42.2.6 El resto de penalizaciones se administrará en el orden en que se cometieron.

42.2.7 Si después de la cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos no queda ninguna otra por administrar, el partido se reanudará del siguiente modo: Si, aproximadamente al mismo tiempo que la primera infracción:

- Se logra una canasta válida, se concederá el balón al equipo que la recibió para que realice un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.
- Un equipo tenía el control del balón o derecho a él, se le concederá el balón para que realice un saque desde el punto más cercano a donde se cometió la primera infracción.
- Ningún equipo tenía el control del balón ni derecho al mismo, se produce una situación de palmeo entre dos.

ARTÍCULO 43

TIROS LIBRES 43.1

Definición 43.1.1 Un tiro libre es una oportunidad concedida a un jugador para que consiga un (1) punto, sin oposición, desde una posición situada detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo.

43.1.2 Una serie de tiros libres se define como todos los tiros libres y/o la posterior posesión resultante de una única penalización de falta.

43.2 REGLA

43.2.1 Cuando se señala una falta personal el tiro o tiros libres se concederán del siguiente modo:

- El jugador objeto de la falta será el que lo(s) lance.
- Si hay una solicitud para sustituirlo, debe lanzar el tiro o tiros libres antes de abandonar el partido.
- Si debe abandonar el partido por lesión, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto lanzará el tiro o tiros libres. Si

no se dispone de ningún sustituto, los lanzará cualquier compañero de equipo designado por su entrenador.

43.2.2 Cuando se señala una falta técnica, cualquier jugador del equipo adversario designado por su entrenador podrá lanzar los tiros libres.

43.2.3 El lanzador de los tiros libres:

- Ocupará una posición con sus ruedas traseras detrás de la línea de tiros libres y dentro del semicírculo. Su(s) rueda(s) delantera(s) o “castors” podrá(n) sobrepasar la línea de tiros libres.
- Podrá utilizar cualquier método para efectuar el tiro libre pero deberá conseguir que el balón entre en la canasta por su parte superior o toque el aro.
- Soltará el balón antes de cinco (5) segundos desde que el árbitro ponga el balón a su disposición.
- No tocará la línea de tiros libres ni entrará en la zona restringida, con ninguna parte de su cuerpo o ninguna de sus ruedas traseras, hasta que el balón haya entrado en la canasta o haya tocado el aro.
- No amagará el tiro libre.

43.2.4 Los jugadores situados en las posiciones de rebote en el pasillo de tiros libres, tienen derecho a ocupar posiciones alternas en dicho pasillo, cuya profundidad es de un (1) metro. (Esquema 7).

43.2.5 El defensor más próximo a la línea de fondo, situado en el primer espacio, puede permitir que su rueda trasera más cercana a la línea de fondo sobrepase la línea que delimita el espacio por el lado de su silla de ruedas más próximo a la línea de fondo. Las ruedas traseras de las restantes sillas de ruedas pueden ocupar hasta la mitad de las líneas adyacentes (derecha o izquierda) que definen las posiciones de rebote, incluyendo la línea que define la zona neutral. Durante los tiros libres, estos jugadores:

- No ocuparán posiciones del pasillo de tiros libres a las que no tengan derecho.
- No entrarán en la zona restringida, en la zona neutral, ni abandonarán su posición en el pasillo de tiros libres hasta que el balón haya abandonado las manos del lanzador.
- No desconcertarán al lanzador con sus acciones.

43.2.6 Los jugadores que no están situados en el pasillo de tiros libres permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres (3) puntos hasta que concluya el tiro libre.

43.2.7 Durante uno o varios tiros libres que sean seguidos de otra(s) serie(s) de tiros libres o de un saque, todos los jugadores permanecerán por detrás de la prolongación de la línea de tiros libres y de la línea de lanzamiento de tres (3) puntos. Una infracción de los Artículos 43.2.3, 43.2.4, 43.2.6 y 43.2.7 es una violación.

43.3 PENALIZACIÓN

43.3.1 Si se convierte el tiro libre y la violación la comete el lanzador el punto no será válido: Se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que queden por administrar uno o más tiros libres o una penalización que conlleve un saque.

43.3.2 Si se convierte el tiro libre y la violación la comete cualquier jugador que no sea el lanzador:

- El punto, si se convierte, será válido.
- Las violaciones se ignorarán. Si se trata del último o único tiro libre, el balón se concederá a los adversarios para que realicen un saque desde cualquier punto de la línea de fondo.

43.3.3 Si no se convierte el tiro libre y la violación la comete:

- Un compañero del lanzador durante el último o único tiro libre, se concederá a los adversarios un saque en la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que el mismo equipo que lanzó tenga derecho a una posesión posterior.
- Un adversario del lanzador, se le concederá un nuevo tiro libre al lanzador.
- Ambos equipos durante el último o único tiro libre, se produce una situación de palmeo entre dos.

ARTÍCULO 44. ERROR RECTIFICABLE

44.1 DEFINICIÓN

Los árbitros pueden corregir un error si se ha ignorado involuntariamente una regla exclusivamente en una de estas situaciones:

- Conceder uno o varios tiros libres a los que no se tiene derecho.
- No conceder uno o varios tiros libres a los que se tiene derecho.
- Conceder o anular puntos por error.
- Permitir lanzar uno o varios tiros libres a un jugador equivocado.

44.2 PROCEDIMIENTO GENERAL

44.2.1 Para que los errores arriba mencionados sean rectificables, los árbitros, comisario, si lo hubiera, u oficiales de mesa deben descubrirlos antes de que el balón esté vivo a continuación del primer balón que quede muerto después de que el reloj se haya puesto en marcha tras el error.

44.2.2 Un árbitro puede detener el juego inmediatamente al descubrir un error rectificable, siempre que no ponga a ningún equipo en desventaja.

44.2.3 Serán válidas las faltas cometidas, los puntos conseguidos, el tiempo transcurrido y demás actividad adicional que pueda haber ocurrido después del error y antes de su descubrimiento.

44.2.4 Tras la corrección del error, a menos que se especifique lo contrario en estas reglas, el juego se reanudará desde el punto en que se detuvo para corregir el error. El balón se concederá al equipo con derecho al balón en el momento en que se detuvo el juego para la rectificación.

44.2.5 Una vez que se ha descubierto un error que todavía es rectificable:

- Si el jugador implicado en su corrección está en el banquillo tras haber sido sustituido legalmente (no por haber cometido su quinta falta o haber sido descalificado), debe volver al terreno de juego, a menos que esté lesionado, para tomar parte en la corrección del error (en ese momento pasa a ser jugador). Tras la corrección del error, puede permanecer en el partido a menos que se haya solicitado su sustitución, en cuyo caso puede abandonar el terreno de juego.
- Si se sustituyó al jugador por estar lesionado, por haber cometido su quinta falta o por haber sido descalificado, su sustituto deberá tomar parte en la rectificación del error.

44.2.6 Los errores rectificables no pueden corregirse una vez que el árbitro principal ha firmado el acta

44.2.7 Los árbitros pueden corregir cualquier error o equivocación del anotador o del cronometrador referente al tanteo, número de faltas, tiempos muertos, tiempo transcurrido de más o de menos, antes de que el árbitro principal firme el acta.

44.3 PROCEDIMIENTO ESPECIAL

44.3.1 Conceder uno o más tiros libres a los que no se tenía derecho. Se cancelarán los tiros libres lanzados a consecuencia del error y el partido se reanudará del siguiente modo:

- Si el reloj de partido no se ha puesto en marcha, se concederá un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres al equipo al que se le han cancelado los tiros libres.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y: El equipo con control de balón, o con derecho al mismo, en el momento de descubrirse el error es el mismo que tenía el control de balón al producirse el error, o Ningún equipo tiene el control de balón al descubrirse el error, Se concederá el balón al equipo con derecho al balón en el momento de descubrirse el error.
- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error el equipo que controla el balón, o tiene derecho al mismo, es el equipo

contrario al que tenía el control de balón cuando se produjo el error, se produce una situación de palmeo entre dos.

- Si el reloj de partido se ha puesto en marcha y al descubrirse el error se han concedido uno o varios tiros libres como resultado de una falta, se administrarán los tiros libres y se concederá un saque al equipo que controlaba el balón al producirse el error.

44.3.2 No conceder uno o más tiros libres merecidos.

- Si la posesión del balón no ha cambiado desde que se cometió el error, el juego se reanudará, tras la corrección del error, como después de un tiro libre normal.
- Si el mismo equipo logra una canasta tras habersele concedido por error un saque, se ignorará el error.

44.3.3 Permitir que el tiro o tiros libres los lance un jugador equivocado. Se cancelará(n) dicho(s) tiro(s) libre(s), así como la posesión del balón, si forma parte de la penalización, y se concederá el balón a los oponentes para que efectúen un saque de lateral a la altura de la prolongación de la línea de tiros libres, a menos que deban administrarse penalizaciones de otras infracciones.

REGLA OCHO – ÁRBITROS, OFICIALES DE MESA, COMISARIO: OBLIGACIONES Y DERECHOS

Artículo 45. Árbitros, oficiales de mesa y comisario

45.1 Los árbitros serán un (1) árbitro principal y uno (1) o (2) dos árbitros auxiliares. Serán ayudados por los oficiales de mesa y un comisario, si lo hubiera.

45.2 Los oficiales de mesa serán un anotador, un ayudante de anotador, un cronometrador y un operador del dispositivo de veinticuatro (24) segundos.

45.3 El comisario, si lo hubiera, se sentará entre el anotador y el cronometrador. Sus principales labores durante el partido son supervisar el trabajo de los oficiales de mesa, controlar las licencias de los jugadores y garantizar que los equipos no superen los 14 puntos en pista y ayudar al árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es) en el correcto desarrollo del encuentro.

45.4 Los árbitros de un partido no deben tener ninguna relación con cualquiera de los equipos participantes.

45.5 Los árbitros, oficiales de mesa y comisario dirigirán el partido de acuerdo con estas reglas y no tienen autoridad para modificarlas.

45.6 El uniforme de los árbitros consistirá en una camiseta de árbitro, un pantalón largo negro, calcetines negros y zapatillas de baloncesto en silla de ruedas negras.

45.7 Los árbitros y los oficiales de mesa estarán uniformados.

ARTÍCULO 46. ÁRBITRO PRINCIPAL: OBLIGACIONES Y DERECHOS

El árbitro principal: 46.1 Inspeccionará y aprobará todo el equipamiento que se utilizará durante el partido.

46.2 Designará el reloj oficial del partido, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos, el cronómetro y reconocerá a los oficiales de mesa.

46.3 Elegirá el balón de juego entre los dos (2) balones usados que, por lo menos, proporcionará el equipo local. En caso de que ninguno de estos dos balones sea adecuado como balón de juego, puede escoger el mejor balón disponible.

46.4 No permitirá que ningún jugador utilice objetos que puedan causar lesiones a los demás jugadores.

46.5 Administrará el palmeo entre dos al inicio del primer período y el saque al inicio de los demás períodos.

46.6 Tendrá autoridad para detener un partido cuando las condiciones lo justifiquen.

46.7 Tendrá autoridad para determinar que un equipo debe perder el partido por incomparecencia.

46.8 Examinará detenidamente el acta al final del tiempo de juego y siempre que lo considere necesario.

46.9 Aprobará con su firma el acta al final del tiempo de juego, concluyendo así la vinculación de los árbitros con el partido. La autoridad de los árbitros comenzará cuando lleguen al terreno de juego veinte (20) minutos antes de la hora programada para el inicio del partido y finalizará cuando los árbitros den la aprobación a la señal del reloj de partido indicando la conclusión del tiempo de juego.

46.10 Hará constar en el reverso del acta, antes de firmarla:

- Cualquier incomparecencia o falta descalificante
- Cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenadores, entrenadores ayudantes o asistentes de equipo que se produzca antes de los veinte (20) minutos previos al inicio del partido o entre el final del tiempo de juego y la aprobación y firma del acta.
- En tal caso, el árbitro principal (el comisario si lo hubiera) deberá enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

46.11 Tomará la decisión final cuando sea necesario o cuando los árbitros no se pongan de acuerdo. Puede consultar al árbitro auxiliar, al comisario, si lo hubiera y/o a los oficiales de mesa para tomar la decisión final.

46.12 Estará autorizado para aprobar y usar el equipamiento técnico, si estuviera disponible, con el fin de decidir, antes de firmar el acta, si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada periodo o período extra y/o si dicho lanzamiento tiene validez de dos (2) o (3) puntos.

46.13 Realizará las verificaciones de la(s) silla(s) de ruedas para garantizar que los equipos están cumpliendo con el Artículo 3.1:

- Si tiene alguna razón para creer que una silla podría ser ilegal o
- Le es solicitado por el entrenador de uno de los equipos participantes.

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

ARTÍCULO 47. ÁRBITROS: OBLIGACIONES Y DERECHOS

47.1 Los árbitros tienen autoridad para decidir sobre las infracciones de estas reglas, cometidas tanto en el interior como en el exterior de las líneas limítrofes, incluyendo la mesa de oficiales, los banquillos de equipo y las inmediaciones de las líneas limítrofes.

47.2 Los árbitros harán sonar su silbato cuando se cometa una infracción de las reglas, cuando finalice un período o cuando lo consideren necesario para detener el juego. No harán sonar su silbato después de un lanzamiento conseguido, un tiro libre válido o cuando el balón pase a estar vivo.

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

- El espíritu y el propósito de las reglas y la necesidad de mantener la integridad del juego.
- Consistencia en la aplicación del concepto de ventaja/desventaja. Los árbitros no deben interrumpir el juego sin necesidad para sancionar contactos personales que son incidentales y que no conceden ninguna ventaja al infractor ni ponen en desventaja a su adversario. En baloncesto en silla de ruedas un pequeño contacto debe considerarse como incidental, si un jugador trata de frenar o cambiar la dirección de su silla de ruedas.
- Consistencia al aplicar el sentido común en cada partido, teniendo presente el talento de los jugadores implicados y su actitud y conducta durante el partido.
- Consistencia para mantener un equilibrio entre el control del partido y la fluidez del juego, 'sintiendo' lo que los jugadores intentan desarrollar y sancionando lo que el juego requiere.

47.4 Si algún equipo formula una protesta, el árbitro principal (el comisario, si lo hubiera) informará del incidente a la organización de la competición en el plazo de una (1) hora desde la finalización del partido.

47.5 Si un árbitro se lesiona o si por cualquier otra razón no puede continuar con su labor antes de cinco (5) minutos, el partido se reanudará. El otro u otros árbitros continuarán solos hasta el final del partido, a menos que exista la posibilidad de sustituir al árbitro lesionado por otro árbitro cualificado. Después de consultar con el comisario, si lo hubiera, el otro árbitro decidirá sobre la posible sustitución.

47.6 En todos los partidos internacionales, cualquier comunicación verbal que sea necesaria para aclarar una decisión se realizará en inglés.

47.7 Cada árbitro tiene autoridad para tomar decisiones dentro de los límites de sus obligaciones, pero no tiene autoridad para ignorar o cuestionar las decisiones adoptadas por el otro u otros árbitros.

47.8 Las decisiones adoptadas por los árbitros son definitivas y no se pueden discutir ni ignorar.

ARTÍCULO 48. EL ANOTADOR Y EL AYUDANTE DE ANOTADOR: OBLIGACIONES

48.1 El anotador dispondrá de un acta y guardará un registro de:

- Los equipos, anotando los nombres y números de los jugadores que van a empezar el partido y de los sustitutos que participan en el partido. Cuando se produzca una infracción de las reglas relativa al cinco (5) inicial, sustituciones o número de los jugadores, avisará al árbitro más cercano en cuanto sea posible.
- El tanteo arrastrado, anotando los lanzamientos y tiros libres conseguidos.
- Las faltas señaladas a cada jugador. Debe advertir inmediatamente a un árbitro cuando un jugador cometa su quinta falta. Anotará las faltas señaladas a cada entrenador y advertirá a un árbitro en cuanto un entrenador deba ser descalificado. Del mismo modo, debe comunicarle al árbitro que un jugador ha cometido dos (2) faltas antideportivas y debe ser descalificado.
- Los tiempos muertos. Notificará a los árbitros la solicitud de tiempo muerto de un equipo en la siguiente oportunidad de tiempo muerto y, por medio de un árbitro, comunicará al entrenador que no dispone de más tiempos muertos en una parte o período extra.
- La siguiente posesión alterna, manejando la flecha de posesión alterna. El anotador cambiará la dirección de la flecha en cuanto finalice el segundo período, puesto que los equipos intercambiarán las canastas durante la segunda parte.

48.2 El anotador también:

- Indicará el número de faltas que comete cada jugador levantando el indicador con el número de faltas cometidas por dicho jugador de manera visible para ambos entrenadores.
- Colocará el marcador de faltas de equipo sobre la mesa de oficiales, en su extremo más cercano a la zona del banquillo del equipo que se encuentra en situación de penalización por faltas de equipo, después de que el balón esté vivo tras la cuarta (4ª) falta de equipo en un período.
- Efectuará las sustituciones.

- Hará sonar su señal sólo cuando el balón pase a estar muerto y antes de que vuelva a estar vivo. Su señal no detiene el reloj de partido ni el juego ni tampoco provoca que el balón quede muerto.

48.3 El ayudante de anotador manejará el marcador y ayudará al anotador. En caso de que exista alguna discrepancia irresoluble entre el marcador y el acta oficial, ésta tendrá prioridad y el marcador se corregirá en consecuencia.

48.4 Si se descubre un error de anotación:

- Durante el partido, el anotador debe esperar al primer balón muerto antes de hacer sonar su señal.
- Al final del tiempo de juego pero antes de la firma del árbitro principal, el error debe corregirse, aunque dicha corrección afecte al resultado final del partido.
- Después de que el árbitro principal haya firmado el acta, el error no puede corregirse. El árbitro principal o el comisario, si lo hubiera, deben enviar un informe detallado a los organizadores de la competición.

48.5 El comisario o el asistente del anotador debe ayudar al anotador a verificar que la puntuación total de los cinco (5) jugadores en pista de ambos equipos sea correcta. Si un equipo excede del máximo de catorce (14) puntos permitidos (ver Artículo. 51.2), el comisario o el asistente del anotador lo notificarán al anotador quien, a su vez, informará a los árbitros y se anotará una falta técnica al entrenador del equipo infractor.

ARTÍCULO.49 CRONOMETRADOR: OBLIGACIONES

49.1 El cronometrador dispondrá de un reloj de partido y un cronómetro y:

- Medirá el tiempo de juego, tiempos muertos e intervalos de juego.
- Se asegurará que la señal del reloj de partido suena de manera potente y automática al final del tiempo de juego de un período.
- Empleará cualquier medio posible para avisar a los árbitros de manera inmediata si su señal no suena o no es oída.
- Avisará a los equipos y a los árbitros al menos tres (3) minutos antes del inicio del tercer período.

49.2 El cronometrador medirá el tiempo de juego de la siguiente manera:

- Pondrá en marcha el reloj de partido cuando:
 - Durante un palmeo entre dos, el balón es legalmente tocado por un jugador que participa en el palmeo entre dos
 - Después de un último o único tiro libre fallado y si el balón permanece vivo, el balón toca o es tocado por un jugador sobre el terreno de juego
 - Durante un saque, el balón toca o es legalmente tocado por un jugador sobre el terreno de juego
- Detendrá el reloj de partido cuando:
 - Finalice el tiempo de juego de un período, si el propio reloj de partido no lo detiene automáticamente.
 - Un árbitro hace sonar su silbato estando el balón vivo.

- Se consigue una canasta en contra del equipo que ha solicitado un tiempo muerto.
- Se consigue una canasta durante los últimos dos (2) minutos del cuarto período y los últimos dos (2) minutos de cualquier período extra.
- Suena la señal de veinticuatro (24) segundos mientras un equipo tiene el control de balón.

49.3 El cronometrador medirá los tiempos muertos del siguiente modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto el árbitro haga sonar su silbato y realice la señal del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando hayan transcurrido cincuenta (50) segundos del tiempo muerto.
- Hará sonar su señal cuando finalice el tiempo muerto.

49.4 El cronometrador también medirá los intervalos de juego de este modo:

- Iniciará el cronómetro en cuanto finalice el período anterior.
- Hará sonar su señal antes del primer y tercer períodos cuando queden tres (3) minutos y un (1) minuto y treinta (30) segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal antes del segundo y cuarto períodos y cada período extra cuando queden treinta (30) segundos para su inicio.
- Hará sonar su señal y al mismo tiempo detendrá el cronómetro en cuanto finalice un intervalo de juego.

ARTÍCULO 50. OPERADOR DE VEINTICUATRO (24) SEGUNDOS: OBLIGACIONES

El operador de veinticuatro (24) segundos estará provisto de un dispositivo de veinticuatro (24) segundos que manejará de la siguiente manera:

50.1 Iniciará o continuará la cuenta cuando:

- Un equipo obtenga el control de un balón vivo en el terreno de juego.
- En un saque, el balón toque o sea legalmente tocado por cualquier jugador sobre el terreno de juego. Un simple toque del balón por parte de un adversario no inicia una nueva cuenta de veinticuatro (24) segundos si el mismo equipo mantiene el control del balón.

50.2 Siempre que un árbitro haga sonar su silbato a consecuencia de:

- Una falta o violación (no porque el equipo que no controla el balón provoque que el balón abandone los límites del terreno de juego),
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida relacionada con el equipo que no tiene el control de balón.
- Que se detenga el partido por cualquier razón válida no relacionada con ninguno de los equipo, a menos que se ponga a los adversarios en desventaja, el dispositivo de veinticuatro (24) segundos:

1. Se detendrá y volverá a veinticuatro (24) segundos, y no mostrará ninguna cifra, tan pronto como:

- El balón entre legalmente en el cesto
- El balón toque el aro del cesto de los adversarios (a menos que se encaje entre el aro y el tablero)
- Se conceda a ese equipo un saque desde pista trasera o tiros libres.
- La infracción a las reglas cometa el equipo con control del balón.

2. Se detendrá pero no volverá a veinticuatro (24) segundos, cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre catorce (14) segundos o más.

3. Se detendrá y volverá a catorce (14) segundos, cuando se conceda un saque desde pista delantera al mismo equipo que tenía el control del balón y el dispositivo de veinticuatro (24) segundos muestre trece (13) segundos o menos.

50.3 Detendrá, pero no reiniciará la cuenta, cuando el mismo equipo que tenía el control de balón deba realizar un saque como consecuencia de:

- Un balón que sale fuera de las líneas limítrofes.
- Un jugador del mismo equipo resulta lesionado.
- Una situación de palmeo entre dos.
- Una doble falta.
- Una cancelación de penalizaciones iguales contra ambos equipos.

50.4 Apagará el dispositivo después de que el balón quede muerto y se haya detenido el reloj de partido cuando queden menos de veinticuatro (24) o catorce (14) segundos para el final de cualquier período. La señal de veinticuatro (24) segundos no detiene el reloj de partido ni el juego, ni provoca que el balón quede muerto, a menos que un equipo tenga el control del balón

REGLA 9 SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

ARTÍCULO 51. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

51.1 DEFINICIÓN

51.1.1 Para jugar en una Competición Oficial de la IWBF cada jugador debe tener la correspondiente licencia de Clasificación Oficial de Jugador expedida por la Comisión de Clasificación de jugadores de la IWBF. Las licencias de Clasificación de Jugador podrán expedirse en un torneo oficial por el panel de Clasificación designado por la IWBF y se basa en las observaciones de los clasificadores de acuerdo con los principios contenidos en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores. Esta licencia contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se ha asignado al jugador. Según lo establecido en el Manual de Clasificación Oficial de Jugadores la puntuación puede cambiar durante el torneo hasta la ronda de "Play Off" (cruces). El comisario, ubicado en la mesa de oficiales, es el responsable de verificar la validez de la licencia y la puntuación asignada al jugador. Las

clasificaciones válidas para los jugadores en la IWBF son: 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0, y 4.5. 51.2 En ningún momento durante un partido un equipo tendrá jugadores en pista cuya suma total de puntos supere los 14 puntos. Nota: Este límite de 14 puntos se aplicará en las competiciones oficiales de la IWBF que a continuación se relacionan. En otras competiciones se pueden aplicar variaciones en el límite total de puntos.

Los principales torneos oficiales de la IWBF en los que se aplicarán los 14 puntos son:

- El Campeonato del Mundo Masculino.
- El Campeonato del Mundo Femenino.
- Los Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina.
- El Campeonato del Mundo Sub-23 Masculino
- El Campeonato del Mundo Sub-25 Femenino
- Los torneos de Clasificación para los Campeonatos del Mundo Masculino, Femenino, Sub- 25 Femenino y Sub-23 Masculino
- Los torneos de Clasificación para los Juegos Paralímpicos en categoría Masculina y Femenina

51.3 Penalización. Si, en cualquier momento durante un partido, un equipo supera el límite de los 14 puntos, se anotará una falta técnica al entrenador y al mismo tiempo se modificará la alineación para corregir la infracción.

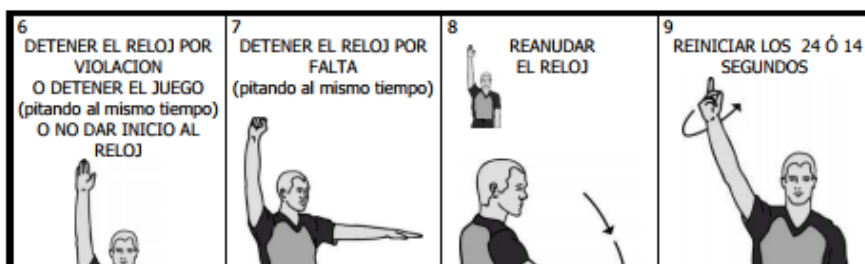
A. SEÑALES DE LOS ÁRBITROS

A.1. Las señales de los árbitros ilustradas en estas reglas son las únicas oficiales y todos los árbitros deben emplearlas en todos los partidos. A.2. Es importante que los oficiales de mesa también se familiaricen con estas señales.

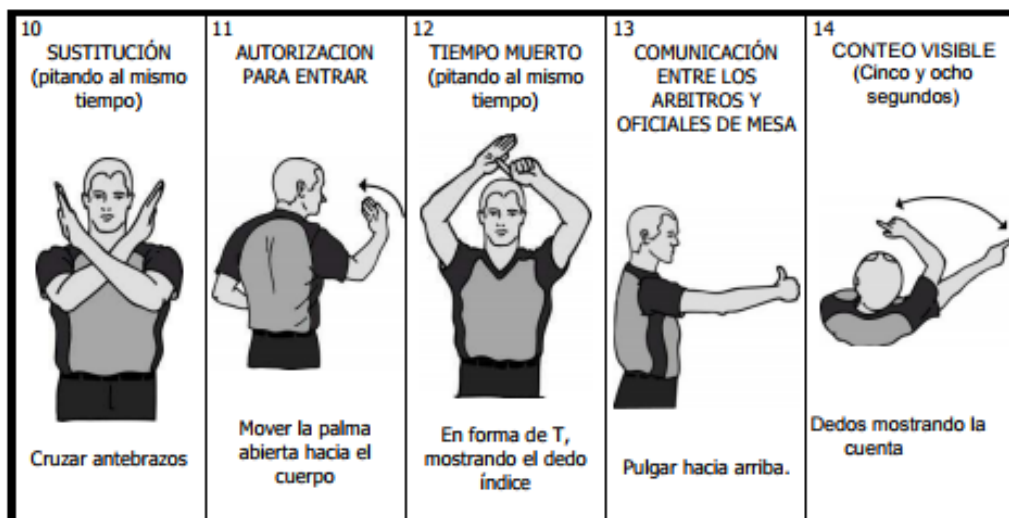
I. TANTEO









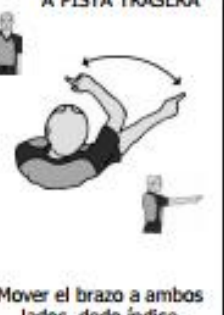



II. RELACIONADAS CON EL RELOJ



III. ADMINISTRATIVAS



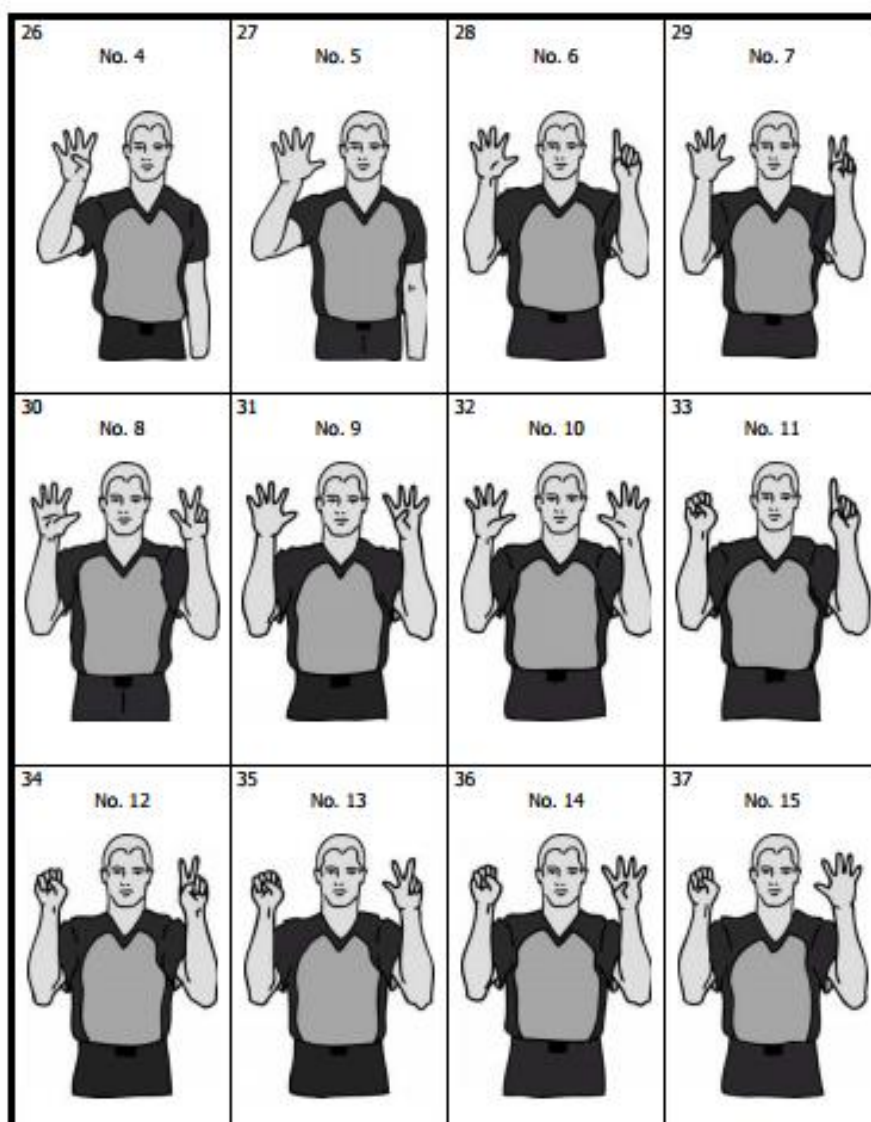
IV. TIPOS DE VIOLACIONES

<p>15 AVANCE (3 IMPULSOS)</p>  <p>Rotar los puños</p>	<p>16 TOCAR EL SUELO CON LOS PIES, REPOSAPIES O LA BARRA FRONTAL</p>  <p>Empujar manos hacia abajo</p>	<p>18 TRES SEGUNDOS</p>  <p>Brazo extendido mostrando 3 dedos</p>	<p>19 CINCO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 5 dedos</p>
<p>20 OCHO SEGUNDOS</p>  <p>Mostrar 8 dedos</p>	<p>21 VEINTICUATRO SEGUNDOS</p>  <p>Tocar el hombro con los dedos</p>	<p>22 BALON DEVUELTO A A PISTA TRASERA</p>  <p>Mover el brazo a ambos lados, dedo índice extendido</p>	<p>23 PIE INTENCIONADO</p>  <p>Señalar el pie con el dedo índice</p>
<p>24 FUERA DE BANDA Y/O DIRECCION DEL JUEGO</p>  <p>Señalar con el dedo índice paralelo a las líneas laterales</p>		<p>25 BALON RETENIDO/SITUACION DE PALMEO ENTRE DOS</p>  <p>Pulgares levantados seguidos del índice en dirección a la flecha de posesión alterna</p>	












NOTA Se ha suprimido el cuadro 17 Regate ilegal (No aplicable)

V. COMUNICACIÓN DE UNA FALTA A LA MESA DE OFICIALES (3 PASOS)

PASO 1 — NÚMERO DEL JUGADOR



PASO 2 — TIPO DE FALTA

<p>38 USO ILEGAL DE MANOS</p>  <p>Golpear la muñeca</p>	<p>39 BLOQUEO (ataque o defensa)</p>  <p>Ambas manos en las caderas</p>	<p>40 MOVIMIENTO EXCESIVO DE CODOS</p>  <p>Mover el codo hacia atrás</p>	<p>41 AGARRAR</p>  <p>Agarrar la muñeca hacia abajo</p>
<p>42 EMPUJAR O CARGAR SIN BALON</p>  <p>Imitar un empujón</p>	<p>43 CARGAR CON BALON</p>  <p>Golpear la palma con el puño cerrado</p>	<p>44 DEL EQUIPO CON CONTROL DE BALON</p>  <p>Señalar con puño cerrado la canasta del equipo infractor</p>	<p>45 DOBLE</p>  <p>Cruzar los puños de ambas manos</p>
<p>46 TÉCNICA</p>  <p>Mostrar la palma en forma de T</p>	<p>47 ANTIDeportiva</p>  <p>Agarrar la muñeca encima de la cabeza</p>	<p>48 DESCALIFICANTE</p>  <p>Ambos puños cerrados</p>	

PASO 1 — DENTRO DE LA ZONA RESTRINGIDA



PASO 2 — FUERA DE LA ZONA RESTRINGIDA

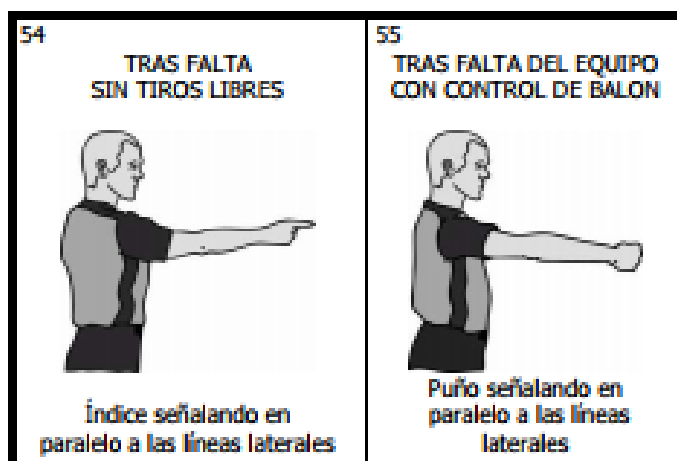


Esquema 8 Señales de los árbitros

PASO 3 — NÚMERO DE TIROS LIBRES CONCEDIDOS



O — DIRECCIÓN DEL JUEGO



B.1. El acta oficial que se muestra en el Esquema 9 es la aprobada por la Comisión Técnica de la IWBF.

B.2. Consta de un (1) original y tres (3) copias, cada una de un color diferente. El original, en papel blanco, es para IWBF. La primera copia, en papel azul, es para el Organizador de la Competición, la segunda copia, en papel rosa, es para el equipo ganador; y la última copia, en papel amarillo, es para el equipo perdedor.

Nota:

1. Se recomienda que el anotador utilice dos (2) bolígrafos de diferente color, uno para los períodos primero y tercero y otro para el segundo y cuarto períodos.

2. El acta se puede preparar y cumplimentar electrónicamente.

B.3. Al menos veinte (20) minutos antes del inicio del partido, el anotador preparará el acta de la siguiente manera:

B.3.1. Inscribirá los nombres de los dos (2) equipos en el encabezamiento del acta. El equipo “A” será siempre el equipo local o, en torneos o partidos disputados en una pista neutral, el citado en primer lugar del programa. El otro equipo será el equipo “B”.

B.3.2. Posteriormente reflejará:

- El nombre de la competición.
- El número de encuentro.
- La fecha, la hora y el lugar de juego.
- El nombre del árbitro principal y árbitro(s) auxiliar(es). Esquema 10 Encabezamiento del acta

B.3.3. A continuación, inscribirá los nombres de los componentes de los equipos, según la relación proporcionada por el entrenador o su representante. El equipo “A” ocupará la parte superior del acta y el equipo “B”, la inferior.

B.3.3.1 En la primera columna, el anotador inscribirá los puntos asignados a cada jugador en la licencia de Clasificación Oficial de Jugador.

B.3.3.2 En la segunda columna, el anotador inscribirá el primer apellido y las iniciales del nombre de cada jugador, todo en LETRAS MAYÚSCULAS, junto al número que el jugador utilizará en su uniforme durante el partido. Se indicará el capitán del equipo escribiendo (CAP) justo después de su nombre.

B.3.3.3 Si un equipo presenta menos de doce (12) jugadores, el anotador trazará una línea en los espacios correspondientes al número de licencia, nombre, número, etc. del jugador o jugadores que no participen en el partido.

B.3.4. En la parte inferior del espacio destinado a cada equipo, el anotador inscribirá (en LETRAS MAYÚSCULAS) los nombres del entrenador y del entrenador ayudante

B.4. Al menos diez (10) minutos antes de la hora de inicio programada del partido, ambos entrenadores:

B.4.1. Confirmarán su acuerdo con los nombres, la clasificación (puntos) y números correspondientes de los componentes de su equipo

B.4.2. Confirmarán los nombres el entrenador y del entrenador ayudante.

B.4.3. Indicarán los cinco (5) jugadores que van a iniciar el encuentro, marcando con una pequeña ‘x’ junto al número del jugador en la columna ‘Entrada’.

B.4.4. Firmarán el acta. El entrenador del equipo “A” será el primero que proporcione esta información.

B.5. Al inicio del partido, el anotador rodeará con un círculo la ‘x’ de los cinco jugadores de cada equipo que iniciarán el partido.

B.6. Durante el partido, el anotador trazará una pequeña ‘x’ (sin círculo) en la columna de ‘Entrada’, cuando un sustituto se incorpore por primera vez al partido como jugador.
Esquema 11 Los equipos en el acta

B.7. Tiempos muertos.

B.7.1. Los tiempos muertos se registrarán en el acta anotando el minuto de juego del período o período extra en las casillas apropiadas situadas debajo del nombre del equipo.

B.7.2. Al final de cada mitad y período extra, las casillas no utilizadas se marcarán mediante dos (2) líneas horizontales paralelas.

B.8. Faltas

B.8.1. Las faltas de los jugadores pueden ser personales, por levantarse (“lifting”) o por levantar las ruedas traseras del suelo (“raising”), técnicas, antideportivas o descalificantes y se le anotarán al jugador correspondiente.

B.8.2. Las faltas de los entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo pueden ser técnicas o descalificantes y se le anotarán al entrenador.

B.8.3. Todas las faltas deben registrarse de la siguiente manera:

B.8.3.1 Una falta personal se indicará inscribiendo una ‘P’.

B.8.3.2 Una falta técnica de un jugador se indicará inscribiendo una ‘T’.

B.8.3.3 Una falta técnica de un entrenador por su comportamiento personal antideportivo se indicará inscribiendo una ‘C’. Una segunda falta técnica similar también se indicará mediante una ‘C’, seguida de una ‘D’ en el espacio restante.

B.8.3.4 Una falta técnica contra un entrenador por cualquier otra razón se indicará mediante una ‘B’.

B.8.3.5 Una falta antideportiva de un jugador se indicará inscribiendo una ‘U’. Una segunda falta antideportiva también se indicará mediante una ‘U’, seguida de una ‘D’ en los espacios restantes.

B.8.3.6 Una falta descalificante se indicará inscribiendo una ‘D’.

B.8.3.7 Cualquier falta que implique tiros libres se anotará añadiendo el número de tiros libres (1, 2 o 3) junto a la ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ o ‘D’.

B.8.3.8 Todas las faltas en contra de ambos equipos que impliquen sanciones de la misma gravedad y que se compensen de acuerdo al Artículo. 42 (Situaciones especiales) se indicarán inscribiendo una pequeña ‘c’ junto a la ‘P’, ‘T’, ‘C’, ‘B’, ‘U’ o ‘D’.

B.8.3.9 Al final de cada período, el anotador trazará una línea gruesa entre los espacios utilizados y los no utilizados. Al final del tiempo de juego, el anotador tachará los espacios restantes con una línea horizontal gruesa.

B.8.3.10 Ejemplos de faltas descalificantes: Las faltas descalificantes contra entrenadores, entrenadores ayudantes, sustitutos, jugadores excluidos y asistentes de equipo por abandonar la zona de banquillo de equipo (Artículo. 39) se registrarán como se muestra debajo. En los espacios no utilizados correspondientes a la persona descalificada se inscribirá una 'F'. Si sólo se descalifica al entrenador: Entrenador: LOOR, A. D2 F F Ayudante: MONTA, B. Si sólo se descalifica al entrenador ayudante: Entrenador: LOOR, A. B2 Ayudante: MONTA, B. F F F Si se descalifica a ambos, al entrenador y al entrenador ayudante: Entrenador: LOOR, A. D2 F F Ayudante: MONTA, B. F F F Si el sustituto tiene menos de cuatro (4) faltas, se inscribirá una 'F' en todos los espacios libres: 003 SMITH, E. 6 P2 P2 F F F Si constituye la quinta falta del sustituto, se inscribirá una 'F' en la última casilla: 002 JONES, M. 5 T2 P3 P1 P2 F Si el jugador excluido ya ha cometido cinco (5) faltas, se registrará una F a lado de la última casilla: 015 RUSH, S. 11 T2 P3 P2 P1 P2 F Además de los ejemplos anteriores de los jugadores Tesch, Wild y Johnson, o si se descalifica a un asistente de equipo, se inscribirá una falta técnica: Coach LOOR, A. B2 Assistant Coach MONTA, B. Nota: Las faltas técnicas o descalificantes por el Artículo. 39 no cuentan para las faltas de equipo.

B.8.3.11 Una falta descalificante de un sustituto (no por el Artículo. 39) se registrará del siguiente modo: 001 MAYER, F. 4 D Y Coach LOOR, A. B2 Assistant Coach MONTA, B.

B.8.3.12 Una falta descalificante de un entrenador ayudante (no por el Artículo. 39) se registrará del siguiente modo: Coach LOOR, A. B2 Assistant Coach MONTA, B. D

B.8.3.13 Una falta descalificante de un jugador excluido después de su quinta falta (no por el Artículo. 39) se registrará del siguiente modo: 015 RUSH, S. 11 T2 P3 P2 P1 P2 D Y Coach LOOR, A. B2 Assistant Coach MONTA, B.

B.9. Faltas de equipo

B.9.1. Se dispone de cuatro (4) espacios en el acta para cada período (justo debajo del nombre del equipo y encima de los nombres de los jugadores) para registrar las faltas de equipo.

B.9.2. Siempre que un jugador cometa una falta personal, por levantarse ("lifting") o por levantar las ruedas traseras del suelo ("raising"), técnica, antideportiva o descalificante, el anotador la registrará contra el equipo dicho jugador trazando una 'X' de gran tamaño en los espacios designados al efecto.

B.10. Tanteo arrastrado

B.10.1 El anotador llevará un resumen cronológico arrastrado de los puntos conseguidos por cada equipo.

B.10.2 Hay cuatro columnas para el tanteo arrastrado en el acta.

B.10.3 Cada columna se divide a su vez en cuatro columnas. Las dos de la izquierda son para el equipo "A" y las de la derecha, para el "B". Las columnas centrales son para el tanteo arrastrado (160 puntos) de cada equipo.

El anotador:

- En primer lugar, trazará una línea diagonal (/) por cada lanzamiento de campo conseguido y un círculo oscuro (•) por cada tiro libre válido, sobre el nuevo total de puntos acumulados por el equipo que acabe de encestar.
- Luego, en el espacio en blanco del mismo lado que el nuevo total de puntos (junto al / ó •), anotará el número del jugador que transformó el lanzamiento o el tiro libre.

B.11 Tanteo arrastrado: Instrucciones adicionales

B.11.1 Una canasta de tres (3) puntos se registrará trazando un círculo alrededor del número del jugador que la consiguió.

B.11.2 Una canasta marcada accidentalmente por un jugador en su propio cesto se registrará como si la hubiera conseguido el capitán en cancha del otro equipo.

B.11.3 Al final de cada período, el anotador trazará un círculo grueso (O) alrededor del último total de puntos anotado por cada equipo y una línea horizontal gruesa bajo esos puntos, así como debajo del número de jugador que los anotó.

B.11.4 Al comienzo de cada período, el anotador continuará llevando el registro cronológico de los puntos anotados desde el lugar en que se interrumpió.

B.11.5 Siempre que sea posible, el anotador debe comprobar su tanteo arrastrado con el marcador del partido. Si existe alguna discrepancia, y si su tanteo es correcto, deberá adoptar de inmediato las medidas necesarias para que se corrija el marcador. En caso de duda o si alguno de los equipos presenta objeciones a dicha corrección, deberá informar al árbitro principal tan pronto como el balón quede muerto y se detenga el reloj de partido. Esquema 12 Tanteo arrastrado

B.12 Tanteo arrastrado: Resumen

B.12.1 Al final de cada periodo, el anotador inscribirá el tanteo obtenido por cada equipo en el apartado correspondiente del extremo inferior del acta.

B.12.2 Al final del partido, el anotador trazará dos (2) líneas horizontales gruesas debajo del total de puntos final de cada equipo y de los números de los jugadores que consiguieron los últimos puntos. También trazará una línea diagonal hasta la parte inferior de la columna para tachar los números restantes del tanteo arrastrado de cada equipo.

B.12.3 Al final del partido, registrará el tanteo final y el nombre del equipo ganador. B.12.4 El anotador firmará el acta después de que la hayan firmado el ayudante de anotador, cronometrador y operador de veinticuatro (24) segundos.

B.12.5 Una vez que haya sido firmada por el árbitro(s) auxilia(es), el árbitro principal será el último en aprobar y firmar el acta. Con esta acción finaliza la administración y conexión de los árbitros con el partido.

Nota: En caso de que alguno de los capitanes (CAP) firme el acta bajo protesta (utilizando el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'), los oficiales de mesa y el árbitro(s) auxiliar(es) permanecerán a disposición del árbitro principal hasta que les autorice para marcharse.

Esquema 14 Parte inferior del acta

Esquema 13 Resumen – Procedimiento en caso de protesta

C. PROCEDIMIENTO EN CASO DE PROTESTA

Si durante una competición oficial de IWBF un equipo considera que sus intereses se han visto perjudicados negativamente por alguna decisión de los árbitros [principal o auxiliar(es)] o por cualquier hecho que se haya producido durante un partido, debe proceder de la siguiente manera:

C.1 El capitán (CAP) del equipo en cuestión deberá informar, inmediatamente después del final del partido, al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado 'Firma del capitán en caso de protesta'. Para que esta protesta sea válida, es necesario que el representante oficial de la federación nacional o del club confirme esta protesta por escrito, lo que debe hacerse antes de los veinte (20) minutos posteriores al final del partido. No son necesarias explicaciones detalladas.

Es suficiente escribir: 'La federación nacional (o club) X protesta contra el resultado del partido entre los equipos X e Y'. Luego depositará ante el representante de IWBF o del Comité Técnico del Torneo una suma equivalente a 500 US\$ en concepto de fianza. La federación nacional de ese equipo o el club en cuestión debe remitir al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico del Torneo el texto de su protesta en menos de una (1) hora desde la finalización del partido. Si la protesta es aceptada, se devolverá la fianza.

C.2 El árbitro principal informará, en menos de una (1) hora desde la finalización del partido, del incidente que motivó la protesta al representante de IWBF o al Presidente del Comité Técnico del Torneo.

C.3 En caso de que la federación nacional de ese equipo o el club en cuestión, o la del equipo o club adversario, no estén de acuerdo con la decisión del Comité Técnico del Torneo, pueden elevar una apelación al Comité de Apelación. Para que la apelación sea válida, debe ser presentada por escrito antes de veinte (20) minutos desde la comunicación de la decisión del Comité Técnico del Torneo y acompañada por un

depósito equivalente a 1000 US \$ como fianza. El Comité de Apelación evaluará la apelación en última instancia y su decisión será definitiva.

C.4 Los vídeos, películas, fotografías o cualquier otro equipo visual, electrónico, digital o de otro tipo solo podrán utilizarse para:

- Decidir si un último lanzamiento se realizó dentro del tiempo de juego al final de cada período o período extra y/o si ese lanzamiento tiene una validez de dos (2) o tres (3) puntos.
- Determinar responsabilidades en aspectos disciplinarios o con fines educativos (entrenamiento), una vez que el partido haya concluido.

D. CLASIFICACIÓN DE LOS EQUIPOS

D.1 Procedimiento La clasificación de los equipos se establecerá de acuerdo a su historial de victorias y derrotas, otorgando dos (2) puntos por partido ganado, un (1) punto por partido perdido (incluidos los perdidos por inferioridad) y cero (0) puntos por partido perdido por incomparecencia.

D.1.1 Si hay dos (2) equipos igualados en la clasificación, se utilizará el resultado de los partidos disputados entre ellos para determinar su orden.

D.1.2 En caso de que el total de puntos anotados y recibidos sea el mismo en los partidos disputados entre los dos (2) equipos, la clasificación se establecerá por el promedio de puntos, teniendo en cuenta el resultado de todos los partidos que ambos equipos disputaron en el grupo.

D.1.3 Si hay más de dos (2) equipos igualados en la clasificación, se establecerá una segunda clasificación teniendo en cuenta sólo el resultado de los partidos disputados entre los equipos implicados.

D.1.4 Si en cualquier fase de este procedimiento el número de equipos con los mismos puntos se ha reducido a únicamente dos (2) se aplicará el procedimiento en D.1.1 y D.1.2.

D.1.5 En caso de que en la segunda clasificación continúe habiendo equipos empatados, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos únicamente de los partidos disputados entre los equipos implicados.

D. 1.6 Si continúa habiendo más de dos (2) equipos con el mismo promedio de puntos, el orden se establecerá utilizando el promedio de puntos de todos los partidos disputados en el grupo.

D.1.7 Si en cualquier fase de este procedimiento, el empate múltiple se reduce a un empate entre más de dos (2) equipos, se repetirá el proceso iniciado en D.1.3.

D.1.8 El promedio de puntos siempre se calculará por división.

D.2 Excepción: Si sólo participan tres (3) equipos en una competición y la situación no puede resolverse siguiendo los pasos detallados arriba (el promedio de puntos por división es idéntico) los puntos conseguidos determinarán la clasificación. Ejemplo: Resultados entre A, B, C: A – B 82 – 75 A – C 64 – 71 B – C 91 – 84 Equipo Partidos Ganados Perdidos Puntos Diferencia Promedio jugados de puntos de puntos A 2 1 1 3 146:146 1.000 B 2 1 1 3 166:166 1.000 C 2 1 1 3 155:155 1.000 Clasificación: 1º B – 166 puntos conseguidos 2º C – 155 puntos conseguidos 3º A – 146 puntos conseguidos D – Clasificación de los equipos Si los equipos siguen empatados después de aplicar todas las fases anteriormente expuestas, la clasificación final deberá sortearse. El método para el sorteo lo determinará el comisario o la autoridad local competente.

D.3 Otros ejemplos de las reglas para clasificaciones:

D.3.1 Dos (2) equipos – igualdad de puntos y un solo partido disputado entre ellos. Equipo Partidos jugados Ganados Perdidos Puntos A 5 4 1 9 B 5 4 1 9 C 5 3 2 8 D 5 2 3 7 E 5 2 3 7 F 5 0 5 5 El ganador del partido entre A y B será el primer clasificado y el ganador del partido entre D y E será el cuarto.

D.3.2 Dos (2) equipos – igualdad de puntos y dos partidos disputados entre ellos Equipo Partidos jugados Ganados Perdidos Puntos A 10 7 3 17 B 10 7 3 17 C 10 6 4 16 D 10 5 5 15 E 10 3 7 13 F 10 2 8 12 Resultados entre A y B:

D.3.2.1 A ganó ambos partidos, Por tanto: 1º A 2º B

D.3.2.2 Cada equipo ganó un partido A – B 90 – 82 B – A 69 – 62 Diferencia de puntos A 152 – 151 B 151 – 152 Promedio de puntos A 1.0066 B 0.9934 Por tanto: 1º A 2º B D.3.2.3 Cada equipo ganó un partido A – B 90 – 82 B – A 70 – 62 Los dos equipos tienen la misma diferencia de puntos (152 – 152) y el mismo promedio de puntos por división (1.000) La clasificación se determinará utilizando el promedio de puntos del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

D.3.3. Más de dos (2) equipos empatados en la clasificación: Equipo Partidos jugados Ganados Perdidos Puntos A 5 4 1 9 B 5 4 1 9 C 5 4 1 9 D 5 2 3 7 E 5 1 4 6 F 5 0 5 5 Resultados entre A, B y C: A – B 82 – 75 A – C 77 – 80 B – C 88 – 77 Equipo Partidos Ganados Perdidos Puntos Diferencia Promedio jugados de puntos de puntos A 2 1 1 3 159:155 1.0258 B 2 1 1 3 163:159 1.0251 C 2 1 1 3 157:165 0.9515 Por tanto: 1º A 2º B 3º C Si el promedio de puntos es el mismo para los tres (3) equipos, la clasificación final se determinará a partir del resultado de todos los partidos disputados en el grupo.

D.3.4. Más de dos equipos empatados en la clasificación Equipo Partidos jugados Ganados Perdidos Puntos A 5 3 2 8 B 5 3 2 8 C 5 3 2 8 D 5 3 2 8 E 5 2 3 7 F 5 1 4 6 La segunda clasificación se establecerá teniendo en cuenta sólo los resultados de los partidos entre los equipos que están empatados. Hay dos (2) posibilidades: I. II. Equipo Gana Pierde Gana Pierde A 3 0 2 1 B 1 2 2 1 C 1 2 1 2 D 1 2 1 2 En el caso I: 1º A B, C y D se determinarán como en el ejemplo D.3.3. – Clasificación de los equipos En el caso II: La clasificación de A y B, y la de C y D se determinará como en el ejemplo D.3.2. Un equipo que, sin razón justificada, no se presenta a jugar un partido programado o que se retira del terreno de

juego antes del final del partido, perderá el partido por incomparecencia y recibirá cero (0) puntos en la clasificación. Si un equipo pierde por incomparecencia un segundo partido, se anularán todos los resultados de sus

E. TIEMPOS MUERTOS PARA TELEVISIÓN

E.1 Definición El organizador de la competición podrá decidir si se aplican los tiempos muertos para TV y, en tal caso, su duración (60, 75, 90 o 100 segundos): **E.2 Regla E.2.1** Se puede conceder un (1) tiempo muerto para TV en cada período, además de los tiempos muertos normales. No se concederán tiempos muertos para TV en los períodos extra.

E.2.2 El primer tiempo muerto (de equipo o para TV) de cada período tendrá una duración de 60, 75, 90 o 100 segundos.

E.2.3 El resto de tiempos muertos de cada período durará 60 segundos.

E.2.4 Ambos equipos tienen derecho a dos (2) tiempos muertos durante la primera parte y tres (3) durante la segunda.

Estos tiempos muertos pueden solicitarse en cualquier momento del partido y pueden tener una duración de:

- 60, 75, 90 o 100 segundos si se considera como tiempo muerto para TV, es decir, el primero de un período, o
- 60 segundos si no se considera como tiempo muerto para TV, es decir, si lo solicita cualquier equipo después de que se haya concedido el tiempo muerto para TV.

E.3 Procedimiento

E.3.1 Lo ideal sería que el tiempo muerto para TV se concediera cuando queden cinco (5) minutos para que acabe el período. No obstante, no se puede garantizar que esto ocurra.

E.3.2 Si ningún equipo ha solicitado un tiempo muerto antes de los últimos cinco (5) minutos del período se concederá un tiempo muerto para TV en la primera ocasión en que el balón quede muerto y el reloj esté parado. Este tiempo muerto no se le anotará a ninguno de los dos equipos.

E.3.3 Si se concede a alguno de los equipos un tiempo muerto antes de los últimos cinco (5) minutos del período, ese tiempo muerto se utilizará como si fuese un tiempo muerto para TV. Este tiempo muerto se considerará a la vez como tiempo muerto de TV y como tiempo muerto del equipo que lo solicitó.

E.3.4 De acuerdo con este procedimiento, habrá un mínimo de un (1) tiempo muerto en cada período y un máximo de seis (6) tiempos muertos en la primera parte y de ocho (8) tiempos muertos en la segunda.

7. ATLETISMO ADAPTADO

Los datos y reglas presentados en este apartado corresponden a las reglas del Comité Paralímpico Internacional

https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/141016160542370_2014_10_16_Normativa+y+reglamento+de+clasificacion+de+Atletismo+del+IPC.pdf

ANTECEDENTES

El Atletismo adaptado comprende al conjunto de competencias de velocidad modificadas para posibilitar la participación de deportistas con discapacidad. Las primeras competiciones oficiales para atletas con discapacidad tuvieron lugar en 1952, en la ciudad inglesa de Stoke Mandeville. Allí se realizaron las primeras carreras para deportistas en sillas de ruedas marcando un hito en el deporte adaptado internacional.

Asimismo, el atletismo forma parte del programa paralímpico desde la primera edición de los Juegos Paralímpicos de Roma, Italia, en 1960.

Con el tiempo, se han ido creando nuevas categorías para que deportistas con diferentes tipos de discapacidades puedan competir. Durante los últimos 20 años, el atletismo se ha consolidado como una de las disciplinas paralímpicas más extendidas ya que se practica en más de 120 países.

CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DEPORTE DEFINICIÓN DE ATLETISMO

“Deporte de competición (individual o por equipos) que abarca un gran número de pruebas. Su práctica puede tener lugar en pista cubierta o al aire libre. Las principales disciplinas del atletismo pueden encuadrarse en las siguientes categorías: carreras, marcha, lanzamientos y saltos”. Este deporte tiene la cualidad de desarrollar la capacidad deportiva del ser humano al máximo porque involucra tanto fuerza y capacidad como habilidad física y mental.

1. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DEPORTE ATLETISMO ADAPTADO

Como bien la palabra lo define, este deporte se adapta a las posibilidades de cada atleta, con las directrices de su entrenador o técnico deportivo, quien tiene la función de ayudarlo para que pueda cumplir sus objetivos. Se entiende por atletismo adaptado aquel conjunto de actividades y normas físico-deportivas que comprenden las pruebas de velocidad, saltos y lanzamiento, susceptibles de aceptar modificaciones para posibilitar la participación de las personas con discapacidades físicas, psíquicas o sensoriales.

2. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DEPORTE

Los reglamentos están adaptados y permiten todos los cambios necesarios, para que los atletas encajen en una categoría determinada, con sus reglas particulares.

3. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DEPORTE REGLAMENTO DEL ATLETISMO

Para la competición existen dos reglamentos, uno que se refiere a los atletas en silla de ruedas y el otro para los atletas de pie: Reglamento Internacional I.S.O.D. que abarca

tanto reglamentación para los atletas de pie como de sillas de ruedas. Reglamento Internacional Store Mandeville para deportes en silla de ruedas, que sólo abarca la reglamentación para atletas en sillas de ruedas. La International Blind Sports Association (IBSA) ha adaptado el reglamento de la International Athletic Association Federation (IAAF) de forma que permita a los atletas ciegos practicar las diferentes especialidades. Dos son las adaptaciones más importantes realizadas en las carreras: – La primera, que el atleta corre junto a un guía. – La segunda, que en el caso de las pruebas en que es obligatorio correr por calles en toda o en parte de la carrera, les son asignadas dos calles a cada pareja de atleta y guía.

4. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS DEL DEPORTE TIPOS DE DISCAPACIDAD QUE PUEDEN PRACTICARLO – Ciegos y personas con discapacidad visual. – Personas con discapacidad intelectual– Personas con parálisis cerebral – Personas con discapacidad física de origen diverso – Sordos

5. CLASIFICACIÓN MÉDICA O FUNCIONAL En atletismo compiten atletas de las seis Federaciones Internacionales de deportes para personas con discapacidad (IOSDs):

- IBSA; PcD visual.
- INAS-FID; PcD Intelectual.
- CP-ISRA; Personas con parálisis cerebral.
- ISOD; Personas con miembros amputados.
- ISMWSF; Personas con lesiones medulares.
- C.I.S.S.; Sordos

MANUAL DE CLASIFICACIÓN MÉDICO-FUNCIONAL PARA LAS PRUEBAS DE ATLETISMO DEL COMITÉ PARALÍMPICO INTERNACIONAL (IPC) Enero de 1998 2.

CLASIFICACIÓN MÉDICA O FUNCIONAL CLASIFICACIÓN MÉDICA

A partir de las clasificaciones médicas de las seis Federaciones Internacionales, en Atletismo se elaboran una serie de clasificaciones de dichos atletas, en las que se utiliza la siguiente nomenclatura específica:

- Las clases 11, 12 y 13 cubren los diferentes niveles de discapacidad visual.
- La clase 20 cubre a los atletas con discapacidad intelectual.
- Las clases 32-38 cubren los diferentes niveles de parálisis cerebral.
- Las clases 42-46 cubren los diferentes niveles de amputación y otras discapacidades (les autres).
- Las clases 51-58 cubren los diferentes niveles de daños en la médula espinal.

6. CLASIFICACIÓN MÉDICA O FUNCIONAL

En Juegos Paralímpicos delante del número se añade una letra para diferenciar las pruebas de carreras, saltos, lanzamientos y pentatlón. La letra “T” marca las pruebas de carreras, la letra “F” equivale a pruebas de saltos, lanzamientos y pentatlón.

7. CLASIFICACIONES MÉDICAS O FUNCIONALES PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL CLASIFICACIÓN FUNCIONAL

- T11 Y F11 / Atletas B1 Desde aquellas personas que no perciben la luz con ningún ojo, hasta aquellas que perciben la luz, pero no pueden reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.
- T12 Y F12 / Atletas B2 Desde aquellas personas que pueden reconocer la forma de una mano, hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de 5 grados • T13 Y F13 / Atletas B3 Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con una agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de 5 grados y menor de 20 grados. La FEDC (Federación Española de Deportes para Ciegos) sólo reconoce las categorías B1 y B2, excluyendo competitivo la categoría B3.

3.1.1.23 REGLAS DE JUEGO

RELACIÓN DE PRUEBAS EN LAS QUE PUEDEN PARTICIPAR LOS CIEGOS

Disciplina	Categoría	Clases
100 m. lisos	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
200 m. lisos	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
400 m. lisos	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
800 m. lisos	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
1500 m. lisos	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
3000 m. lisos	Femenina	B1/B2/B3
5000 m. lisos	Masculina	B1/B2/B3
10000 m. lisos	Masculina	B1/B2/B3
Maratón	Masculina	B1/B2/B3
Rel. 4x100 m. lisos	Masculina / Femenina	Open
Rel. 4x400 m. lisos	Masculina	Open
Salto de Altura	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
Salto de Longitud	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
Triple Salto	Masculina	B1/B2/B3
Lanz. de Peso	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
Lanz. de Disco	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
Lanz. de Jabalina	Masculina / Femenina	B1/B2/B3
Pentatlón	Masculina / Femenina	B1/B2/B3

PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL Categoría B1: los atletas que están dentro de ella pueden ser acompañados por un guía. En las carreras 100m.l. pueden elegir utilizar dos guías. Categoría B2: en cualquiera de las pruebas de velocidad los atletas de esta categoría pueden elegir ser acompañados por un guía, hecha esta opción la normativa que se les aplicará será la misma que para la clase B1 con guía. Para las carreras de pista en 800 m.l. hasta 10000 m.l. el reglamento a aplicar es el de la IAFF.

PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL CARRERAS DE RELEVOS: En este tipo de carreras, específicamente en las de 4x100 m.l. hay una zona de cambios que se llama “zona de 20 m”. donde los atletas realizan el cambio y una “pre-zona ” de 10 m. a partir de la cual los corredores empiezan la carrera pero no pueden hacer el cambio. La otra diferencia que existe es que no hay testigo como transmisor del relevo, sino que se sustituye por el contacto físico que puede ser entre atleta-atleta, atleta guía (o viceversa) o guía-guía.

PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL SALTOS: Para el salto de longitud y triple salto el reglamento permite hasta dos guías en la categoría B1. Para la categoría B2 sólo uno; la función del guía es de fundamental importancia tanto en la salida, como en la caída para orientar y dirigir al saltador. En el salto de altura para los atletas B1 tocar el listón está permitido, como guía previa al salto. En la categoría B2 una ayuda visual puede ser la colocación de un pañuelo muy vistoso en el listón. Tanto los atletas B1 como los B2, pueden tener un guía que los oriente en forma acústica, hacia la zona de salto.

PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL LANZAMIENTOS: Ya sea en los lanzamientos de Peso, Disco o Jabalina en las categorías B1 y B2 los atletas pueden tener un guía, que desempeñará las funciones de acompañante y orientador antes, durante y después de la ejecución.

PRUEBAS PARA ATLETAS CIEGOS O CON DISCAPACIDAD VISUAL PENTATLÓN: Las pruebas que comprende el pentatlón deben realizarse todas en un día y de la siguiente manera: - Hombres: Salto de Longitud, Jabalina, 100m.l., Disco y 1500m. - Mujeres: Salto de Longitud, Lanzamiento de Peso, 100 ml, Disco y 800 ml. 2.2.

CLASIFICACIÓN FUNCIONAL Y PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL
PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDAD INTELECTUAL T20 y F20 se consideran Atletas con discapacidad intelectual. Un coeficiente intelectual por debajo de 70, (100 es el coeficiente de una persona media) y limitaciones en áreas de destreza regulares (por ejemplo, comunicación, cuidado personal, destrezas sociales, etc.) Relación de pruebas: Carreras, saltos, lanzamientos y pentatlón.

CLASIFICACIÓN FUNCIONAL Y PRUEBAS PARA ATLETAS CON PARÁLISIS CEREBRAL
PRUEBAS PARA ATLETAS CON PARÁLISIS CEREBRAL Las pruebas de que consta el calendario paralímpico para estos atletas, se dividen en pruebas de pista (carreras) y pruebas de concursos (saltos y lanzamientos), además del Pentatlón o combinada. – Carreras: 100 – 200 – 400 – 800 – 1500 – 5000 – Cross - media maratón y maratón – Saltos: Salto de longitud – Lanzamientos: Altura, Distancia, Precisión, Balón Medicinal, Kick-ball, Club, Bola, Peso, Disco, Jabalina. •

PRUEBAS PARA ATLETAS CON PARÁLISIS CEREBRAL

- Las pruebas que difieren del atletismo convencional son:
- **ALTURA:** se trata de lanzar unos saquitos de arena de 200gr.por encima del listón de altura que inicialmente suele ser de 1.50cm. Los saquitos son de color verde.

- **DISTANCIA:** Se trata de lanzar los mismos saquitos desde una línea a la mayor distancia posible
- **PRECISIÓN:** Se lanzan saquitos de color naranja sobre una diana puesta en el suelo, compuesta por ocho círculos metálicos concéntricos desde una distancia de 5 m. los hombres y 3 m las mujeres.
- **BALÓN MEDICINAL:** se hace rodar el balón de 3 kg de peso empujándolo con el pie.
- **KICK-BALL:** Se trata de la misma prueba anterior con la diferencia que el balón medicinal es de 1 kg y se golpea con un puntapié.
- **CLUB:** Es una maza de 400 gr y se lanza desde una línea. Los atletas que son ambulantes pueden hacer el lanzamiento después de hacer una carrerilla.
- **BOLA:** Se lanza una bola de 2 kg de peso y no debe quedar pegada al cuello mientras se lanza.
- **PENTATLÓN:** Es una combinación de cinco pruebas, generalmente son, tres pruebas de campo (lanzamientos) y dos de pista (carreras).

PRUEBAS PARA ATLETAS CON PARÁLISIS CEREBRAL CLASIFICACIÓN FUNCIONAL T31 Y F31
Atletas CP2 I. – Tetraplégicos – Afectación severa- Ausencia de autopropulsión en la silla de ruedas, por lo que usan silla de ruedas motorizada. En los Juegos Paralímpicos no se programan pruebas de esta clase.

PRUEBAS Lanzamiento de sacos: - Distancia - Altura - Precisión

PRUEBAS PARA ATLETAS CON PARÁLISIS CEREBRAL CLASIFICACIÓN FUNCIONAL T32 Y F32
Atletas CP2 U - Tetraplégicos - Afectación severa. Silla de ruedas, pudiendo moverla, aunque con dificultades. 2-P: propulsión de sillas con pies; 2 B: con brazos.

PRUEBAS:

- 2-P: 100- 200- 400- 800- 4 x100 y lanzamiento de Pick Ball y balón medicinal.
- 2-B: 100 y lanzamiento de bola
- En los Juegos Paralímpicos las pruebas que se programan para la clase T32 son club, peso y disco T33 Y F33 Atletas CP3
- Tetraplégico
- Silla de ruedas.

Los atletas T33 (CP3), en los Juegos Paralímpicos, compiten en esta clase. El atleta muestra un movimiento bastante importante de tronco cuando empuja una silla de ruedas. Compete en silla de ruedas.

PRUEBAS:

- 100- 200- 400- 800- Lanzamiento de peso (masculino: 3kg y femenino: 2kg), Club y Disco. T34 Y F34 Atletas CP4.
- Dipléjico

- Silla de ruedas. El atleta muestra una buena fuerza funcional con mínimas limitaciones o problemas de control en brazos y tronco. El atleta muestra poco equilibrio. Los atletas compiten en silla de ruedas.

PRUEBAS:

- 100- 200- 400- 800- Lanzamiento de peso (masculino: 4kg y femenino: 3kg), Club y Disco. T35 Y F35 Atletas CP5.

- Dipléjico

- Ambulantes. El atleta tiene un equilibrio estático normal, pero muestra problemas en el equilibrio dinámico. Puede necesitar la ayuda de algún aparato para caminar, pero no necesariamente, cuando está parado o tirando (pruebas de campo en atletismo). Puede presentar suficiente función para correr en la pista.

PRUEBAS:

- 100- 200- 400- 800- 4 x 100. Lanzamiento de peso (masculino: 3kg y femenino: 2kg), Club y Disco. Masculino: Cross de 3000m. T36 Y F36 ATLETAS CP6. Ambulantes. El atleta no tiene la capacidad de permanecer quieto; muestran movimientos cíclicos involuntarios y habitualmente los cuatro miembros están afectados. El atleta es capaz de caminar sin ayuda. Ejecuta bien la carrera. PRUEBAS: 100- 200- 400- 800- 4 x 100. Lanzamiento de peso (masculino: 3kg y femenino: 2kg), Club y Disco. Masculino y Femenino: Cross de 3000m. T37 Y F37 ATLETAS CP7. Hemipléjico Ambulantes. El atleta camina sin ayuda, pero con cojera. Buena funcionalidad lado dominante, tiene buenas habilidades. PRUEBAS: Todas las pruebas similares a los válidos. T38 Y F38 ATLETAS CP8. Hemipléjicos mínimamente afectados. PRUEBAS: Todas las pruebas similares a los válidos.

8. CLASIFICACIÓN FUNCIONAL Y PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDADES MOTRICES Y AMBULANTES

PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDADES MOTRICES Y AMBULANTES T42 Y F42. Atletas A2. Amputación única por encima de la rodilla. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T42 Y F42. Atletas A9. Amputaciones combinadas de brazos y piernas. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T43 Y F43. Atletas A3. Doble amputación por debajo de la rodilla. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón.

PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDADES MOTRICES Y AMBULANTES T44 Y F44. Atletas A4. Amputación única por debajo de la rodilla. Atletas A9. Amputaciones combinadas de brazos y piernas y LAT3 (pueden caminar con algún tipo de reducción, teniendo ligeros problemas de equilibrio) Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T45 y F45. Atletas A5. Doble amputación por encima del codo. Atletas A7. Doble amputación por debajo del codo. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T46 Y F46. Atleta A6. Amputación única por encima del codo. Atleta A8. Amputación única por debajo del codo, y LAT4 (tienen una función normal en ambas piernas, pero deficiencias en el tronco y/o los brazos). Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón.

9. CLASIFICACIÓN FUNCIONAL Y PRUEBAS PARA ATLETAS CON SILLAS DE RUEDAS PRUEBAS PARA ATLETAS CON SILLA DE RUEDAS T51 Y F51. ATLETAS T1

No hay función de tronco o piernas. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T52 Y F52. Atletas T2. No hay función de tronco o piernas, tiene movimientos limitados de dedos. Pruebas: Carreras, lanzamientos, saltos y pentatlón. T53. Atletas T3. Tiene función normal de brazos y manos. Pruebas: Carreras. F53. Tiene hombros, codos y muñecas normales, pero una leve limitación de la función de la mano. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón. T54. Atletas T4. Tiene función de tronco oscila entre alguna y función, puede tener alguna función de pierna. Pruebas: Carreras. F54. Tiene función normal de brazos y manos, pero no tiene función de tronco o pierna. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón.

PRUEBAS PARA ATLETAS CON SILLA DE RUEDAS F55. Tiene función normal de brazos y manos, en cuanto al tronco, puede extender la columna en dirección ascendente y torcerla, pero no hay función de pierna. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón. F56. Tiene función normal de brazos y manos, puede extender el tronco hacia arriba, puede girar y moverse hacia atrás y hacia delante cuando está sentado, y tiene alguna función de pierna. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón. F57. Puede mover el tronco hacia arriba, puede girar, moverse hacia atrás y hacia delante, y moverse de lado a lado. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón. F58. Tiene función normal de brazos, manos, y tronco. Tiene más función de pierna que F57. Pruebas: Lanzamientos, saltos y pentatlón.

10. CLASIFICACIÓN FUNCIONAL Y PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDADES AUDITIVAS PRUEBAS PARA ATLETAS CON DISCAPACIDADES AUDITIVAS

Todos los atletas con discapacidad auditiva compiten juntos, sin distinción de categorías en función de su nivel y tipo de disminución auditiva. Pruebas: Los atletas que no necesitan ayudas técnicas, participan prácticamente en las mismas pruebas.

11. MATERIALES ESPECÍFICOS

3.1.1.24 ADAPTACIONES NECESARIAS

1. DISCAPACIDAD VISUAL

CARRERAS

- La característica más importante de las carreras de atletas ciegos, es que éstos van guiados por un atleta vidente. Los atletas totalmente ciegos corren acompañados de un guía con el que van atados con una cuerda
- Estos guías obligatoriamente son atletas de mayor valía deportiva que el atleta ciego para así poder competir y correr más desahogadamente, pudiendo proporcionar información al atleta ciego durante la carrera.

SALTOS

Algunas medidas a tener en cuenta:

- 1.º Colocamos una referencia de salida en el comienzo del talonamiento.
- 2.º Colocamos otra referencia, tres apoyos antes de la batida.
- 3.º Llamamos al saltador con referencias acústicas.
- 4.º Avisamos al atleta en el momento del paso por la segunda referencia.
- 5.º Desde el aviso de la segunda referencia, el saltador evoluciona libremente.
- 6.º El entrenador-llamador se sitúa entre el foso y la zona de batida.
- 7.º El triple salto, debido a la posibilidad de desplazamientos laterales, resulta peligroso.

Para evitar riesgos, situamos un llamador al final del foso, para que dirija al saltador desde el momento del aviso que se le da, al paso por la segunda referencia.

2. DISCAPACIDAD AUDITIVA

En los atletas con discapacidad auditiva, se utilizan banderas para dar la salida.

3. DISCAPACIDAD FISICA.

AMPUTACIONES Para las distintas discapacidades físicas con amputaciones, se usan ayudas técnicas como prótesis ligeras de alta tecnología, diseñadas especialmente para la competición.

MIEMBROS SUPERIORES

- Se han desarrollado tres tipos de prótesis de miembro superior para personas con amputación de brazo y mano:
 1. De función pasiva
 2. Mecánica
 3. Bioeléctrica
- La mano o brazo de función pasiva es la más usada entre los atletas porque es la más fuerte y la que mejor se adapta. Las prótesis de miembro superior, como la mecánica, combinan cables y poleas y pueden funcionar a pilas. El brazo bioeléctrico, es lo último en tecnología avanzada.

SALIDA DE VELOCIDAD CATEGORÍA 46 ATLETA A6 MIEMBROS INFERIORES

- Actualmente más del 90 por ciento de los atletas con amputaciones en todo el mundo lleva algún modelo de estos y les ha dado la oportunidad de correr, saltar y competir a un nuevo nivel en los Paralímpicos.
- Son de primera calidad y 100% fibra de carbón, un material de gran dureza y flexibilidad. Corredores líderes incorporan zapatillas de clavos u otro pie adaptado de fibra de carbón en lugar de llevar un pie protésico mecánico dentro del zapato.

EJEMPLOS DE PRÓTESIS

- Las fundas reforzadas, son recomendadas para todos los niveles de actividad y diseñadas para flexionar fácilmente la rodilla sin constreñirla y no dificultar la amplitud de su movimiento.

4. DISCAPACIDAD FÍSICA

PARÁLISIS CEREBRAL Las sillas de ruedas son otro de los elementos técnicos que más has evolucionado diferenciándose por su especialidad bien sea para carreras o para lanzamientos donde se utilizan sillas de ruedas fijas

8. BOCHAS

Las reglas y detalles oficiales de este deporte se referencian a las Reglas de la Federación Internacional de Bochas.

3.1.1.25 ANTECEDENTES

El origen de Bochas se remonta a la antigua Grecia, pero no fue sino hasta los Juegos Paralímpicos de Nueva York en 1984, donde se desarrollaron por primera vez en el programa deportivo.

Este deporte se llevó a cabo gracias a que en ese tiempo sólo participaban personas con discapacidad, pero con buena movilidad e independencia y como una manera de crear una inclusión, desde el propio movimiento paralímpico introdujeron deportes con las características de las Bochas.

3.1.1.26 JUSTIFICACIÓN Y CRITERIO DE SELECCIÓN DEL DEPORTE

La práctica deportiva de Bochas en las instituciones educativas es muy divertida pues permite, igual que otros deportes, mucha interacción, participación y que la capacidad de concentración de los jugadores se desarrolle. También se presta perfectamente, para que los equipos puedan conformarse por atletas con y sin discapacidad, permitiendo que todos los participantes conozcan y aprendan de las diferentes habilidades de sus compañeros.

Por otro lado, los materiales que se utilizan no son costosos y el terreno de juego es factible conseguir en las instituciones. Además, es una actividad que no genera mucha inversión y su reglamentación es de fácil aplicación.

A su vez, permite trabajar la sensibilización, fomentar actitudes positivas y solidarias basadas en el respeto a la diversidad, experimentando así, las limitaciones perceptivas de las personas con discapacidad. Para potenciar la colaboración, es necesario que los compañeros del grupo se conozcan entre sí, reconociendo las capacidades de cada uno.

Este deporte como no es de contacto facilita su práctica, pudiendo generar una serie de adaptaciones.

3.1.1.27 REGLAS DEL JUEGO

SECCIÓN A. EVENTOS OFICIALES

Eventos Códigos

Individual (1 atleta) BCSING

Parejas (2 atletas) BCDBLE

Equipos (4 atletas) BCTEAM

Los Niveles.

Alto: menor a 150 puntos

Medio: entre 151 y 250

Bajo: mayor a 251 puntos

SECCIÓN B. LA CANCHA Y EL EQUIPO

CANCHA

- La cancha es un área de 3.66 metros (12 pies) de ancho por 18.29 metros (60 pies) de largo.
- La Superficie de la Cancha puede ser de arena, tierra, arcilla, grama o superficie artificial siempre que no haya una obstrucción permanente o temporal en la cancha que interfiera con el tiro en línea recta de la pelota desde cualquier dirección. Estas obstrucciones no incluyen variaciones en grado, consistencia o terreno.
- Las Paredes de la Cancha son las paredes laterales y de fondo de la cancha y pueden ser de cualquier material rígido. Las paredes de fondo deben tener al menos 3 pies (1 metro) de alto. Las paredes de fondo deben estar compuestas de un material rígido como madera o similar. Las paredes laterales deben ser tan altas al menos como las pelotas de bochas en todos los puntos. Las paredes laterales o de fondo pueden ser utilizadas durante el juego para “bochazos de retroceso” o tiros de rebote.
- Todas las canchas deben estar claramente marcadas para lo siguiente:
 - 1) 3.05 metros (línea de 10 pies) desde los tableros traseros - línea de falta [foul] para apuntar, golpear o dar un bochazo.
 - 2) Marcador de media cancha - la distancia mínima del bochín se juega al principio de la entrada. Durante el curso del juego, la posición del bochín puede cambiar como resultado del juego normal; sin embargo, el bochín no puede detenerse más cerca que el marcador de medio punto (línea de 30 pies) o la entrada se considera muerta.
 - 3) Las líneas de 10 pies y 30 pies deben estar permanentemente dibujadas de tablero lateral a tablero lateral.

EQUIPO

- Las pelotas de bochas pueden ser fabricadas de madera o un material de composición y del mismo tamaño. Los tamaños oficiales de las pelotas para Torneo pueden ser de 107 milímetros (4.2 pulgadas) a 110 milímetros (4.33 pulgadas). El color de las pelotas no es de importancia siempre que las cuatro pelotas de un equipo sean clara y visiblemente diferentes de las cuatro pelotas del equipo oponente.
- El bochín no debe ser mayor de 63 milímetros (2.5 pulgadas) o menor de 48 milímetros (1.875 pulgadas) y debe ser de un color visiblemente diferente de los colores de las pelotas de bochas.

- El aparato para medir puede ser cualquier aparato que tiene la capacidad de medir exactamente la distancia entre dos objetos, y que sea aceptable para los jueces del torneo. Para propósitos de divisiones, una cinta métrica de acero retractable graduada en mm debe usarse.
- Diez pies del tablero trasero es igual a los límites para el bochín al inicio de la entrada y la línea de falta [faul] para apuntar y lanzar (golpear o dar un bochazo). Treinta pies desde el tablero trasero es 9.125m (30') igual a la línea central de la cancha.
- El 18.29m (60') bochín debe pasar este punto en el Inicio de la entrada.

SECCIÓN C. REGLAS DE COMPETICIÓN

1. EL JUEGO

EQUIPO

Las Bochas se juegan con ocho pelotas y un blanco o pelota objeto más pequeña llamada bochín (boliche, señal, beebie, etc.).

Hay cuatro pelotas para un lado o equipo, y por lo general son de dos colores para distinguir las pelotas de un equipo de las del equipo oponente. Las pelotas grandes también tienen líneas distintivas para identificar las pelotas de los jugadores en el mismo equipo.

BOCHÍN Y COLOR

El lanzamiento de una moneda por el árbitro determinará qué equipo tiene el bochín y selección de color de pelota. En la ausencia de un árbitro, los dos capitanes de equipo ejecutarán el lanzamiento de la moneda. El lanzamiento de la moneda debe llevarse a cabo en la cancha.

REGLA DE TRES INTENTOS

El equipo que tenga el bochín tendrá tres intentos para colocar el bochín más allá de la marca de 30 pies (9.125m) y antes de la marca de 10 pies (3.05) en el final opuesto. Si estos tres intentos no tienen éxito, el equipo oponente tendrá una oportunidad para colocar el bochín. Si este intento no tiene éxito, el árbitro colocará el bochín en el centro del ancho de la cancha en la marca de 15.24 metros (50 pies) (opuesto a la línea de falta [faul] final). Sin embargo, en ningún momento un equipo pierde la ventaja obtenida del bochín para poder lanzar la primera pelota.

SECUENCIA DE JUEGO

El bochín es rodado o lanzado por un miembro del equipo que ganó el lanzamiento de la moneda para iniciar el juego. El jugador que lanza el bochín debe lanzar la primera pelota. El equipo oponente lanzará entonces sus pelotas de bochas hasta que el punto sea tomado o que hayan agotado sus cuatro pelotas. Esta regla de la “pelota más cercana” rige la secuencia de las pelotas jugadas. El lado cuya pelota esté más cerca al bochín se

llama la pelota “adentro” y el lado opuesto la pelota “afuera”. Siempre que un equipo “entre”, se hace a un lado y permite al equipo de “afuera” lanzar.

PUNTO INICIAL

Siempre es obligatorio para el equipo con la ventaja del bochín establecer el punto inicial. Ejemplo: El Equipo “A” lanza el bochín y lanza la primera pelota. El Equipo “B” elige golpear la pelota del Equipo “A” sacándola de posición. Al hacerlo, ambas pelotas, la del Equipo “A” y la del Equipo “B” salen de la cancha, dejando únicamente el bochín en la cancha. Es obligatorio que el Equipo A reestablezca el punto inicial.

LANZAMIENTO DE LA PELOTA

Un equipo tiene la opción de rodar, lanzar, rebotar, dar un bochazo de retroceso, etc., con su pelota en la cancha siempre que no salga de los límites o el jugador no infrinja las señales de falta [faul]. Un jugador también tiene la opción de “dar un bochazo” o golpear cualquier pelota en juego tratando de obtener un punto, o de disminuir los puntos del equipo oponente. Un jugador puede tomar la pelota colocando su mano encima y debajo de la pelota. Siempre que el lanzamiento de la pelota sea del estilo sin levantar la mano. Un lanzamiento sin levantar la mano se define como un tiro de la pelota debajo de la cintura.

NÚMERO DE PELOTAS JUGADAS POR UN JUGADOR

1. Equipo de 1 Jugador: al jugador se le permite jugar cuatro pelotas.
2. Equipo de 2 Jugadores: a cada jugador se le permite jugar dos pelotas.
3. Equipo de 4 Jugadores: a cada jugador se le permite jugar una pelota.

DIRIGIR

1. No se puede dirigir desde las líneas laterales. Esto es para los entrenadores de equipos y/o los espectadores.
2. En Dobles o juego de Equipo (Regular y/o Inclusivo), la discusión con cualquier atleta está prohibida en cuanto el atleta entra a la cancha.

PUNTAJE

Al final de cada marco (cuando ambos equipos ya no tienen pelotas), los puntos se determinarán como siguen:

- Los puntos anotados son todas aquellas pelotas de un equipo más cercanas al bochín que la pelota más cercana del equipo anotador oponente, que puede ser determinado por la vista o por medidas mecánicas. Un jugador puede solicitar una medida mecánica.
- Al final de una entrada cuando el árbitro ha determinado las pelotas “adentro” y ha dictado el número de puntos, y el jugador o equipo está de acuerdo con el número de puntos otorgados, el jugador o equipo procede entonces a remover las pelotas para iniciar la siguiente entrada.

- El equipo anotador para cada entrada también ganará la ventaja del bochín para la entrada siguiente.
- El árbitro será responsable por la validez del tablero de puntaje y la tarjeta de puntaje, es obligatorio para el capitán del equipo verificar la exactitud del puntaje anotado en todo momento.

EMPATES DURANTE LA ENTRADA

En el caso que dos pelotas oponentes estén equidistantes al bochín (empatadas), el equipo que rodó de último continuará rodando hasta desempatar. Ejemplo: El Equipo A roda una pelota hacia el bochín y establece el punto, y el Equipo B roda su pelota hacia el bochín y el árbitro determina que ambas están a la misma distancia del bochín. El Equipo B debe continuar rodando hasta que tiene un punto más cercano que la pelota del Equipo A. Si el Equipo B roda hasta el punto y el Equipo A golpea esa pelota hacia afuera reestableciendo un empate, el Equipo A debe continuar rodando hasta desempatar.

EMPATES AL FINAL DE UNA ENTRADA

En el caso que las dos pelotas más cercanas al bochín pertenecen a equipos opuestos y están empatadas, no se otorgarán puntos. El bochín retorna al equipo que la lanzó de último. El juego se resume desde el final de la cancha desde donde la entrada se jugó de último.

PUNTAJE GANADOR

Equipo de 4 jugadores - 1 pelota por jugador = 16 puntos

Equipo de 2 jugadores - 2 pelotas por jugador = 12 puntos

Equipo de 1 jugador - 4 pelotas por jugador = 12 puntos

El procedimiento de puntaje anterior es el más común en torneos principales; sin embargo, las variaciones pueden ser aceptables.

TARJETA DE PUNTAJE

Es la responsabilidad del capitán de cada equipo firmar la tarjeta de puntaje después de cada juego. Las firmas indicarán la conformidad con puntaje final. Los juegos en que se presentarán protestas no deberán ser firmadas por ningún capitán en desacuerdo con el puntaje o su validez.

2. DESIGNACIÓN DE JUGADOR

CAPITÁN

En cualquier equipo, el capitán debe ser designado e informado a los jueces antes de iniciar el juego. El capitán no puede cambiarse durante el curso del juego, pero puede cambiarse durante el curso de un torneo. Los jueces del torneo deben ser notificados de este cambio antes de los juegos siguientes.

ROTACIÓN DE JUGADORES

Los jugadores de cualquier equipo pueden elegir jugar su pelota en cualquier rotación siempre que el que lanza el bochín lanza la primera pelota de bochas. La rotación puede variar de entrada a entrada; sin embargo, ningún jugador puede lanzar más de su número asignado de pelotas por entrada.

SUSTITUCIONES

NOTIFICACIÓN OFICIAL

Los jueces deben ser notificados de las sustituciones antes de la hora del juego programado o resultará en un - Sustitución de Jugadores.

1. SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Sólo un sustituto puede ser permitido por equipo por juego. Los sustitutos pueden tomar el lugar de cualquier jugador en el equipo y pueden sustituir a diferentes jugadores en el mismo equipo durante diferentes juegos.

2. LIMITACIONES

Una vez que un jugador se ha registrado para sustituir para un equipo durante el torneo, él o ella, no puede sustituir para ningún otro equipo durante ese torneo.

3. SUSTITUCIÓN DURANTE UN JUEGO

1. EMERGENCIAS

Únicamente durante una emergencia médica u otras emergencias verificadas un jugador puede ser sustituido durante el proceso de un juego. Las sustituciones de emergencia se harán únicamente al final de una entrada; si esto no es posible, la entrada será considerada muerta. Sin embargo, una vez que se ha hecho la sustitución, el sustituto debe completar el juego.

2. JUEGO PERDIDO

Los equipos con menos jugadores que el número prescrito de jugadores, perderán el juego.

TIEMPOS FUERA, RETRASOS DE JUEGOS Y CHEQUEAR LA POSICIÓN DE LOS PUNTOS

a) TIEMPO FUERA

El juez puede otorgar un tiempo-fuera siempre que las circunstancias explicadas parezcan ser de suficiente validez para hacerlo. El tiempo fuera estará limitado a diez minutos.

b) RETRASO INTENCIONAL DEL JUEGO

Si, en la opinión del juez, el juego es intencionalmente retrasado sin razón suficiente o válida, el juez debe hacer una advertencia. Si el juego no se reanuda inmediatamente, el equipo que lo retrasa perderá el juego.

c) RETRASOS CAUSADOS POR CLIMA, ACTOS DE DIOS, DESORDEN CIVIL U OTRAS RAZONES IMPREVISTAS

En tales retrasos, la resolución del Director del Torneo será decisiva y final.

d) CHEQUEAR LA POSICIÓN DE LOS PUNTOS

Un jugador de un equipo (y/o de cada equipo) puede dirigirse por los lados de la cancha antes de lanzar su(s) pelota(s).

4. PENALIZACIONES

a) IMPOSICIÓN DE PENALIZACIONES

1) DETERMINACIÓN

Inmediatamente a la determinación de un juez de que se ha cometido una falta, el juez notificará a los capitanes de ambos equipos y les informará de la penalización impuesta. La resolución del juez es final, excepto que se estipule de otra manera en lo sucesivo.

2) CONDICIONES NO CUBIERTAS

Para condiciones no cubiertas específicamente en estas reglas, la resolución del Director del Torneo será decisiva y final.

3) PROTESTAS

Cualquier protesta a una decisión del juez o Director del Torneo debe hacerse por un entrenador Certificado de Bochas dentro de los quince (15) minutos después de haber completado cualquier juego o la decisión tomada por el juez o Director del Torneo será considerada como aceptada.

4) PROTESTAS DE JUEGO PERDIDO [FORFEIT]

Si un equipo debe perder un juego como resultado de no estar presente para un juego programado, o como resultado de violaciones prescritas en el presente, no se reconocerá ninguna protesta oficial. Las protestas serán reconocidas y juzgadas en base a mérito en circunstancias no probadas específicamente en el presente.

b) FALTAS ESPECÍFICAS

1) FALTAS EN LA LÍNEA DE Falta

En ambos, apuntar y golpear, la parte principal de la línea de falta específica no será sobrepasada por ninguna parte del pie del jugador, o ningún aparato usado por un atleta como silla de ruedas, muletas, bastón, etc., después de que la pelota ha sido soltada y antes de que la pelota toca cualquier parte del campo de juego frente a la línea de falta específica. Un árbitro como resultado de comprobar la falta debe informar todas las faltas. La penalización para un jugador (equipo) que comete la falta será declarar muerta la pelota específica que está siendo lanzada. El árbitro esperará hasta que la pelota recién soltada se detenga completamente y luego removerá la pelota recién soltada de la cancha. Si la pelota entra en

contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará.

2) EL JUGADOR JUEGA MÁS PELOTAS QUE SU NÚMERO ASIGNADO DE PELOTAS RESPECTO A UN EQUIPO DE DOS O CUATRO JUGADORES.

Cuando un jugador rueda una pelota extra, durante una entrada, la pelota en cuestión es declarada muerta. El árbitro esperará hasta que la pelota recién soltada se detiene completamente y entonces remueve la pelota recién soltada de la cancha. Si la pelota entra en contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará. Esta condición existirá cuando un jugador en un equipo de dos jugadores juego tres pelotas en vez de dos. Y un jugador en un equipo de cuatro jugadores juego dos pelotas en vez de una.

EQUIPO DE DOS JUGADORES

El otro jugador del equipo de dos jugadores solo tendrá una pelota para jugar.

EQUIPO DE CUATRO JUGADORES

Los jugadores restantes que no han jugado ninguna pelota deben decidir quién jugará las pelotas restantes no jugadas.

3) MOVIMIENTO ILEGAL DE UNA PELOTA QUE PERTENECE A SU PROPIO EQUIPO

Si un jugador mueve una o más de las pelotas de su equipo, la(s) pelota(s) son removidas de la cancha y consideradas muertas y el juego continúa.

4) MOVIMIENTO ILEGAL DE UNA PELOTA DEL Oponente

Si, después de que las ocho pelotas han sido lanzadas, un jugador mueve una o más de las pelotas de su oponente, a las pelotas del oponente que fueron movidas, se le otorgará un punto a cada una y el juego continúa. Si un jugador mueve una o más pelotas de su oponente, y hay pelotas restantes no jugadas, el árbitro colocará las pelotas tan cerca de su posición original como sea posible y el juego continuará.

5) MOVIMIENTO ILEGAL DEL BOCHÍN POR UN JUGADOR

Si el Bochín es movido por un jugador, al equipo al que se le hizo la falta se le otorgarán tantos puntos como el número de pelotas vivas que están “en disputa” más el número de pelotas aún no jugadas por el equipo al que se le hizo la falta. Si el equipo al que se le hizo la falta no tiene pelotas “en disputa” y ninguna pelota restante, entonces la entrada será declarada finalizada por el árbitro y se iniciará de nuevo en el mismo extremo.

c) MOVIMIENTO ACCIDENTAL O PREMATURO DE LAS PELOTAS O DEL BOCHÍN POR UN ÁRBITRO

1) EL MOVIMIENTO ACCIDENTAL DE UNA PELOTA O DEL BOCHÍN DURANTE EL JUEGO (CUANDO HAY MÁS PELOTAS AÚN PARA SER JUGADAS)

Si un árbitro, ya sea en el curso de medir o de otra manera mueve una pelota “en disputa” o el bochín, en la entrada es considerada muerta y es iniciada de nuevo en el mismo extremo.

2) MOVIMIENTO ACCIDENTAL O PREMATURO DE UNA PELOTA O EL BOCHÍN, POR UN ÁRBITRO, DESPUÉS DE QUE LAS PELOTAS SON JUGADAS

Si el punto o puntos eran obvios para el árbitro, los puntos serán otorgados. Todos los puntos inciertos no serán otorgados y la entrada es considerada muerta y es iniciada de nuevo en el mismo extremo.

d) INTERFERENCIA CON UNA PELOTA EN MOVIMIENTO.

1) POR ALGUIEN DE SU PROPIO EQUIPO

Cuando un jugador interfiere con una pelota en movimiento de su equipo, el árbitro como resultado de observar la falta, debe declarar muerta la pelota que está siendo lanzada. La pelota muerta es entonces removida de la cancha. El árbitro, después de declarar una falta, debe intentar detener el avance de la pelota conforme se mueve en la cancha, para que no golpee ninguna pelota en juego. Si el árbitro no puede detener la pelota, conforme avanza en la cancha, el árbitro esperará hasta que la pelota se detiene completamente y luego removerá la pelota de la cancha. Si la pelota entra en contacto con las otras pelotas en la cancha o con el bochín, y estas pelotas son movidas de su posición original, el árbitro colocará las pelotas de regreso tan cerca a su posición original como sea posible y el juego continuará.

2) POR EL EQUIPO Oponente

Si un jugador interfiere con una pelota en movimiento del oponente, el equipo al que se le hizo la falta tiene una de las siguientes opciones:

- Volver a jugar la pelota.
- Declarar muerta la entrada.
- Declinar la penalización, aceptar la posición de la pelota(s) tocada y continuar jugando.

3) SIN CAMBIO DE POSICIÓN

Si un espectador, animal u objeto interfiere con una pelota en movimiento y esa pelota no toca a otra pelota ya en juego, debe ser jugada de nuevo por el mismo jugador.

4) CON CAMBIO DE POSICIÓN

Si un espectador, animal u objeto interfiere con una pelota en movimiento y esa pelota toca a otra pelota ya en juego y “en disputa”, la entrada está muerta.

5) OTRO CAMBIO EN EL JUEGO

Cualquier acción que interfiera con la posición del bochín o la pelota de cada equipo más cercana al bochín, causa que la entrada esté muerta. En el caso que otras pelotas que no sean el bochín o las dos pelotas opuestas más cercanas a esta, se muevan, estas pueden ser colocadas de nuevo lo más cerca posible a la posición original por los dos capitanes o por el árbitro. Dicha acción de cambio de posición puede ser el resultado de una pelota muerta de otra cancha, objetos extraños, espectadores o animales que entran a la cancha y cambian la posición de la pelota(s) en juego.

e) LANZAMIENTO DEL COLOR INCORRECTO.**1) REEMPLAZABLE**

Si un jugador lanza la pelota de color incorrecto, la pelota no puede ser detenida por otro jugador o el árbitro. Se debe permitir que la pelota se detenga y el árbitro la reemplaza con la pelota del color apropiado.

2) NO REEMPLAZABLE

Si un jugador lanza la pelota de color incorrecto que no puede ser reemplazada sin mover otra pelota ya en juego, los puntos de la jugada serán registrados en ese momento, la pelota de color incorrecto contando para el equipo que la rodó o la lanzó y el juego continuará. Será la responsabilidad de los dos capitanes del equipo y el árbitro mantener la identidad de la pelota(s) de “color incorrecto.”

f) ROTACIÓN INCORRECTA DEL JUEGO**1) PUNTO INICIAL**

Si un equipo lanza incorrectamente el bochín y su primera pelota, el árbitro regresará el bochín y la pelota e iniciará la entrada de nuevo desde el mismo extremo.

2) TIROS SUBSIGUIENTES DEL COLOR APROPIADO EN SECUENCIA INAPROPIADA

Si un jugador lanza su pelota cuando su equipo está “adentro” y el otro equipo aún tiene pelotas restantes, la pelota en cuestión permanece en donde se detiene, es considerada “viva” y el juego continúa. Esta resolución permanece vigente independientemente de quién indicó qué pelota estaba “adentro” ya que es la responsabilidad del capitán de cada equipo solicitar una medida cuando un punto “adentro” es dudoso.

g) ÉTICA**CÓDIGO DE ÉTICA DE LOS JUECES**

Un árbitro:

- Estudiará las reglas del juego.
- Será justo e imparcial en sus decisiones, y las emitirá sin importar el puntaje.

- Será firme pero no dominante; cortés pero no condescendiente; definido, pero nunca grosero; digno pero no arrogante, amistoso pero no sociable; calmado pero siempre alerta.
- Estará preparado física y mentalmente para manejar el juego.
- No dará información que beneficiaría o daría ventaja a un equipo sobre el otro.

SECCIÓN B – REGLAS DE COMPETICIÓN EL JUEGO

- **DIRIGIR**
El Profesor de Educación Física o adulto al frente del área, solo podrá asumir el rol de “dirigir” una vez que los alumnos a través de varias clases hayan comprendido las reglas y educativos del juego de Bochas.
- **DESIGNACIÓN JUGADOR**
La designación de capitán por Equipo, es bueno practicarlo durante las clases, a fin de que los alumnos adquieran hábito y valores, como el respeto y la responsabilidad.

3.1.1.28 AJUSTES PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL DEPORTE

Se pueden realizar estos ajustes razonables con el propósito de garantizar su práctica deportiva.

REGLAS DE JUEGO

SECCION A

CANCHA Y EQUIPO

Cancha

Las dimensiones del campo de juego podrán ser ajustadas al espacio físico con que se cuente. La disminución se deberá contemplar tanto de largo como ancho y en función a las edades de los participantes. En especial en las distancias, pues si son pequeños no se necesita de mucha distancia porque de lo contrario no lograrán alcanzar el bochín.

Equipo/ Indumentaria

En cuanto a la indumentaria, los participantes podrán desarrollar esta práctica deportiva con la indumentaria propia que cada institución dispone para las clases de Educación Física o en su defecto una ropa cómoda.

La pelota si no es la reglamentaria, se podrá adecuar con algún material que pueda resistir los golpes, que tendrá al chocar con las paredes de la cancha.

Para niños y jóvenes con discapacidad visual, se deberá usar una pelota sonora con peso de manera a que no rebote.

Como implemento de medición se podrá utilizar cinta métrica, cinta de costurera, varillas marcadas u otro material de la comunidad que sirva para el efecto.

Ajustes durante el juego

Cuando se realice el juego, los ajustes que se realicen tendrán que estar en función de las capacidades de cada uno, de manera a garantizar la igualdad de oportunidades y la equidad.

Ejemplo:

- Si jugara un alumno con discapacidad visual, su pelota será la sonora con cierto peso, sin embargo, el alumno sin discapacidad deberá lanzar la reglamentaria.
- Si jugara un alumno con discapacidad física, al ponerlo en el terreno de juego, se deberá garantizar el lanzamiento de la pelota ajustada, pudiendo ser ayudado por el Profesor o utilizando una pendiente q facilite el desplazamiento de la pelota.
- Con alumnos con discapacidad física, se lo podrá ubicar en el suelo para el juego, facilitando con ayuda el lanzamiento de la pelota y cuidando que el chico no se lastime.

EQUIPO DE DEPORTES INCLUSIVOS.

- a) Cada equipo de dobles de Deportes Inclusivos deberá estar compuesto por un atleta con discapacidad y otro sin discapacidad.
- b) Cada equipo de un evento de Deportes Inclusivos deberá consistir de dos atletas con y dos atletas sin discapacidad.
- c) Cada juego deberá comenzar con un lanzamiento de moneda. Cualquier miembro del equipo que gana el lanzamiento inicia el juego lanzando el bochín y la primera pelota. La segunda pelota es lanzada por cualquier miembro del equipo oponente.

9. NATACIÓN

La Natación es uno de los deportes con mayor número de participantes en el programa paralímpico. Esta disciplina está presente desde la primera edición de los Juegos Paralímpicos de Roma, en 1960. En aquel entonces, sólo compitieron deportistas que tenían lesión de médula espinal. En 1972, los nadadores con discapacidad visual fueron incluidos por primera vez en los Juegos Paralímpicos de Heidelberg, Alemania.

Con el tiempo, el deporte fue incorporando un mayor número de clases y, en la actualidad, atletas con discapacidad física, visual e intelectual participan de las competencias de natación. En esta disciplina, en sus distintas clases y categorías, sólo se permite el uso del cuerpo ya que las prótesis o los aparatos ortopédicos no están permitidos.

La natación paralímpica es un deporte adaptado de la natación convencional, para deportistas con discapacidades. El deporte es regulado directamente por el Comité Paralímpico Internacional. Las reglas del deporte están adaptadas de las reglas establecidas por la Federación Internacional de Natación (FINA). La mayoría de las reglas son compartidas. Las diferencias más significativas se relacionan con la posición de partida y aquellas relacionadas con nadadores con impedimentos visuales. Hay tres grandes grupos clasificatorios: S1-S10 para nadadores con discapacidades físicas; S11-S13 para nadadores con discapacidades visuales; y S14 para nadadores con discapacidades de aprendizaje. Los eventos son sustancialmente los mismos que en la natación convencional: 50, 100 y 400 metros, en los estilos libre, pecho, espalda y mariposa, con eventos de estilos combinados (medley), en pruebas individuales y en postas, separadas para mujeres y varones.

3.1.1.29 CLASIFICACIÓN

Los nadadores y nadadoras son clasificados funcionalmente con el fin de que las competencias se realicen entre personas en condiciones equivalentes. Existen tres grandes grupos de clasificación: discapacidades físicas, discapacidades visuales y discapacidades mentales.

Categorías 1-10 (discapacidades físicas)

Las personas con discapacidades físicas son clasificados en diez grupos numerados, correspondiendo el 1 a quienes tienen mayor grado de discapacidad y 10 a quienes tienen menor grado. Las discapacidades físicas incluyen una variedad de afecciones muy diversas, desde la pérdida de uno o varios miembros, por causas congénitas o no, parálisis cerebral, lesiones en la médula espinal, enanismo y discapacidades que impiden el uso de articulaciones.⁴

Categorías 11-13 (discapacidades visuales)

Las personas con discapacidades visuales compiten en tres categorías: 11, 12 y 13. La categoría 11 corresponde a quienes han perdido completamente la visión. Las categorías 12 y 13 corresponden a personas que tienen severa pérdida de visión, pero no la han perdido

completamente.⁴ Los nadadores de la categoría 11 deben competir con antifaces a fin de evitar que quienes puedan percibir luminosidades tengan ventaja deportiva.⁵

Categoría 14 (discapacidades intelectual)

Las personas con discapacidad intelectual compiten en la categoría 14.4

Las categorías son asignadas según el estilo de natación, razón por la cual se asigna una letra a cada categoría: la letra "S" sola (de "swimming") corresponde a los estilos libre, espalda y mariposa, mientras que las letras "SB" corresponden al estilo pecho y las letras "SM" corresponden a las pruebas con estilos combinados (medley).

Reglas especiales

Las plataformas de salida deben tener asideros en la parte frontal y a los costados para impulsarse en la salida.

Hay reglas especiales para plataformas de salida dentro del agua en el estilo espalda.

Para los nadadores con impedimentos auditivos, la salida debe ser avisada mediante un mecanismo con luz estroboscópica.

Los nadadores con impedimentos visuales deben utilizar un asistente que les indique con un tanteador la proximidad al extremo de la piscina.

No se puede ingresar a la piscina con prótesis, ni ningún dispositivo.

LA NATACIÓN PARALÍMPICA, abarca diversos tipos de discapacidad; pérdida de miembro, parálisis, lesiones medulares y otras discapacidades. La competición que se haga dentro de la natación depende del tipo de discapacidad de los participantes.

Dentro de la natación paralímpica, se practican 4 tipos de estilos: braza, mariposa, libre y espalda. Además los cuatro se pueden realizar o por estilo o por relevos. Todas las carreras se realizan en una piscina de 50 metros y los deportistas pueden salir de pie sobre el poyete, sentados o directamente desde el agua. La natación como deporte encuentra su origen en el Antiguo Egipto y en el Grecia Clásica. Desde los primeros Juegos Paralímpicos que se celebran en Roma en el año 1960 en la que participaron más de 400 atletas y procede.

3.1.1.30 CLASIFICACIÓN Y REGLAMENTO

Discapacidad → pérdida o anomalía de las funciones psicológicas, fisiológicas o anatómicas. Para ello se debe de atender a un coeficiente inferior a 70. Y además tener en cuenta una dificultad en la conducta adaptativa que implique que tengan que depender de otra persona.

DISCAPACIDAD → interacción con el medio que rodea a la persona y su adaptación a él. Esta carencia de aptitudes físicas o mentales puede ser o congénita o adquirida.

Dentro de la discapacidad tenemos que destacar que pueden ser provocadas por causas congénitas o bien minusvalías adquiridas, es decir por enfermedad o accidente.

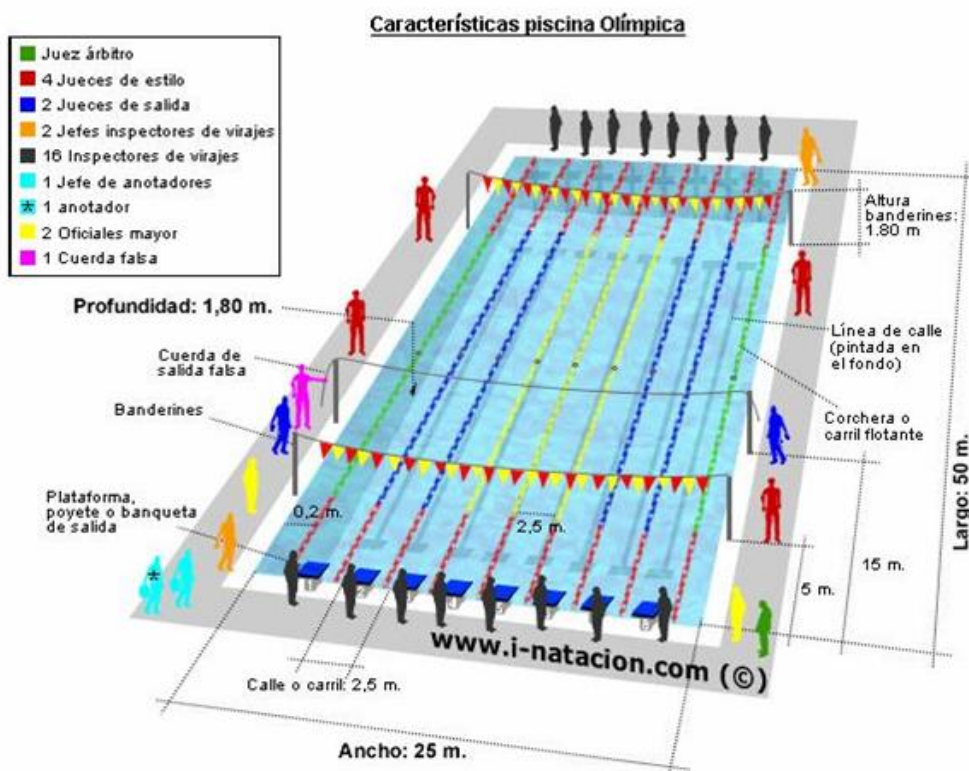
Dentro de las discapacidades, éstas pueden afectar a la condición física motora, orgánica, sensorial o psíquica.

Clasificaciones por discapacidad de los participantes:

- **De S1 a S10** → engloba a aquellos que tienen discapacidad física o parálisis cerebral, siendo los más afectados los de la categoría S1 y los más leves los S10.
- **La clase S11** → se reserva para los nadadores ciegos.
- **Las clases S12 y S13** → para personas con discapacidad visual
- **La clase S14** → para personas con discapacidad intelectual.
- La “S” delante del número de la clase se refiere a la categoría del nadador para las pruebas de estilo libre, espalda o mariposa. En braza (SB) algunos nadadores con discapacidad física compiten en una clase más baja, ya que requiere una propulsión más fuerte de las piernas. También se utiliza esta regla para la prueba individual de estilos (SM).

Instalaciones: piscinas

Piscinas olímpicas: 50m de largo/ 25m de ancho/ profundidad de 1,85m y 8 carriles de 2,5m cada uno.



Hay que tener en cuenta, que ambos tipos de piscinas, tanto en las semi-olímpicas como en las olímpicas, los tacos han de tener una altura de 72cm, que se han de medir desde el

agua hasta el borde interno de éste. A su vez, deben de tener buena accesibilidad, que permitan el ingreso a personas con alguna discapacidad uniforme.

Reglas de la natación y estilos:

La salida → el juez árbitro da la señal a los nadadores con unos pitidos cortos para que se quiten toda la ropa menos el traje de baño, con un pitido largo deben de tomar posiciones.

El estilo libre → es una prueba en la que el deportista puede nadar el estilo que desee, excepto en las pruebas de estilos individual o de relevos de estilos, que podrá nadar en el estilo que desee excepto a espalda, braza o mariposa. El nadador debe tocar la pared con alguna parte del cuerpo al terminar cada largo y llegar a la meta.

Espalda → antes de que se dé la señal de salida, los nadadores deberán estar alineados en el agua de cara a la línea de salida, cogiendo con ambas manos los asideros de salida. Está prohibido permanecer dentro o sobre el rebosadero y doblar los dedos de los pies por encima del borde de éste.

Braza → después del inicio y de cada viraje, el nadador podrá realizar una braza completamente hacia atrás hasta las piernas durante la cual el nadador permanecerá sumergido. Durante la primera brazada está permitido realizar una única patada de mariposa seguida por una patada de braza.

Mariposa → desde el inicio de la primera brazada después de la salida y después de cada viraje, el cuerpo estará boca abajo. Están permitidos los movimientos de propulsión laterales debajo del agua pero no está permitido ponerse de espaldas en ningún momento excepto en el viraje después de tocar la pared donde está permitido girar de cualquier forma siempre y cuando el nadador quede con el pecho hacia abajo cuando deje la pared.

- En las competiciones individuales de estilos, el nadador practicará los 4 estilos por este orden: mariposa, espalda, braza y libre. Cada uno de estos cubrirá $\frac{1}{4}$ de la distancia.
- En las carreras individuales de estilos de 150 metros, y de 75 metros, el nadador practicará 3 estilos y en orden: espalda, braza y estilo libre.
- En los relevos, se practicarán los 4 estilos y por este orden: espalda, braza, mariposa y estilo libre.
- **Relevos:**
- Los Comités Paralímpicos Nacionales solo podrán inscribir un equipo para cada prueba de relevos. En las pruebas de relevos se podrán utilizar todos aquellos nadadores que estén inscritos mediante el sistema de clasificación médico funcional. Todos los miembros de un equipo de relevos han de tener la misma nacionalidad deportiva.

- **La carrera:** Las pruebas individuales han de ser realizadas para hombres y mujeres por separado. El nadador tiene que cubrir la distancia total de la carrera. Debe realizar y terminar la carrera en la misma calle en la que la inicie.
- **Motivos de desclasificación:**
 - Salida adelantada o robo de salida
 - Cambio de estilo durante el recorrido
 - Apoyo en las boyas para ganar propulsión
 - Pérdida de la posición en el momento de la salida, llegada, giros o vueltas
 - Invadir el carril del otro nadador u obstruir su desplazamiento
 - El cambio de orden de salida y estilo en los relevos
 - Inmersión después de los 15 metros reglamentarios en la salida
 - Uso de prendas que atenten contra la moral
 - Suplantar a un deportista
 - Usar sustancias psicoactivas
 - Otras causas

Adaptaciones que conviene tener en cuenta: Hay piscinas, que en ocasiones tienen los bordes muy altos y es difícil para los participantes entrar o salir del agua por lo que a veces es necesario aprender ellos solos o bien que tengan la ayuda de un instructor.

Hay piscinas que cuentan con sillas hidráulicas o con elevadores. El agua de las piscinas tiene que encontrarse a una temperatura mayor de lo normal. La diferencia que existe entre la natación tradicional y la paralímpica está en la adaptación que ha de hacerse de la normativa que se refiere a la corrección de estilos, salidas y virajes.

Hay que destacar que, en relación con los invidentes, se les permite que salgan de dentro del agua y se les puede avisar con un golpe en lugar de un sonido. En relación con las personas sordas, se les indica la salida con un gesto del brazo.

3.1.1.31 REGLAS DE JUEGO

El árbitro tendrá control y autoridad absoluta sobre todos los oficiales, aprobando sus designaciones e instruyéndolos sobre todas las características especiales o reglamentos relacionados con las competencias. Cumplirá todas las reglas y decisiones de la FINA y decidirá todos los asuntos relacionados con la conducción del evento o competencia, respecto de aquellos que no estén cubiertos por las reglas. Al iniciar cada evento, el árbitro indicará a los competidores, por medio de una serie de silbidos cortos, la invitación para despojarse de toda su ropa excepto el vestido de baño, seguido de un silbido largo para indicarles que deben tomar sus posiciones sobre la plataforma de salida (o entrar inmediatamente al agua para la competencia de espalda y relevo combinado). Un segundo silbido largo llamará a los competidores de espalda y relevo combinado para que se coloquen inmediatamente en la posición de salida. Cuando los competidores y los oficiales están preparados para la salida, el árbitro le indicará al juez de salida, con una señal del brazo extendido, que los nadadores están bajo su control. Se mantendrá el brazo extendido hasta que se dé la salida.

La Carrera:

El nadador debe comenzar y terminar la carrera por el mismo carril por el cual empezó. En todas las pruebas, un nadador deberá hacer contacto físico con el extremo de la piscina, en las vueltas, las cuales deben ser hechas desde la pared, y no es permitido caminar o dar un paso sobre el fondo de la piscina. En eventos de relevos, el equipo de un competidor cuyos pies dejen de tocar la plataforma de salida antes de que el compañero de equipo que le precede toque la pared, será descalificado.

Control de Tiempos:

El manejo u operación de un aparato de clasificación y cronometraje automático será bajo la supervisión de oficiales designados al efecto. Los tiempos registrados por el equipo automático se usarán para determinar: al ganador, los demás puestos y los tiempos de cada carril. Los resultados y los tiempos así obtenidos tendrán preferencia sobre las decisiones de los cronometristas humanos.

En caso de avería o falla del equipo automático o cuando claramente se indique que ha habido una falla en él o que el nadador no ha producido la activación suficiente para el funcionamiento del equipo, los registros de los cronometristas, serán los oficiales.

Si dos (2) de los tres (3) cronómetros registran el mismo tiempo, en desacuerdo del tercero, los dos tiempos iguales serán el tiempo oficial.

Si los tiempos de los tres (3) cronómetros son diferentes, el tiempo registrado por el cronómetro intermedio, será el tiempo oficial.

Cuando solamente dos (2) de los tres (3) relojes están funcionando, el promedio del tiempo de los mismos será el tiempo oficial.

Piscina Olímpica:

Una Piscina de natación de tamaño olímpico es un tipo de piscina usada en los Juegos Olímpicos y otros eventos de curso largo. El tamaño de la piscina es comúnmente usado para definir el tamaño de otros objetos, o para explicar cuánta agua hay en una localización en particular.

Largo: 50 metros.

Ancho: 25 metros.

Profundidad: 2 metros como mínimo.

Temperatura del agua: Estará comprendida entre los 25° y los 28° centígrados (77° y 82,4° fahrenheit). Durante la competición el agua se debe mantener en un nivel de temperatura constante.

Iluminación: La intensidad de luz sobre la piscina entera no será inferior de 1500 lux.

Número de calles o carriles: Serán 8 para nadar más 2 en los extremos con el fin de reducir el oleaje producido por el choque de la ola del nadador con la pared. Banderines para las pruebas de espalda: Estarán situados a 5 metros de la salida y a 5 de la pared de volteo. Los banderines sirven como referencia a los espaldistas para calcular la distancia a la pared tanto para no chocar como para realizar un correcto volteo.

Cuerda de salida falsa: Esta cuerda distará de la salida 15 metros y a una altura sobre el agua de 1,2 m. como mínimo. En caso de salida falsa suena una señal y la cuerda cae al agua, indicando a los nadadores que, por algún motivo, se ha producido una salida falsa y deberán volver a su plataforma de salida.

La Salida

La salida para las carreras de Estilo Libre, Braza, Mariposa y Estilos Individual, se efectuará por medio de un salto. Cuando el Juez Arbitro dé un silbido largo, los nadadores subirán a la plataforma de salidas y permanecerán allí. A la señal del Juez de Salidas "prepara dos", se pondrán inmediatamente en una posición de salida con al menos un pie en la parte delantera de la plataforma de salidas. La posición de las manos es irrelevante. Cuando todos los nadadores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida.

La salida de Espalda y en las pruebas de Relevos Estilos, se hará desde el agua. Al primer silbido largo del Juez Arbitro, los nadadores deberán entrar inmediatamente en el agua. Al segundo silbido largo del Juez Arbitro los nadadores deberán ponerse enseguida en la posición de salida.

Cuando todos los nadadores hayan tomado la posición de salida, el Juez de Salidas dará la orden "preparados". Cuando todos los nadadores estén quietos, el Juez de Salidas dará la señal de salida.

Cualquier nadador que salga antes de que la señal de salida haya sido dada será descalificado. Si la señal de salida suena antes de que se haya efectuado la descalificación, la carrera continuará y el nadador o nadadores serán descalificados al final de la misma.

Si la descalificación se efectúa antes de haberse dado la señal de salida, ésta no deberá darse, y los restantes nadadores serán llamados de nuevo, y la salida se dará nuevamente.

El Juez Árbitro repite el procedimiento de salida a partir del silbido largo (el segundo para la espalda)

LOS ESTILOS

ESTILO LIBRE

Estilo libre significa que, en una prueba así llamada, el nadador puede nadar cualquier estilo, excepto en las pruebas de estilos individual o por equipos, en las que estilo libre significa cualquier estilo que no sea espalda, braza o mariposa.

En los virajes, y a la llegada, el nadador debe tocar la pared con cualquier parte de su cuerpo.

El nadador deberá romper la superficie del agua con alguna parte de su cuerpo a lo largo de la carrera, excepto en los virajes donde el nadador podrá permanecer completamente sumergido en una distancia de no más de 15 metros después de la salida y después de cada viraje. En este punto la cabeza debe haber roto la superficie.

ESTILO ESPALDA

Antes de la señal de salida los nadadores se alinearán en el agua de cara a la salida con las manos colocadas en los agarraderos de salida. Está prohibido colocar los pies en o encima del rebosadero, o encorvar los dedos sobre el mismo.

Cuando se use un dispositivo de salida de espalda, los dedos de los pies deben de estar en contacto con el frontal de la pared o la cara de la placa de toque. Está prohibido encorvar los dedos sobre la parte superior de las placas de toque.

A la señal de salida y después de los virajes, el nadador se impulsará y nadará sobre su espalda durante todo el recorrido, excepto cuando ejecuta un viraje. La posición normal de la espalda puede incluir un movimiento de balanceo del cuerpo hasta, sin llegar, a los 90 grados desde la horizontal.

La posición de la cabeza es indiferente.

Cualquier parte del nadador debe romper la superficie del agua durante toda la carrera. Se le permite al nadador estar completamente sumergido durante el viraje, y durante una distancia de no más de 15 metros después de la salida y de cada viraje. En ese punto la cabeza debe haber roto la superficie.

Cuando se está ejecutando el viraje el nadador deberá tocar la pared con cualquier parte del cuerpo. Durante el viraje, los hombros pueden girar sobre la vertical hacia el pecho, después de lo cual un inmediato movimiento continuo de un brazo o un inmediato movimiento continuo y simultáneo de los dos brazos pueden ser utilizados para iniciar el giro.

El nadador debe haber vuelto a una posición sobre la espalda al abandonar la pared.

Al final de la carrera, el nadador debe tocar la pared mientras esté de espalda.

ESTILO BRAZO O PECHO

Después de la salida y después de cada viraje, el nadador puede dar una brazada completa atrás hacia las piernas durante el cual el nadador puede estar sumergido.

Después de la salida y después de cada viraje, se permite una única patada de mariposa en cualquier momento antes de la primera patada de braza.

Desde el comienzo de la primera brazada, después de la salida y después de cada viraje, el cuerpo se mantendrá sobre el pecho. No está permitido girar sobre la espalda en ningún momento, excepto en el viraje después del toque de la pared donde está permitido girar de cualquier forma, siempre y cuando el cuerpo esté sobre el pecho al salir de la pared.

Desde la salida y durante toda la carrera el ciclo del estilo debe ser una brazada y una patada en ese orden. Todos los movimientos de los brazos serán simultáneos y en el mismo plano horizontal sin movimientos alternativos.

Las manos deberán ser impulsadas juntas hacia adelante, desde el pecho, ya sea por encima, por debajo o en la superficie del agua. Los codos deberán estar bajo el agua excepto en la brazada final antes del viraje, durante el viraje y la brazada final de la llegada.

Las manos se llevarán hacia atrás, por encima o por debajo de la superficie del agua. Las manos no se llevarán más atrás de la línea de la cadera, excepto durante la primera brazada después de la salida y cada viraje.

Durante cada ciclo completo, alguna parte de la cabeza del nadador romperá la superficie del agua. La cabeza deberá romper la superficie del agua antes de que las manos se vuelvan hacia adentro en la posición más abierta de la segunda brazada. Todos los movimientos de las piernas serán simultáneos y en el mismo plano horizontal, sin movimientos alternativos.

Los pies deberán girarse hacia afuera durante la parte propulsiva de la patada. No están permitidos los movimientos alternativos o de patadas de mariposa hacia abajo, excepto los de la regla.

Está permitido romper la superficie del agua con los pies, siempre que no venga seguido de una patada de mariposa hacia abajo. En cada viraje, y al finalizar la carrera, el toque deberá hacerse con ambas manos separadas y simultáneamente, ya sea en, por encima o por debajo de la superficie del agua.

En la última brazada antes del viraje y la llegada se permite una brazada no seguida de una patada. La cabeza puede sumergirse después de la última brazada anterior al toque, teniendo en cuenta que rompa la superficie del agua en cualquier punto durante el último ciclo completo o incompleto anterior al toque.

10. BADMINTON

El Badminton es un deporte que permite la inclusión de PcD, si bien aún no es muy masivo su juego en Paraguay, se están implementando acciones que posibilitan su aprendizaje y práctica.

En general, se aplicarán las Reglas de la Federación Mundial de Badminton (FMB) <https://www.badminton.es/file/7321/?dl=1> <https://www.discapnet.es/areas-tematicas/deporte/deporte-adaptado/badminton>

SECCIÓN A—EVENTOS OFICIALES

1. Individual
2. Dobles
3. Dobles de Deportes Inclusivos
4. Dobles Mixtos
5. Dobles Mixtos de Deportes Inclusivos
6. Torneo Individual de Destrezas

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.

7. Servicio al Blanco
8. Devolución de Volea
9. Devolución de Servicio

3.1.1.32 REGLAS DE COMPETICIÓN - ADECUACIONES

1. Modificaciones

- a. Los atletas en silla de ruedas tendrán la opción de servir un servicio sobre la cabeza desde la izquierda o derecha del área de servicio.
- b. El área de servicio es acortada a la mitad de la distancia para los atletas en silla de ruedas.

2. Dobles de Deportes Inclusivos

- a. Cada equipo de dobles de Deportes Inclusivos deberá consistir de un atleta y un compañero.
- b. Cada equipo deberá determinar su propio orden de servicio y selección de canchas (ventaja o iguales).

3. Torneo Individual de Destrezas

a. Lanzamiento de Mano

- 1) El lanzador (usualmente el entrenador) sostiene una cantidad de plumillas (lanzaderas) en su mano y las lanza al atleta como si fuesen dardos.
- 2) El atleta trata de golpear las plumillas con su raqueta y recibe un punto cada vez que golpea la plumilla.

b. Lanzamiento de Raqueta (para golpes sobre la cabeza)

- 1) El lanzador (entrenador) sostiene cuatro o cinco plumillas al mismo tiempo y golpea la plumilla alto hacia el atleta usando un golpe ascendente de mano.
- 2) El atleta recibe un punto si golpea la plumilla.
- 3) Si el atleta pierde o golpea la plumilla, otra es lanzada inmediatamente y la cuenta continúa.

c. El Torneo de “Levantar”

- 1) La plumilla es golpeada repetidamente en el aire por el atleta.
- 2) El atleta recibe un punto por cada golpe dentro de los 30 segundos.
- 3) Si la plumilla golpea el suelo, se dará otra plumilla y la cuenta continúa.

d. Golpe de Derecha

- 1) El atleta se para a dos pies de la red con el lanzador (entrenador) ubicado en el lado opuesto de la red.
- 2) El lanzador, usando un servicio ascendente de mano, golpea la plumilla hacia el lado de golpe de derecha (recto) del atleta.
- 3) El atleta tiene cinco intentos y recibe un punto por cada golpe de derecha exitoso.

e. Golpe de Revés

1) Servicio y puntuación igual que el golpe de derecha excepto que el lanzador (entrenador) golpea la plumilla hacia el lado de golpe de revés del atleta.

f. Servicio

- 1) El atleta tiene cinco intentos para servir desde cualquier lado del área de servicio.
- 2) Si no puede hacer el servicio ascendente, puede usar el servicio descendente.
- 3) Se reciben 10 puntos por cada servicio que caiga en el área de servicio correcta.
- 4) Se dan cero puntos por cualquier servicio que esté fuera del área de servicio.

g. Puntaje Final

1) El puntaje final es determinado sumando todos los puntajes de cada una de los seis pruebas del Torneo Individual de Destrezas.

Los siguientes eventos proporcionan competición significativa para atletas con bajo nivel de habilidad.

4. Servicio al Blanco

- a. El atleta tendrá 10 intentos para enviar la plumilla a cualquier parte dentro de los límites de la cancha de individuales del oponente. El atleta servirá desde atrás de la línea de servicio.
- b. Se otorga un punto por cada golpe exitoso.

5. Devolución de Volea

- a. El atleta tendrá 10 intentos para devolver la plumilla. Desde la media cancha del oponente, un lanzador golpeará la plumilla hacia la cancha del atleta. El atleta intentará devolver la plumilla hacia la cancha de individuales del oponente.
- b. Se otorga un punto por cada golpe exitoso hacia la cancha de individuales del oponente.

6. Devolución de Servicio

- a. El atleta tendrá 10 intentos para devolver una plumilla servida. Desde el área de servicio del oponente, un lanzador servirá la plumilla hacia la cancha del atleta, cinco servicios desde cada lado de la cancha. El atleta intentará devolver el servicio.

11. TAKKYU VOLLEY

Los datos relacionados a antecedentes y reglas de este deporte provienen de las Reglas Oficiales del Takkyu Volley contenidas en el sitio web <http://www.mkensha.or.jp/choju/sports/takkyu.html>

3.1.1.33 HISTORIA DE TAKKYU VOLLEY

El Takkyu volley fue desarrollado por un profesor de Japón con un niño con distrofia muscular, cuatro años más tarde el Takkyu volley se presentó de forma recreativa. Después de este evento fue visto como un deporte de competición, y la escuela especial Narutaki ciudad de Kyoto inició la redacción de las normas, haciendo ajustes y mejoras en los equipos.

Por su alto potencial de incluir a personas con cualquier tipo de discapacidad y también poder ser jugado de manera inclusiva, se fue masificando y convirtiendo en un deporte accesible para su práctica y competencia.

3.1.1.34 REGLAS DEL TAKKYU VOLLEY

A. EQUIPO Y MATERIALES

1. Mesas

La tabla tiene una forma rectangular con 2,74m de largo, 1.545m de ancho y 76 cm de altura como el diseño.

2. Pelota utilizada

La pelota tiene 4.0cm de diámetro con 4 bolitas metálicas incorporadas que ofrece el sonido de la campana. El peso total es de 3,6 ~ 3,8 g.

3. Red

En la parte central (la línea inferior de 1,37m), fijar el 15,25 cm de altura a la red junto a una altura de 5,7cm tabla.

- (1) En la parte inferior de la red, hay una tira de tela blanca de 1,5 cm de ancho.
- (2) Para establecer la red de modo que ambos lados son simétricos y recto.

(3) La longitud de la antena de área válida a la antena debe estar por encima de 140 cm. La malla debe ser de entre 0,75 cm a 1,25 cm cuadrados. Como azul o verde oscuro.

(4) A partir de la banda de la antena debe estar dispuesta a distancias iguales en toda la red perpendicular a la mesa (ver dibujo)

4. Soporte

La red se establece en la tabla con un soporte de metal.

5. Raqueta

La raqueta debe ser rígida de 30 cm de ancho y la madera puede ser de hasta 30 cm de altura. Para facilitar el uso de la raqueta a las personas con discapacidad, se permite una adaptación mínima como cortes, manijas de colocación, etc.

6. sillas de ruedas o sillas

Todos los jugadores deben estar sentados en sillas o sillas de ruedas.

B. TIEMPO [JUGADORES]

1. Tiempo

(1) Un equipo se compone de hasta 12 jugadores

(6 miembros y un máximo de seis sustitutos.

(2) El equipo titular consta de 2 jugadores en el bloqueo y 4 jugadores en la zona de defensa.

2. Técnico y capitán

(1) El equipo debe tener un técnico y entre los seis jugadores debe incluir

(2) El entrenador puede solicitar un tiempo o un intercambio de jugadores.

(3) El maestro del juego, tiene el derecho de hablar en nombre del equipo y también pedirá explicaciones al juez.

3. Uniforme

(1) debe seguir el mismo patrón, con los números propios de los atletas, permitiendo también el nombre en la parte posterior, más el nombre del equipo o escudo.

(2) El entrenador del equipo debe tener una marca en el antebrazo hecha directamente sobre la camisa o el uso de una pista.

C. LAS PUNTUACIONES

Un conjunto corresponde a 15 puntos. El juego se juega en el mejor de 3 sets y el equipo en ganar dos juegos gana.

Si hay un empate de 14 x 14, el ganador de la hora programada será conseguir la ventaja de 2 puntos.

D. DERECHO A SERVIR, SERVIR Y ORDEN JUDICIAL

Los capitanes de ambos equipos en el comienzo del juego, debe elegir el lado de la cancha o en la primera posesión del balón para dibujar. El ganador del sorteo tiene el derecho a elegir.

E. DISMINUCIÓN

1. El servir, se debe realizar en el intervalo de 5 segundos de juego. El servidor pone la pelota en el área delante, debe estrechar la mano de la pelota y con ello dejar de latir al campo contrario, pasándolo por debajo de la red. La pelota debe golpear el campo oponente sin tocar la red o de apoyo.

2. El servicio se prestará por los jugadores excluidos los bloqueadores. La primera bola (el saco bola) no se puede prevenir mediante el bloqueo rival. El derecho de desistimiento se da a 4 cajones alternativamente, empezando por el lado derecho o izquierdo del juez, que es el equipo ganador de cara o cruz. A partir del segundo set, el primer servicio se llevará a cabo por el equipo que no recibió la pelota en el último partido de la serie.

3. El sorteo se pasa alternativamente.

4. Faltas retirada.

(1) Cuando no se realiza la retirada de las reglas.

(2) no puede farol o fintas.

5. Cuando los jugadores se equivocan al fin de servir para algo de confusión:

(1) Parar el juego y volver a la orden del botín normal.

(2) Las puntuaciones de hasta entonces, serán válidas.

(3) Tras el inicio de la retirada no será permitido apelaciones.

F. TONOS

1. La cerradura no puede devolver la pelota servir directamente el campo contrario con un solo toque.
2. La pelota debe ser devuelto al oponente hasta 3 anillos. Pero si la tercera bola toca la red y, a continuación, se permitirá más de un toque al equipo jugar al campo contrario.
3. Los toques válidos son aquellos que alcanzan el campo rival que pasa debajo de la red. Excluyendo el saco, no hay problema si la pelota toca la red antes de golpear el campo del oponente.

G. PUNTUACIONES

Las puntuaciones se consideran en el sistema de puntos de ejecución.

(Punto de Reunión)

H. FALLO (cuando el equipo de llevar a cabo las faltas a continuación, se le dará un punto para el oponente)

Retirada 1. Error

Cuando el dibujo no se hace correctamente.

Dibujo 2. Bloqueo

Cuando el bloqueo de devolver la pelota servir directamente.

3. Fuera (hacia fuera)

Cuando el balón sale de la mesa, no alcanzando el campo del oponente.

4. Balón detenido (Holding)

Cuando tenga la pelota o empujar el balón pegó en la raqueta.

5. en dos tonos (baba)

Cuando el mismo jugador da varias pulsaciones (sin embargo, si la pelota entra y la espalda, se permitirá que el mismo jugador toque el balón por segunda vez).

6. soporte (suport)

Cuando el balón toca el soporte, antena, pilar o cuando el balón toca entre estos espacios.

7. red de contacto (Web táctil)

Cuando la raqueta o cualquier parte del cuerpo que toca la red o de apoyo.

8. Por encima de la red (en la red)

Cuando la raqueta o cualquier parte del cuerpo excede la red, golpeando el campo contrario.

9. Balón Corporal (Body bola)

Cuando la pelota golpea en cualquier parte del cuerpo del jugador.

Al tocar cualquier parte del cuerpo fuera de la raqueta. (Área Raqueta corresponde a la parte del mango, como el dibujo en el punto H-4).

10. Balón muerto (pelota parada)

Cuando la pelota se detiene dentro del campo mismo.

11. Tiempo superado (con el tiempo)

Cuando no se puede devolver la pelota con 3 anillos (si después del tercer golpe la pelota golpea la red y la espalda, se permite que el cuarto anillo).

12. Levantarse (Permanente)

Cuando el jugador se levanta de la silla o silla de ruedas, o cuando se cambia la posición de la silla o silla de ruedas durante el juego será considerado como falta.

13. Falta intencional (faul intensional)

Cuando después del contacto, mantenga el propósito de la raqueta.

No está permitido mover la bola, o un golpe. Asimismo, no se permite el intercambio de la mano que sostenga la raqueta durante una manifestación.

Cuando se tiene un comportamiento inadecuado como jugador (conducta antideportiva).

I. OTRO

1. Ningún atleta puede ir en contra del juez, ya sea verbalmente o movimiento de la mano.

2. En caso de malos modales como la violencia y palabras inapropiadas, el juez puede proporcionar un punto para el oponente y girar para realizar agresión puede expulsar al jugador.

3. En caso de un tiempo de consulta técnica, el comercio de los jugadores, etc., el entrenador debe pedir al juez mientras el balón se detiene (bola muerta).

4. El entrenador podrá solicitar tiempo técnico (una vez por juego en un periodo de 30 segundos de tiempo de espera) y el intercambio de jugadores (2 para programar).

Ellos pueden ser sustituidos hasta dos jugadores al mismo tiempo. (No se permite cambiar de posición entre los jugadores).

Sin embargo, puede haber excepciones cuando el juez lo considera necesario.

5.El posiciones de cambio se lleva a cabo después de cada serie (no se permite el intercambio de posiciones dentro del conjunto).

6. No se dan cuenta de que el campo de cambio durante el juego.

7.Dentro un rally está permitido falsos toques (los tactos que no puede golpear la pelota), pero si hay alguna influencia en la dirección de la bola, o lidibrie oponentes, el árbitro puede anotar de penalti.

8. Cuando la bola se detiene entre las mesas, o hay algo irregular, el juez no puede contar con el punto.

3.1.1.35 INTERPRETACIÓN DE LAS REGLAS DEL TAKKYU VOLLEY

A. LOS MATERIALES Y HERRAMIENTAS

1.Mesa utilizada

(1) Es preferible que el pie de la tabla y su posición sea de fácil acceso para silla de ruedas.

(2) Debido a las características del uso de un balón rodante, la mesa debe ser plana y sin depresiones y protuberancias.

(3) Utilice tablas oficiales aprobados por la Federación Internacional de Tenis de Mesa.

2. Balón

El balón es oficial, con la aprobación de la Asociación de Deportes para Personas con Discapacidad.

3. Red

(1) se debe utilizar la misma red de tenis de mesa, la cabeza punta posicionanda, añadiendo una tela blanca con un ancho de 15 mm para ser cosido en ella. Estirar de modo que no tiene ninguna holgura, manteniendo la altura de 57 mm desde la base en toda su longitud.

(2) La parte inferior será la frontera entre los dos campos.

4. Soporte

(1) Cuando es preferible colocar el soporte de metal sobre la mesa que el metal se llega a la superficie de la mesa es tan pequeño como sea posible.

(2) Para la pelota no pasa debajo de la red exterior de la antena puede cubrir la brecha.

5. Raqueta

(1) La forma y el peso es gratis, pero hay restricciones en tamaño de 30 cm de ancho y no deben superar los 30 cm. La cara del toque de la pelota debe ser plana y rígida.

(2) Sólo los jugadores con discapacidades que impiden la manipulación de raquetere pueden realizar una adaptación mínima. También se permite atar la raqueta con las tiras de color iguales en el pie, la mano o el brazo.

(3) No se podrán poner adhesivos y escrito en la cara exterior de la raqueta, pero permitió ortografía de los nombres de los atletas en la parte de atrás de la raqueta.

<Acerca de la escritura en la raqueta>

- ① El tamaño de fuente debe ser la mínima legible.
- ② No se permite pegar pegatinas en la cara exterior.
- ③ En la base de la raqueta puede incluir escrita y adhesivos.

El uso de raquetas que no están dentro de las condiciones anteriores no será aprobado.

(4) En la actualidad, las raquetas con las medidas siguientes se utilizan con frecuencia.

B. TIEMPO (JUGADORES)

Cada equipo consta de 6 jugadores (2 en el bloqueo y 4 en servir como el diseño de la derecha)

C. COMPETENCIA

1 juego se juega en el mejor de 3 sets. Sin embargo, puede ser modificado según las resoluciones establecidas antes del inicio del campeonato.

D. DERECHO A SAQUE O LA ELECCIÓN DE TENIS

El equipo que gana el sorteo, usted puede elegir uno de los cuatro elementos.

- (1) Derecho a la incursión inicial
- (2) Derecho a la recepción inicial
- (3) El derecho a elegir el tribunal
- (4) Oferta (1) ~ (3) el oponente

E. DISMINUCIÓN (SERVICIO)

1.A servir área corresponde a la zona del dibujo a un lado, lo que puede poner el balón en la frontal que permite tocar la raqueta. (En caso de deficiencias más comprometidas, hay excepciones)

2. Si realizar un goteo o sostener la pelota (holding) la retirada se considerará retirada de error.

Para 3.About de servir

- (1) Siguiendo el orden de 1 a 8 y volver a 1 de nuevo.

(2) El comienzo de la serie 2 de los dibujos es el equipo que no se inició el primer set.

(Debe estar empezando desde el número 1 de nuevo, no se siguió desde el conjunto anterior)

F. TONOS

1. Toques válidos

(1) Cuando la pelota a través del deslizamiento bajo la red alcanza el campo rival.

(2) Las pelotas que tocan las líneas de fondo laterales también cuentan.

(Ver dibujo)

2. Si la pelota toca la red, el mismo jugador puede dar sólo un toque.

3. No toque el balón si el jugador será considerado caer la raqueta falta (falta intencionada).

Aunque no intencional, suelta la raqueta llegar a la red o del pilar lateral, se considera como falta.

4. El tacto, el principio debe mantenerse con una mano, pero si el atleta tiene un mayor deterioro físico, comunicar su estado al árbitro por adelantado y si se liberan, el uso de la pala se puede ajustar de la siguiente manera:

(1) Si sostiene la raqueta con las dos manos, se considerará la raqueta a la parte del mango.

(2) Si es difícil mantener la pala en la posición de juego, el área de la raqueta se puede considerar que el codo.

(3) Si tiene problemas para mantener la pala en la posición de juego con alguna otra parte del cuerpo distinta de las manos.

5. No se permitirá cambiar la mano que sostenga la raqueta durante una manifestación. (Dolo)

G. PUNTUACIONES

El equipo que llega a 15 puntos será el ganador del juego (pero si el juego tiene dibujar 14 x14, el ganador de la hora programada será lograr la ventaja de 2 puntos).

Y entre los tres conjuntos, el equipo que gana 2 juegos será el ganador del juego. Sin embargo, estas reglas pueden ser modificados según las observaciones anteriores del campeonato.

H. FALTAS

1. Acerca de dos anillos "Goteo"

Si la bola rodando por la raqueta (arrastre) será como si la pelota había golpeado la raqueta varias veces, y dada la falta como dos anillos.

2. acerca del balón muerto "pelota parada"

Situación en la que la bola se detiene por completo. Mientras el balón está rodando, será aún bola válida.

3. acerca de que la pelota pasa por debajo de la red y no llega al campo rival.

(1) Diseño I -En los casos 1 y 2, la pelota toca al jugador, pero para estar fuera de la zona de la mesa se considera fuera (hacia fuera), anotando el equipo que se ha alcanzado.

(2) Dibujo II En los casos 3 y 4, que deben alcanzarse dentro de la zona de la mesa, se considera el cuerpo de la bola (bola del cuerpo) con el punto opuesto.

✕ Representación correspondiente para explicar la página 14 (F)

Equipo bloque Condición B Faltas Definición (Partitura)

El balón llega a la zona de la pelota válida tabla (en bola) Continuar el juego

Cuando se toca la raqueta y llega a la superficie de la mesa. pelota válido (en bola) Continuar el juego

Al caer en la zona de la mesa y darle balón fuera. Sale (suba) El equipo A

Al llegar a la raqueta en la zona de la mesa y da bola fuera (de un solo toque) Exterior (suba) El equipo A

Cuando el balón toca el cuerpo dentro de la zona. Sale (suba) El equipo A

Cuando el balón toca el cuerpo fuera del área. Sale (suba) el tiempo B

Cuando el balón toca el cuerpo fuera Exterior (suba) el tiempo B

Cuando la pelota golpea la pala fuera del área. Sale (suba) el tiempo B

Bola Cuerpo 4.About "bola del cuerpo"

La raqueta área considerada corresponde a la mano que sostiene la raqueta hasta la empuñadura (excluyendo el hueso como el dibujo de la derecha). El toque de la pelota en las otras partes del cuerpo, incluyendo la silla de ruedas, se considera exterior (bola del cuerpo).

5. acerca de estar "de pie"

Independientemente de la ocasión, ya sea antes o después de jugar la pelota no está permitido para tratar de estar de pie, mover la silla o silla de ruedas o tratar de elevar hasta un pie (con la excepción de PCD que necesitan para moverse).

6. Acerca de tocar la red "toque de red"

Independientemente de la ocasión, ya sea antes o después de jugar a la pelota, no se les permite tocar la red durante el juego.

7. Acerca de encima de la red "en la red"

Independientemente de la ocasión, ya sea antes o después de jugar el balón, incluso fuera de la corte, se considerará un error si la raqueta o cualquier parte del cuerpo quedan fuera de la línea del pilar. Pero, según el caso, si no es claramente perjudicial para el equipo contrario, puede continuar el juego sin tener en cuenta la falta.

8. Acerca de apoyo "Suport"

A medida que el derecho de diseño, todas las partes oscuras se considerarán como una superficie de apoyo (espacio entre la red, el soporte, la antena, la mesa, el pasador de fijación y el pilar)

(I) Otro

1. Acerca de etiquetas con la raqueta (actitudes antideportivas)

La primera vez, no es sólo una advertencia, pero si el mismo tipo de comportamiento, se le dará un punto para el oponente, o cuando el jugador supera, el juez puede expulsar al jugador, informando al árbitro, al final del juego.

2. Antes del partido, el juez debe comprobar siempre las comunicaciones en el grado de discapacidad y encontrar que es necesario ser comunicado al equipo contrario.

3. El árbitro tiene todos los derechos sobre el juego. También es responsable de los jueces.

«Sinais Juez de Libros Takkyu voleo»

① jugar a la pelota

(Retirada de la autorización)

Girar la palma hacia arriba, apuntando jugador sacante recta y elevar el brazo a 90 grados.

② Point (Punto)

Levante el brazo hacia el lado del equipo que obtuvo el puntaje ③ Servicio señorita

(Dibujo de error)

Levante su pulgar y estirar el brazo.

ORIENTACIONES GENERALES PARA LA PRÁCTICA DE DEPORTES CON PERSONAS CON DISCAPACIDAD

La Convención de las Naciones Unidas sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad (CDPD), en el *Artículo 24, de Educación*, establece la obligación expresa de garantizar el derecho a la educación inclusiva para las personas con discapacidad lo que implica una transformación del sistema educativo para garantizar permanencia, participación y aprendizaje en todas las áreas del currículum. (NNUU, 2006, p. 25)

El mismo documento, en el *Art. 30 de Participación en la Vida Cultural, las actividades recreativas, el esparcimiento y el deporte*, establece el reconocimiento del derecho de estas personas a participar en igualdad de condiciones de la vida cultural, el deporte y la recreación y que para ello se adoptarán medidas que garanticen el acceso y participación plenas en programas y actividades destinados a estos derechos. (NNUU, 2006, P.32)

En este marco, la inclusión implica la transformación de la comunidad, los servicios, los programas y las actividades a fin de dar acceso y participación plenas a todas las personas considerando la diversidad como una condición humana que debe ser considerada y la equidad como el principio que garantiza el cumplimiento de los derechos de todos sin excepción.

En este documento donde se pretende facilitar la práctica del deporte para una población largamente excluida de muchos derechos y espacios, como lo son las personas con discapacidad, se presentan a continuación algunas estrategias que favorecen la inclusión, orientaciones para facilitar el acceso y participación de personas con discapacidad a la práctica deportiva y orientaciones relacionadas al trato adecuado para personas con discapacidad.

a. ESTRATEGIAS QUE FAVORECEN LA PARTICIPACIÓN DE TODOS

El diseño universal del aprendizaje (DUA)

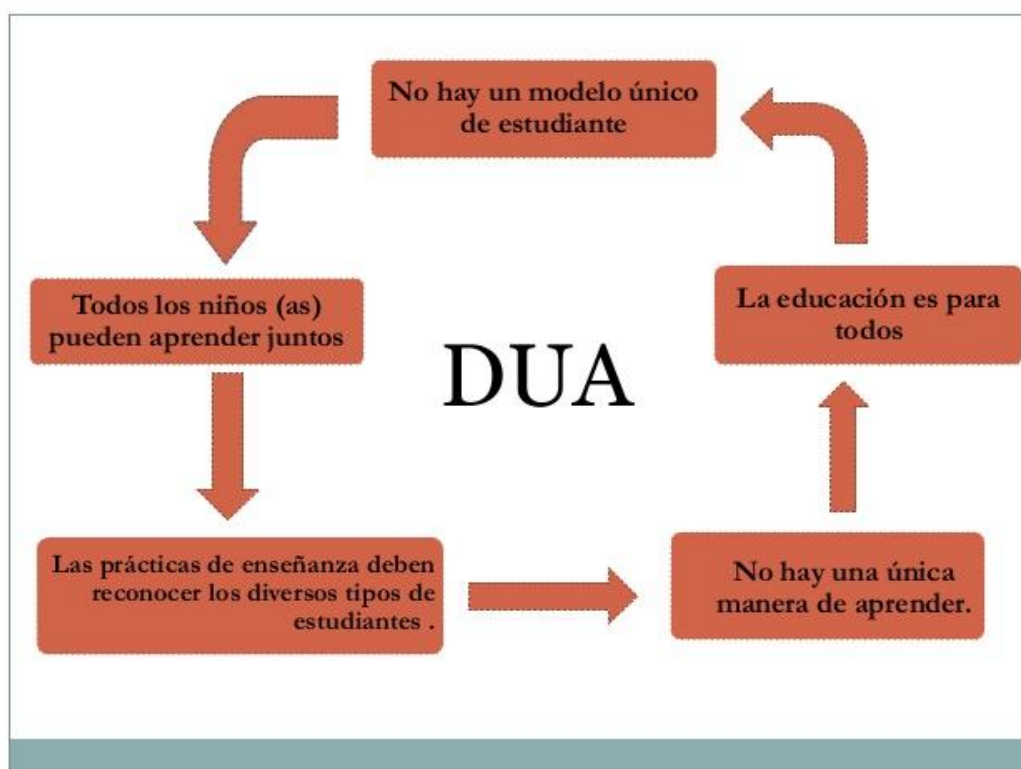
Tomando de base el material Diseño Universal del Aprendizaje de Carmen Pastor y colaboradores (Pastor, 2013, p. 11 a 44) se presenta en este apartado una de las metodologías que permite minimizar las barreras y garantizar la participación, el aprendizaje y el éxito de los alumnos en diferentes espacios de educación formal y no formal, incluyendo el deporte.

Es bueno recordar que, en el paradigma inclusivo, es el entorno el que debe volverse flexible para responder a todos los alumnos. Con el DUA podemos diseñar entornos

educativos formales y no formales, de aula y de deporte, para que los alumnos adquieran conocimientos, habilidades, motivación y participen de manera efectiva.

El DUA proporciona importantes principios que orientan una planificación abierta a la diversidad de alumnos y participantes de los programas educativos y formativos que se puedan proponer en escuelas, clubes deportivos.

En el siguiente esquema se puede visualizar que hay principios y premisas que sostienen esta estrategia:



Este enfoque refuerza dos ideas fundamentales: la diversidad y la naturaleza de las barreras.

La diversidad es inherente a todos los seres humanos. No es privativa de un grupo específico.

La noción de barreras permite desplazar la mirada y comprender que la dificultad para el aprendizaje no está en la persona sino en la propuesta educativa/deportiva.

Entendido así, el foco de la inclusión debe estar en la creación de situaciones de enseñanza - aprendizaje accesibles y significativas para todos.

El diseño universal de aprendizaje o DUA se basa en tres principios fundamentales: medios de representación, medios de acción y expresión y medios de compromiso.

- **Proporcionar múltiples medios de representación:** Dado que los alumnos entienden e incorporan la información de maneras diversas, las propuestas de actividades o programas de clase, deben proporcionar una variedad de formas de comprender los conceptos o habilidades que se enseñan (uso de dibujos, palabras, objetos, fotos, braille, lenguaje de señas, grabaciones, videos, etc.)

Aquí cabe preguntarse: mi propuesta formativa/deportiva propone diversos medios de representación para garantizar que todos mis alumnos participen? ¿uso diferentes medios para presentar la propuesta orientaciones verbales, dibujos, demostraciones, videos explicativos?
- **Proporcionar múltiples medios de acción y expresión:** Partiendo de las diferentes formas en que los alumnos expresan lo que saben, un currículo debe proporcionar diversas maneras para que los alumnos respondan y actúen sobre lo que están aprendiendo.

Aquí cabe preguntarse: ¿mi propuesta formativa/deportiva propone diversos medios que permiten a los alumnos demostrar su manejo de la habilidad? ¿hago ajustes para garantizar que los alumnos según sus posibilidades puedan demostrar sus avances, brindo apoyos según sus necesidades?
- **Proporcionar múltiples medios de compromiso:** Dado que los alumnos presentan distintas motivaciones frente al aprendizaje, un programa debe ofrecer niveles de desafío y apoyo variados que ayuden a los alumnos a mantenerse comprometidos en el aprendizaje.

Aquí cabe preguntarse: mi propuesta formativa/deportiva propone diversidad de estrategias para motivar la participación de todos los alumnos? ¿garantizo la motivación y entusiasmo de los alumnos con discapacidad atendiendo sus necesidades de apoyo y haciendo los ajustes para su participación efectiva?

A partir de lo expuesto, seguramente surgirán preguntas que hagan pensar sobre cómo llevar a la práctica estos principios de manera a lograr un aprendizaje significativo para todos los alumnos.

Pautas y principios generales para la aplicación del DUA en el aula Hay tres principios: 1) Proporcionar múltiples formas de representación, 2) Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, y 3) Proporcionar múltiples formas de implicación

Principio 1: Proporcionar múltiples formas de representación

Partiendo de la idea de que los alumnos son diferentes en la forma en que perciben y comprenden la información que se les presenta, se considera que no hay un medio único ni óptimo de representación, por lo que es fundamental proporcionar múltiples opciones al ofrecer la información.

Para incorporar este principio en los procesos de enseñanza hay tres pautas a las que debemos prestar atención: proporcionar diferentes opciones para percibir información, múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos y opciones para la comprensión.

1.a Proporcionar diferentes opciones para percibir la información

Si un alumno no puede percibir la información, no habrá aprendizaje. Para evitar que esto sea una barrera, es importante asegurarse de que todos los alumnos pueden percibir la información clave; es decir, se hace necesario buscar formas alternativas que permitan proporcionar la misma información a través de diferentes modalidades (por ejemplo, visual, auditiva, táctil o audiovisual).

¿Cómo se puede implementar?

Brindar explicaciones verbales, utilizar modelado y también usar imágenes descriptivas si fuera necesario.

Variar el volumen o la velocidad con la que se presenta la información sonora

Usar gráficos, imágenes, diagramas, pictogramas, videos explicativos

Permitir que un compañero explique a otro compañero que puede necesitar mayor apoyo.

Utilizar programas informáticos si eso fuera de utilidad

1.b Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos

La interacción con los diversos sistemas de representación (sean éstos lingüísticos o no lingüísticos) varía de unos alumnos a otros. Por ejemplo, un dibujo o una imagen que tienen un significado para unos alumnos, podrían tener otro significado totalmente distinto para alumnos de contextos culturales diferentes. Lo mismo sucede al usar símbolos, gráficos o un vocabulario determinado.

Si solo se utiliza este medio para presentar la información, aquellos que no entiendan una palabra o una representación gráfica, no tendrán acceso a dicha información. Por ello, es

recomendable combinar y sistemas de representación diferentes que permitan aumentar y mejorar la comunicación con los alumnos

¿Cómo se puede implementar?

Enseñar previamente a los alumnos aquellos vocabularios, símbolos, instrucciones, relacionados a la clase a desarrollar, sobre todo a aquellos alumnos con mayores necesidades de anticipación o preparación previa.

Usar apoyos visuales o gráficos cuando esto pueda ayudar a comprender instrucciones.

Relacionar palabras claves con sus definiciones y pronunciaciones en otras lenguas (guaraní, por ejemplo).

Presentar conceptos a través de cuadros, tablas, fotografías, videos, etc.

1. c *Proporcionar opciones para la comprensión*

El propósito de la educación es hacer que los alumnos comprendan la información de manera que puedan transformarla en conocimiento y la puedan aplicar. Esto es lo que llamamos aprendizaje significativo. Éste ocurre cuando logramos ir más allá de la presentación de la información, y propiciamos que el alumno la utilice para resolver distintas situaciones de su vida cotidiana.

El aprendizaje significativo supone activar los conocimientos previos; destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas; guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación, y maximizar la memoria y la transferencia de información.

¿Cómo se puede implementar?

Relacionando conocimientos previos con los conceptos nuevos

Utilizando organizadores gráficos para visualizar las relaciones entre la información o los conceptos.

Vinculando conceptos (a través de analogías, metáforas, etc.).

Utilizando esquemas y organizadores gráficos

Buscando ejemplos en acciones de la vida cotidiana.

Graduando la información en pasos más pequeños.

Principio 2: Proporcionar múltiples formas de acción y expresión

Los alumnos presentan diferentes maneras de aprender y de expresar lo que saben. En ese sentido, la Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner ha hecho contribuciones importantes a la pedagogía. Hay niños que pueden aprender o expresarse mejor a través de la expresión oral; otros, de forma escrita; algunos por medio de la simbología.

La multiplicidad de inteligencias desafía al docente a afinar su capacidad para detectar las diferencias y, a la vez, le interpela en sus competencias para pluralizar sus abordajes. En todo ello, incide, a su vez, las preferencias y las situaciones personales (contexto familiar, discapacidad, conocimiento del idioma, etc.).

2.a Proporcionar múltiples medios físicos de acción

Un solo tipo de ejercicio o movimiento para demostrar una destreza o para participar de un deporte puede ofrecer opciones muy limitadas para interactuar. Esto puede suponer barreras para algunos alumnos (especialmente, para aquellos que presentan alguna discapacidad motora o perceptiva).

¿Cómo se puede implementar?

Ofreciendo variados métodos de respuestas según las posibilidades de los alumnos y ofreciendo apoyos según necesidad.

Proporcionando alternativas en cuanto al ritmo, a los plazos y a la acción a realizar.

Ofreciendo diferentes posibilidades para demostrar la destreza: posibilitar el apoyo de un compañero por ejemplo.

2.b_ Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación

Consiste en ofrecer al alumno diversas formas de expresión de lo aprendido. Es posible brindar herramientas opciones y recursos para que los alumnos alcancen el máximo nivel de desarrollo en sus habilidades.

¿Cómo se puede implementar?

Utilizando objetos físicos manipulables según la actividad a realizar.

Permitiendo apoyos que se vayan retirando a medida que se logra mayor destreza o autonomía

Contando con el apoyo de un tutor que pudiera ser un profesor o compañero

Principio 3: Proporcionar múltiples formas de implicación

El aspecto emocional es un elemento crucial en el aprendizaje de los alumnos. El mismo se evidencia a través de las diferentes motivaciones y modos de implicación con el proceso educativo.

Para la ejecución de este principio debemos proporcionar opciones para captar el interés, mantener el esfuerzo y la persistencia, así como para el desarrollo de la autorregulación

3.a Proporcionar opciones para captar el interés

Para quienes trabajamos en ámbitos educativos formales y no formales, es sabido que no podremos lograr ningún proceso de aprendizaje en los alumnos, si no despertamos su interés. Por ello, buena parte de la actividad docente tiene que ver con captar la atención y motivar a los alumnos a que se involucren en las situaciones de enseñanza. Los intereses los alumnos se modifican según crecen y van adquiriendo nuevos conocimientos. Debemos estar atentos, tanto a la diferencia que presenta el grupo, como a los cambios que van protagonizando los alumnos y el grupo en general a lo largo del tiempo. La planificación de nuestras estrategias pedagógicas se enriquecerá con el reconocimiento de la heterogeneidad.

¿Cómo se puede implementar?

Proporcionando distintas opciones frente a un tema a desarrollar: ver videos motivadores, hacer juegos, contar historias de algún atleta.

Involucrándoles en la selección de objetivos a trabajar.

Contextualizando los contenidos en relación con la vida real de los alumnos: por ejemplo identificar que partes del cuerpo se desarrollan, para que sirve ese deporte, que habilidades desarrollan

Variando las actividades y las fuentes de información.

Creando rutinas de clase.

Utilizando calendarios y recordatorios de actividades cotidianas.

3.b Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia

Cuando los alumnos están motivados pueden regular su atención para mantener el esfuerzo y la concentración. Sin embargo, la capacidad para autorregularse, al igual que otras capacidades, difiere considerablemente de unos alumnos con respecto a otros.

Un objetivo central en toda práctica educativa o formativa consiste en contribuir en la construcción por parte de los alumnos de habilidades de autorregulación y autodeterminación. Las mismas son claves para el aprendizaje y, en última instancia, para el desarrollo personal.

¿Cómo se puede implementar?

Resaltando la importancia de establecer metas y objetivos personales y grupales.

Dividiendo objetivos de largo plazo en objetivos más cortos y alcanzables según sus posibilidades

Usando agendas y otras herramientas de gestión del tiempo.

Promoviendo debates sobre los avances de modo a favorecer la autoevaluación y la evaluación colectiva

Diferenciando los niveles de dificultad para completar las tareas.

Enfatizando el proceso, el esfuerzo y la mejora en el logro frente a la evaluación externa y la competencia

Creando grupos de trabajo con responsabilidades, objetivos y roles claros.

Fomentando la interacción entre iguales (por ejemplo, mediante la tutorización entre compañeros).

3.c Proporcionar opciones para la autorregulación

La capacidad de autorregularse es un aspecto fundamental del desarrollo humano. Con frecuencia, en las aulas no se contempla el trabajo de esta habilidad de modo explícito y se espera que los alumnos vayan desarrollándola de manera independiente, espontánea, sin ayuda. Un objetivo educativo clave es el desarrollo de las habilidades individuales de autorregulación y autodeterminación que permitan garantizar a todos oportunidades de aprendizaje. Por ello, es conveniente proporcionar opciones suficientes que ayuden a los alumnos a gestionar la forma de comprometerse en su propio aprendizaje.

¿Cómo se puede implementar?

Promoviendo expectativas y creencias positivas sobre su propio proceso de aprendizaje.

Ejercitando habilidades para afrontar situaciones conflictivas.

Usando modelos y situaciones reales sobre habilidades para afrontar problemas.

Facilitando niveles progresivos de apoyo para imitar habilidades y estrategias de trabajo.

Favorecer el reconocimiento de los propios progresos de una manera comprensible.

I. Usar Múltiples Formas de Presentación	II. Usar Múltiples Formas de Expresión	III. Usar Múltiples Formas de Motivación
<p>1.- Proporcionar las opciones de la percepción.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que personalicen la visualización de la información Opciones que proporcionen las alternativas para la información sonora. Opciones que proporcionen las alternativas para la información visual. 	<p>4.- Proporcionar las opciones de la actuación física.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones en las modalidades de respuesta física. Opciones en los medios de navegación. Opciones por el acceso de las herramientas y las tecnologías que ayuden. 	<p>7.- Proporcionar las opciones de la búsqueda de los intereses.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que incrementen las elecciones individuales y la autonomía. Opciones que mejoren la relevancia, el valor y la autenticidad. Opciones que reduzcan las amenazas y las distracciones.
<p>2.- Proporcionar las opciones de lenguaje y los símbolos.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que definan el vocabulario y los símbolos. Opciones que clarifiquen la sintaxis y la estructura. Opciones para descifrar el texto o la notación matemática. Opciones que promuevan la interpretación en varios idiomas. Opciones que ilustren los conceptos importantes de la manera no lingüística. 	<p>5.- Proporcionar las opciones de las habilidades de la expresión y la fluidez.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones en el medio de la comunicación. Opciones en las herramientas de la composición y resolución de los problemas. Opciones del apoyo para la práctica y desempeño de tareas. 	<p>8. Proporcionar las opciones del mantenimiento del esfuerzo y la persistencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que acentúen los objetivos y las metas destacadas. Opciones con diferente niveles de desafíos y apoyos. Opciones que fomenten la colaboración y la comunicación. Opciones que incrementen reacciones informativas orientadas hacia la maestría.
<p>3. Proporcionar las opciones de la comprensión.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que proporcionen o activen el conocimiento previo. Opciones que destaquen las características más importantes, las ideas grandes y las relaciones. Opciones que guíen el procesamiento de la información. Opciones que apoyen la memoria y la transferencia. 	<p>6. Proporcionar las opciones de las funciones de la ejecución.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que guíen un establecimiento eficaz de los objetivos. Opciones que apoyen el desarrollo estratégico y la planificación. Opciones que faciliten el manejo de la información y los recursos. Opciones que mejoren la capacidad para desarrollar el proceso del seguimiento. 	<p>9. Proporcionar las opciones de la autorregulación.</p> <ul style="list-style-type: none"> Opciones que sirvan de guía para el establecimiento personal de objetivos y expectativas. Opciones que apoyen las habilidades y estrategias individuales de la resolución de los problemas. Opciones que desarrollen la autoevaluación y la reflexión.

Tabla 1
Pautas para el Diseño Universal para el Aprendizaje.
(Extraído de <http://www.educadua.es/>)

El Aprendizaje Colaborativo

El aprendizaje colaborativo constituye una metodología muy adecuada para trabajar las en la diversidad.

El aprendizaje colaborativo puede ser definido como “un amplio y heterogéneo conjunto de técnicas, estrategias y recursos metodológicos estructurados, en los que los estudiantes y los docentes trabajan juntos, en equipo, con la finalidad de ayudarse a través de las mediaciones de iguales, docentes, materiales, recursos y otras personas, para así construir el conocimiento de manera conjunta. Una de las grandes diferencias de estas técnicas, respecto a otras, es que se **apoyan en la riqueza que supone la diversidad**, en la importancia de la ayuda que se prestan unos a otros para la consecución de objetivos comunes y en el principio de corresponsabilidad de unos hacia otros” (Gómez Gutiérrez, 2007, Pág. 9).

Si comprendemos que la educación inclusiva incluye el derecho que tienen nuestros alumnos a estar juntos, no hay mejor manera de propiciar prácticas inclusivas que no sea organizando el aprendizaje de manera cooperativa. Además, recordemos que el cerebro es social, es decir aprendemos en nuestra relación con los otros.

Analicemos las implicancias del tipo de propuesta que hacemos en el aula y los beneficios del aprendizaje cooperativo.

Según Slavin, (Slavin, 1995)

<http://www.fracasoescolar.com/conclusiones2008/rslavin.pdf>), el aprendizaje cooperativo persigue una doble finalidad: “cooperar para aprender y aprender a cooperar” (Ctroadi, 2009, Pág. 14). Presenta tres características:

- Establecimiento de una interdependencia positiva entre los alumnos: Promueve el apoyo mutuo entre los integrantes para el logro de los objetivos, de tal forma que el éxito individual vaya unido al éxito del resto del equipo, y viceversa.
- Dominio de habilidades colaborativas: Las que sustentarán las interacciones del grupo, desarrollando la capacidad para manejar y resolver los conflictos que surjan.
- Existencia de una corresponsabilidad individual y grupal en el aprendizaje: Cada alumno es responsable de su aprendizaje y del aprendizaje del grupo, de tal forma que el progreso individual se vea potenciado por el progreso del grupo.

Para aplicar el aprendizaje cooperativo debemos contar con dos condiciones:

- la participación igualitaria de todos los alumnos, gracias a la didáctica que abarca la diversidad; y

- la interacción simultánea para que todos los alumnos expresen sus ideas y sentimientos, y tengan la capacidad de dialogar, desarrollando sus potencialidades.

Cómo se puede implementar?

- Identificar las habilidades y características del grupo de alumnos
- Posibilitar el trabajo colaborativo estableciendo grupos mixtos de apoyo mutuo donde se fijen metas concretas para aprender juntos.
- Eliminar la idea de que se debe trabajar en grupos por habilidades y aprovechar las diferencias para generar apoyo, aprendizaje conjunto, colaboración, conciencia de grupo.

Diez consejos para aplicar el aprendizaje colaborativo en el aula

La colaboración entre pares favorece el aprendizaje individual y colectivo, permitiendo a los alumnos construir su propio conocimiento. Para ponerlo en práctica, ten en cuenta estos consejos.



aulaPlaneta

Fuente: Aulaplaneta, Infografía, <http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>

b. Orientaciones Prácticas para facilitar el acceso y participación de personas con discapacidad a la práctica deportiva

Dos grandes exponentes de la educación inclusiva, Gerardo Echeita y Mel Ainscow, en el documento La educación inclusiva como derecho, señalan cuatro elementos fundamentales para definir la inclusión educativa (Gerardo Echeita y Mel Ainscow, 2011, Págs. 4 -5).

1. *La inclusión entendida como un proceso de cambio:* Los cambios no serán inmediatos ni definitivos, por el contrario, trabajamos constantemente para ofrecer respuestas – o formular preguntas - que propicien acciones coherentes con el modelo planteado.
2. *La inclusión entendida como presencia, participación y éxito de todos los alumnos:* Incorporamos las diferencias para enriquecer los procesos educativos de todos los actores escolares. Erigimos las diferencias de una manera positiva, como un estímulo para fomentar el aprendizaje entre los niños y los adultos. El éxito es el resultado del aprendizaje relacionado con el proceso en general, no sólo con los exámenes o las evaluaciones estandarizadas.
3. *La inclusión entendida como la eliminación de barreras:* Denominamos barreras a todas las creencias, actitudes y acciones que las personas y las instituciones tienen respecto a las diferencias concretan en las prácticas escolares, generando marginación o exclusión; en consecuencia, fracaso escolar. Las barreras pueden ser tangibles o intangibles.
4. *La inclusión entendida como mirada especial sobre los grupos de alumnos que podrían estar en riesgo de marginación, exclusión o fracaso escolar:* Asumimos la responsabilidad para garantizar la participación real y efectiva de los grupos en situación de vulnerabilidad (niños y jóvenes con discapacidad física, intelectual o psicosocial; con necesidades específicas de apoyo educativo; con altas capacidades; con condiciones socioeconómicas desfavorables; con vulneración de derechos, etc.).

Considerando estos 4 elementos, se pueden extraer 3 conceptos claves que, en base a los aportes del Índice de la Inclusión, orientan el análisis de la inclusión y su realidad en las comunidades educativas: educación inclusiva, barreras y apoyos (Booth, 2002, Págs.23 – 33).

Para analizar la educación inclusiva

¿Qué creen ustedes que significa la idea de inclusión educativa?

Pensando en la población de su escuela, ¿qué alumnos consideran que se encuentran en situación de inclusión?

¿Creen ustedes que la idea de inclusión educativa se refiere a alumnos con discapacidad únicamente?

En caso de que la respuesta anterior sea negativa, ¿a qué otros grupos de alumnos incluirían en la idea de inclusión educativa?

En el marco del análisis de las preguntas debemos tomar en cuenta lo que plantea el Índice de la Inclusión (Booth, 2002, Págs.23 – 33).

La educación inclusiva implica:

- Procesos para aumentar la participación de los alumnos y para superar la exclusión en la cultura, los currículos, el deportes, la recreación.
- Cambios en la cultura, las políticas y las prácticas de los centros educativos, los programas deportivos y todos los otros espacios para que puedan atender la diversidad del alumnado de la localidad.
- La superación de las barreras para el acceso y la participación en cualquier servicios
- El reconocimiento de la diversidad como una riqueza para apoyar el aprendizaje de todos.

Barreras para el aprendizaje

¿Cuáles son las barreras para la participación, el juego y el aprendizaje que presenta la institución o el programa? Discutan en grupo y elaboren un listado.

De los participantes o alumnos de nuestros programas, ¿quiénes experimentan esas barreras?

¿Cómo podríamos disminuir y eliminar dichas barreras?

¿Qué recursos podemos desarrollar para eliminar esas barreras?

Luego de analizar las preguntas, sugerimos la reflexión sobre las respuestas tomando en cuenta lo que implican las barreras para el aprendizaje. Éstas se refieren a las dificultades que encuentran los alumnos o participantes de programas para lograr su plena participación. El concepto es central en la inclusión, pues responde a una mirada social donde las dificultades residen en el sistema y no en los alumnos o participantes.

Otro concepto clave que presenta el Índice de la Inclusión es el de *Apoyos* (Booth, 2002, Pág. 22-239), entendidos como todas las actividades que aumentan la capacidad de una institución para responder a la diversidad.

Apoyos para la participación y el aprendizaje

¿Qué actividades se consideran apoyos para la participación de todos los alumnos o participantes especialmente de aquellos que tienen alguna necesidad de apoyo?

¿Qué recursos se utilizan en la institución o programa para apoyar el juego, el aprendizaje y la participación de todos?

¿Cuáles son las implicancias de la definición de apoyo para el trabajo de los docentes y entrenadores?

El concepto supone la movilización de los recursos disponibles en la institución y en la comunidad, con el fin de eliminar las barreras. Los recursos pueden ser de diversa índole: profesionales, comunitarios, metodológicos, materiales, etc. No debe asociarse la idea de apoyo con asistencia a personas físicas únicamente. El apoyo busca el desarrollo de niveles de independencia progresivamente más amplios. Los apoyos profesionales se pueden materializar en planificaciones y estrategias de enseñanza o entrenamiento que contemplen las necesidades específicas de cada alumno y participantes pensando en la diversidad de estilos de aprendizaje, los diferentes puntos de partida, etc. Los mismos compañeros de clase pueden convertirse en apoyos a la hora de mejorar los niveles de participación.

El concepto de trato refiere a la acción y efecto de tratar. Este verbo tiene diversas acepciones, como el proceder con una persona o la relación con un individuo. Puede concebirse al trato como la forma de comunicarse o de establecer un vínculo con otra persona o con un grupo de personas.

En este marco es importante para facilitar la práctica deportiva para personas con diferentes tipos de discapacidad hacer el ejercicio de identificar dichas orientaciones en el marco de los diferentes aspectos de la accesibilidad. Este concepto se refiere la condición que deben cumplir los entornos, procesos, bienes, productos y servicios, así como los objetos o instrumentos, herramientas y dispositivos, para ser comprensibles, utilizables y practicables por todas las personas en condiciones de seguridad y comodidad y de la forma más autónoma y natural posible. (Fundación ONCE, 2011, p. 12)

Algunas Sugerencias Generales para la Práctica Deportiva:

- 1) Use la misma estructura cada sesión de entrenamiento.
- 2) Entrene más frecuentemente.
- 3) Repase las destrezas aprendidas frecuentemente.
- 4) Descomponga las destrezas en partes más pequeñas.
- 5) Dé oportunidades a los atletas para practicar o repasar.
- 6) Pase a destrezas más difíciles cuando las primeras estén dominadas.
- 7) Enseñe según el nivel de cada atleta individual.
- 8) Reduzca el apoyo a medida que el atleta mejora en cada destreza.
- 9) Use un voluntario/entrenador asistente como colaborador. Pueden proveer apoyo al grupo en los aspectos que se necesiten.
- 10) Siempre: a) Introduzca y explique la destreza. b) Demuestre la destreza (también puede usar imágenes o videos). c) Dé a los atletas la oportunidad para practicar las destrezas.

Si el atleta tiene un período de atención corto

- 1) Use sesiones de entrenamientos breves.
- 2) Haga muchas actividades para aprender la misma destreza.
- 3) Dé a los atletas mucho tiempo de práctica.
- 4) Dé algún entrenamiento individual.
- 5) Asegúrese de que su atleta esté prestando atención antes de explicar algo. (Asegúrese de que esté haciendo contacto visual o muestre que lo está escuchando a usted.)
- 6) Use estaciones/circuitos. Usted puede practicar muchas actividades a la vez. Use destrezas aprendidas previamente y nuevas.

Si el atleta se resiste al cambio.

- 1) Use la misma rutina para cada sesión de entrenamiento.
- 2) Diga a su atleta cuándo habrá un cambio de actividad (ej: 5 minutos antes del cambio).
- 3) Prepare a su atleta para grandes cambios a lo largo del tiempo (como un nuevo entrenador).
- 4) Aprenda lo que más motiva a su atleta. Podría ser un juego o actividad. Guarde esta actividad para el final de la práctica. Esto alentará a su atleta a mantenerse involucrado en la práctica.

Si el atleta se porta mal o tiene cambios de humor

- 1) Acuerde reglas claras con sus atletas acerca de qué conducta es esperada.
- 2) Sea consistente al aplicar estas reglas y códigos de conducta.
- 3) Trabaje con atletas y cuidadores para: a) Identifique la función de la conducta negativa. (Recuerde que toda conducta tiene una función). b) Identifique una conducta diferente y positiva que tenga la misma función. Trabaje con su atleta para reemplazar la conducta negativa por ésta. c) Recompense la buena conducta y la ausencia de mala conducta.
- 4) Esté atento a malas conductas que podrían reaparecer luego de una ausencia.

Si al atleta le cuesta comunicarse.

- 1) Tenga paciencia. Dé a su atleta tiempo para decir lo que quiere decir. No termine la oración del atleta.
- 2) Usted puede usar pizarras, lenguaje de señas u otras herramientas.

- 3) Pida a los cuidadores de sus atletas información acerca de cómo se comunican.
- 4) Pida a su atleta que demuestre lo que quiere decir.

Si al atleta le cuesta entender instrucciones verbales

- 1) Provea el nivel de instrucción adecuado. Comience con una demostración. Puede ser demostrada con palabras, dibujos o físicamente.
- 2) Siga esto con el nivel adecuado de indicación. Cada atleta requerirá diferentes apoyos en diferentes momentos, para diferentes destrezas.
- 3) Use la menor cantidad de instrucciones verbales posible.
- 4) Use palabras clave, señas o imágenes para comunicarse con su atleta.

El atleta tiende a tener convulsiones

- 1) Conozca las señales de alerta de las convulsiones para su atleta.
- 2) Controle el entorno para reducir los disparadores conocidos (calor, luz, ruido).
- 3) Asegúrese de que su equipo esté preparado y sepa cómo responder si el atleta tiene una convulsión
- 4) Tenga un claro plan de primeros auxilios.

El atleta tiene un tono muscular deficiente

- 1) Dé a sus atletas ejercicios para fortalecer sus músculos.
- 2) Usted puede incluir ejercicios para que el atleta haga en su casa. Hable con los padres y hermanos, para incluirlos en esto.
- 3) Al hacer estiramientos, enseñe a los atletas a DETENERSE cuando sientan dolor.
- 4) Asegúrese de que sus atletas estén usando el calzado correcto.
- 5) Asegúrese de que la superficie de juego sea segura y libre de peligros.

Si el atleta tiene un bajo umbral de dolor/es sensible al tacto

- 1) Use equipos más blandos/adaptables.
- 2) Si se necesita el contacto físico, pida permiso al atleta y explíquele lo que hará usted.

Si al atleta le cuesta formar vínculos sociales.

- 1) Trabaje en grupos pequeños/parejas.
- 2) Use los mismos grupos/parejas durante varias semanas.
- 3) Para atletas que prefieren trabajar solos, deles oportunidades para hacerlo.
- 4) Cuando los atletas disfrutan de trabajar con ciertos compañeros de equipo, deles oportunidades para hacerlo.
- 5) Introduzca a nuevos entrenadores y voluntarios gradualmente.

Si el atleta es fácilmente sobreestimulado.

- 1) Reduzca la cantidad de distracciones (ruidos, luces u objetos muy brillantes)
- 2) Practique en pequeños grupos o en parejas
- 3) Considere practicar en un salón o sala más pequeño, con menos personas
- 4) Planifique tiempos de descanso y cortes durante la práctica
- 5) Provea una zona tranquila donde el atleta puede tomar un descanso.

El atleta tiene poca estabilidad

- 1) Use un compañero/silla/pared/andador/otro equipo de apoyo para ayudar al atleta a hacer equilibrio
- 2) Evite trabajar en superficies disparejas
- 3) Seleccione papeles y actividades deportivas que vayan de acuerdo con las necesidades de su atleta
- 4) Dé a su atleta más tiempo para completar las tareas
- 5) Modifique la tarea para adaptarse a las necesidades de su atleta
- 6) Pida a los cuidadores de su atleta información acerca de cómo puede apoyarlo

El atleta tiene dificultades en la coordinación

- 1) Descomponga las destrezas en pasos sencillos.
- 2) Cambie las actividades para usar movimientos más sencillos.
- 3) Asegúrese de que siga desafiando a su atleta.
- 4) Dé a su atleta un apoyo individual cuando pueda.
- 5) Dé a su atleta algunas actividades o ejercicios que pueda hacer en su casa para mejorar la coordinación. Hable con los padres y hermanos, para incluirlos en estas actividades.

Si el atleta realiza una conducta auto perjudicial

- 1) Esté atento a cualquier conducta preocupante (ejemplo: cortes en la piel, golpearse la cabeza sobre cualquier superficie).
- 2) Alerta al personal médico y a los cuidadores ante cualquier conducta de este tipo
- 3) Trabaje con los cuidadores para identificar un plan de apoyo para manejar esta conducta
- 4) Trate de redireccionar al atleta hacia una conducta diferente y menos dañina
- 5) Identifique y controle posibles disparadores para esta conducta

Si el atleta realiza conductas obsesivas-compulsivas (las conductas compulsivas son toda conducta que forma parte de un ritual que un atleta siente que debe realizar. El atleta podría no poder realizar otras funciones en ese momento)

- 1) Observe al atleta en busca de cualquier conducta obsesivacompulsiva y monitóreelo.
- 2) Trate de controlar la situación y detener esta conducta. Usted puede hacer esto si intenta redireccionar al atleta hacia una conducta diferente.
- 3) Quite o reduzca los posibles disparadores de esta conducta (ej: alimento)
- 4) Si la conducta del atleta está relacionada con comer compulsivamente, considere quitar la comida de las prácticas. Evita usar alimentos como recompensa
- 5) Trabaje con los cuidadores para desarrollar un plan de apoyo para manejar esta conducta

Si el atleta se muestra muy inquieto

- 1) Fije reglas claras.
- 2) Use la misma rutina para cada sesión de entrenamiento.
- 3) Dé instrucciones breves y sencillas.
- 4) Pida al atleta que repita las instrucciones que usted ha dado.
- 5) Las estaciones/circuitos pueden ayudarlo a proveer mucha variedad y actividad.

Si el atleta es aletargado o dormido

- 1) Dé al atleta bastantes oportunidades para descansar.
- 2) Introdúzcalo a deportes que pueda darle tiempo para descansar (bochas, bolos, golf).
- 3) Aumente lentamente el largo de las sesiones de entrenamiento.

4) Modifique las actividades para dar al atleta una oportunidad para experimentar el éxito.

5) Esté atento a cualquier medicación que el atleta esté tomando y sus efectos colaterales.

Si el atleta carece de motivación para esforzarse

1) Piense en la razón por la que el atleta carece de motivación. Podría faltarle confianza o cansarse fácilmente.

2) Practique en parejas o grupos pequeños. Agrupe a este atleta con pares muy motivados.

3) Resalte las pequeñas mejoras y recompénselas.

4) Use un gráfico para mostrar a los atletas cuánto progresan.

5) Fije metas con su atleta. Use incentivos basados en alcanzar ciertas metas específicas de desempeño (es decir, no medallas, sino tiempos, distancias, puntajes)

Sugerencias relacionadas a los diferentes tipos de discapacidad

La Actitud es un aspecto de la accesibilidad común a todos los tipos de discapacidad que constituye la base para generar equidad y oportunidades de participación para todos.

La actitud tiene que ver con lo que se piensa acerca de las personas con discapacidad, con los prejuicios relacionados con ellos y la manera de sentir y definir acerca de sus posibilidades y derechos. Si por ejemplo:

- Se piensa que las personas con discapacidad son tan diferentes que no pueden dar una clase de deporte con otros niños sin discapacidad...ese pensamiento lleva a que se generen espacios segregados, se limite o condicione su participación y se les aleje de sus pares.
- Si pensamos que las personas con discapacidad son más delicadas, frágiles, hay que tener mucho cuidado con ellas, entonces se les limita con la sobreprotección, se les niega acceso a ciertos juegos, espacios de recreación y actividades deportivas.

Por ello es importante considerar ciertas orientaciones para que la actitud no sea una barrera para su participación en programas deportivos.

- Sobre protección: brinda el apoyo y las orientaciones necesarias, no exagere con la ayuda ni esté encima de las personas con discapacidad en todo momento.
- Pena o lástima: no demuestren pena o compasión simplemente porque una persona tiene alguna discapacidad. Ellos desean ser tratados de la misma manera que a los demás: considerando sus necesidades, pero sin hacerles sentir menos o desvalorados.

- Miedo o rechazo: si es la primera vez que tratas con una persona con discapacidad o tienes poca experiencia de contacto con ellas, evita el miedo, acércate con naturalidad y pregúntale cómo hacer para brindarle el apoyo adecuado, si es un niño salúdalo y acércate a su acompañante para que te dé información sobre el niño.
- Impaciencia: algunas veces, las personas con discapacidad presentan ciertas características que dificultan su comprensión o comunicación, o su relacionamiento con los demás. En estos y otros casos, es recomendable permanecer tranquilo y buscar maneras de resolver la situación.
- Lo más importante: reconoce que todas las personas con discapacidad tienen el mismo derecho de participar del deporte y la recreación con sus pares, sus amigos, sus compañeros, habrá limitaciones, pero con buena voluntad, apoyo entre todos, participación actividad de la propia personas con discapacidad, se pueden encontrar maneras de superarlas para que se logre la inclusión.
- Genera espacios reflexivos para compartir buenas prácticas e información entre docentes y familiares de personas con discapacidad. El permanente vínculo con las familias y organizaciones de y para personas con discapacidad ayuda a superar ideas erróneas y a promover el trabajo colaborativo entre todos.
- Dar información a los alumnos y las familias en torno a diversidad e inclusión con la participación activa de los alumnos con discapacidad y sus familias.
- Compartir con los compañeros, información sobre los apoyos que pueden brindar al compañero con discapacidad para facilitar su participación y aprendizaje.

Orientaciones para el Trabajo con Personas con Discapacidad Física

Las personas con discapacidad física son aquellos alumnos que presentan dificultades para su acceso, participación y aprendizaje derivadas de la interacción entre sus limitaciones en la movilidad y uso de las extremidades con las barreras derivadas sobre todo del entorno físico.

Tienen dificultad para su movilidad, por lo cual se restringe la realización de las actividades de la vida diaria, sobre todo cuando estas implican el desplazamiento. Teniendo en cuenta el grado de la discapacidad, puede haber también dificultades en la manipulación de objetos.

Sugerencias:

- Aplicar las Normas Paraguayas de Accesibilidad descritas en la Ley N° 4934/13 de Accesibilidad al Medio Físico. Que garantizan condiciones adecuadas en el entorno físico (condiciones de veredas, accesos, sanitarios, tamaños de puertas, etc.) para facilitar el acceso y el uso de las instalaciones deportivas y así generar participación.

- Prever dentro del espacio de práctica deportiva la ubicación y los espacios que faciliten el desplazamiento y los giros de equipos de movilidad (silla de ruedas, andadores, etc) según las Normas mencionadas en el punto anterior y tomando en cuenta las necesidades de ajustes de los alumnos en particular, pues si bien hay normas generales, hay casos particulares que pueden requerir ajustes específicos.
 - En algunos casos hay personas con discapacidad que presentan necesidades de apoyo en el ámbito de lenguaje y la comunicación, que están determinadas por la dificultad o imposibilidad para hablar. En estos casos:
 - ✓ Informarse en primer lugar observando a la propia persona y consultando con su entorno cercano sobre las mejores maneras de comunicarse.
 - ✓ Utilizar diferentes canales (orales, visuales y kinestésicos) para comunicar la información.
 - ✓ Se pueden incorporar elementos que faciliten la comunicación como carteles con pictogramas, tarjetas con dibujos, entre otras opciones que se pueden diseñar con apoyo de los profesionales que trabajan con el alumno en otros ámbitos
 - ✓ Realizar preguntas de respuesta corta y respetar el ritmo de respuesta del alumno/a, evitando no completar sus frases.
 - ✓ Esforzarse en encontrar la mejor manera de comunicarse con el alumno: muchos se comunican en forma oral y nos que no pueden lo hacen con la mirada, con gestos o señas que puedan realizar con alguna parte de su cuerpo, por ejemplo con una sonrisa, moviendo los dedos o los pies, girando la cabeza.
- Utiliza estrategias colaborativas para generar mayores posibilidades de participación con sus pares.
- Identifica con el alumno y con otros profesionales que trabaje con el mismo las posibilidades de ajustes en los ejercicios y actividades a fin de proponer los cambios que permitan el mayor nivel de participación: por ejemplo si el alumno no puede mover bien las dos piernas generar ejercicios que permitan la realización de actividades similares con la pierna que puede utilizar.
- Permita a los atletas hacer tanto de la destreza como puedan, de forma independiente
- Cuando un atleta no pueda realizar una destreza o parte de una destreza, permítale:
 - a) Realizar una destreza diferente que logre la misma meta.
 - b) Usar herramientas de apoyo que lo ayuden a realizar la destreza.
 - c) Usar un colaborador para hacer esta destreza.
- Trabaje en actividades que mejoren la movilidad y la estabilidad del atleta
- Hable con los cuidadores acerca de cómo puede ayudar al atleta a realizar las destrezas mejor.

Discapacidad Intelectual

Son aquellos alumnos que presentan dificultades de acceso, participación y aprendizaje derivadas de la interacción entre sus limitaciones en el funcionamiento intelectual con las barreras del entorno.

Personas que se caracterizan por tener limitaciones significativas en el funcionamiento intelectual y en el desarrollo de las habilidades adaptativas manifestadas en: conceptuales, sociales y prácticas, es decir, implica una limitación en las habilidades que la persona aprende para afrontar en su vida diaria y que le permiten responder a distintas situaciones y lugares diferentes (contextos).

Las personas con discapacidad intelectual tienen, en general, una forma de pensar y razonar diferente que la de las otras personas de su misma edad; esto les suele ocasionar dificultades en su manera de comunicarse, en el trato social, en el manejo independiente, etc.

Sugerencias:

- Brinda apoyo verbal y visual para la comprensión de instrucciones.
- Asegúrate que te mira a la cara cuando le das instrucciones y verifica que comprendió lo que explicaste.
- Adecua la explicación de las habilidades al nivel de comprensión del alumno: usa videos, carteles, ejemplos, demostración.
- Trabaja sobre un número reducido de pasos a seguir concentrándote en lo esencial del programa ya que puede existir cierta lentitud en la comprensión y realización de tareas. Pero siempre fíjate en el ritmo del alumno, que eso guíe los ajustes que realices.
- Da pautas concretas de trabajo en lugar de dar instrucciones de carácter general y con poca precisión.
- Secuencia las habilidades en orden creciente de dificultad, distribuyendo las tareas en pasos pequeños.
- Facilita su participación mediante el apoyo de otros compañeros.
- Encárgale actividades de corta duración.
- Dale una consigna por vez o máximo dos
- No subestimes su potencial. Ofrece propuestas flexibles de trabajo, posibles de adecuar o modificar en función de sus logros.
- Favorece el trabajo con objetos concreto que les permitan obtener información, utilizando todos sus sentidos.

Discapacidad Psicosocial

Son los alumnos que presentan dificultades derivadas de la interacción entre sus limitaciones para funcionamiento social y las barreras del entorno.

Es difícil establecer la causa-efecto en la aparición de la alteración en el campo psicológico, pues esta se debería a múltiples factores y en ella se incluyen factores biológicos (alteraciones bioquímicas, metabólicas, etc.), factores psicológicos (vivencias del sujeto, aprendizajes, etc.) y factores sociales (cultura, ámbito social y familiar, etc.). Dichas alteraciones afectan así, directamente, a las funciones mentales, como el pensar y a las habilidades para relacionarse dentro del contexto en el cual el individuo se desenvuelve (trabajo, familiar o, en su conjunto, con la sociedad). Esta discapacidad puede ser temporal o permanente, y generalmente comienza en la adolescencia.

Entre las patologías que pueden derivar en una discapacidad psicosocial temporal o permanente, se encuentran: la depresión mayor, el trastorno bipolar, el trastorno obsesivo-compulsivo, el trastorno de ansiedad, el trastorno de pánico, el estrés postraumático, la esquizofrenia, entre otros.

Sugerencias:

- Es importante la detección temprana, estar atentos a los cambios de humor bruscos (Berrinches, actitud desafiante, alucinaciones, ideas delirantes), y a bajas habilidades sociales. (abandono de amistades, cambio de intereses en actividades, se aísla). Esto puede identificarse en la niñez y puede no estar siendo identificado por los familiares lo que es importante considerar ya que en el ámbito deportivo y recreativo se suelen poder observar.
- Es imprescindible la participación del adulto orientador (padres, docente, profesionales de la salud) como orientadores del proceso de inclusión. No suele ser necesario que estén brindando apoyo durante las actividades, pero si es bueno que hayan comunicaciones frecuentes con esta persona a fin de hacer más efectivo el proceso de inclusión.
- Es importante estructurar la rutina de las clases, que haya un orden, una anticipación que permita brindar seguridad y orientación al alumno.
- Brinda instrucciones con un lenguaje claro y preciso.
- Evita los cambios repentinos de actividades, esto genera desorden y confusión en el estudiante y podría generar una conducta inapropiada. Si se van a generar cambios, es bueno anticipar y explicar.
- Sé flexible con el manejo del tiempo, determinadas actividades podrían llevarle más tiempo de lo normal.
- Favorece la imitación como forma de aprendizaje y utiliza estrategias colaborativas con sus pares.
- Valora y reconoce sus logros, esto permitirá desarrollar confianza en sus

Discapacidad Visual

Son alumnos que presentan dificultades en el acceso, la participación y el aprendizaje derivadas de la interacción entre sus limitaciones en el funcionamiento visual y las barreras del entorno.

Se considera cuando existe una alteración del sentido de la vista, pudiendo ser esta total o parcial; así se distingue entre ceguera (pérdida total de la visión) y deficiencia visual (pérdida parcial de la visión).

Sugerencias:

- Es importante brindarle siempre orientaciones sobre la disposición del entorno, los muebles, los elementos que se encuentran en el espacio de trabajo y facilitarle un recorrido de reconocimiento siempre que fuera necesario.
- Mantener el orden del espacio del aula de manera a que pueda ser previsible para el alumno o Informa cualquier modificación o reubicación del mobiliario.
- Siempre que haya alguna nueva actividad que tiene que realizar, debemos brindarle ayuda para mostrarle paso a paso cómo se lleva a cabo y luego que la aprenda, debemos brindarle apoyo extra únicamente cuando pueda estar en riesgo su seguridad.
- Asegúrate que participe de todas las actividades colectivas que organizas en clase. No lo separes de ninguna actividad.
- Enséñale gestos de uso corriente que lo ayudarán en sus habilidades sociales (decir sí o no con la cabeza, encogerse de hombros, volver el rostro hacia la persona que habla, levantar la mano para pedir el turno de palabra, etc).
- Enséñale a desplazarse con seguridad recorriendo el espacio junto a él e identificando puntos de referencia.
- Tener cuidado con los ruidos en el ambiente a fin de favorecer los mensajes orales.
- Utiliza muchos apoyos verbales, auditivos y realiza ajustes en los elementos utilizando el canal auditivo como apoyo para tus propuestas de actividades: pelotas sonoras, silbatos, instrucciones verbales.

Discapacidad Auditiva

El alumno con discapacidad auditiva es el que presenta dificultades en el acceso, la participación y el aprendizaje debido a la interacción entre sus limitaciones en el sentido de la audición y el entorno.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) es una persona que posee una limitación en el

funcionamiento auditivo, es decir, en la capacidad de percepción de las dimensiones del sonido

(especialmente el tono y la intensidad).

Se puede afirmar que las personas con discapacidad auditiva, como aquellas que tienen una pérdida auditiva, en mayor o menor grado, desde sordera profunda a sordera leve o moderada (hipoacúsicos), y que encuentran en su vida cotidiana barreras de comunicación.

Una de las principales formas de comunicación que utilizan las personas sordas es la lengua de señas.

Sugerencias:

- Las personas con discapacidad auditiva son personas visuales y gestuales. Perciben y reconocen el mundo por la vista y los gestos. Por ende, los apoyos para facilitar su participación son el uso de apoyos visuales y la Lengua de Señas.
- La Lengua de Señas es la lengua natural de las personas sordas porque surge de forma natural en la relación diaria entre ellas y es la mejor manera de comunicarse con las mismas.
- Si no manejas lengua de señas o no cuentan con intérpretes se recomienda que puedas identificar con ayuda de la propia persona y sus familiares una manera práctica de comunicarte como usando gestos básicos, utilizar la escritura sencilla de palabras si es que la persona la utiliza, utilizar pictogramas, usar la lectura labial, son algunas opciones pero dependen mucho de la situación de cada persona, pues todas son diferentes.
- Utiliza elementos visuales para orientar en cuanto a las instrucciones: banderas de colores distintos, carteles, tarjetas, gestos.
- Utiliza recursos visuales (dibujos, gráficos, notas, pictogramas, láminas, libros, etc.) que den apoyo a tus explicaciones, es muy recomendable la demostración o modelado y el apoyo cercano de compañeros.
- Para debatir temas o intercambiar opiniones, sienta a los alumnos en círculo asegurándote que el alumno con discapacidad auditiva tenga la visión de todos sus compañeros.
- Insiste en los turnos de conversación y la toma de la palabra. De esa manera el alumno con discapacidad auditiva podrá dirigir su mirada según se desarrolle la conversación.

c. Pautas de Trato Adecuado hacia Personas con Discapacidad

Estas pautas presentadas a continuación corresponden al material denominado Protocolo Accesible para Personas con Discapacidad elaborado por el Magister César Martínez (2016).

Sugerencias generales: aplicables a todos los tipos de discapacidad

- Habla directamente a la persona con discapacidad, no a su acompañante.
- La discapacidad no es sinónimo de incapacidad .
- Es recomendable no subestimar ni prejuizar a las personas con discapacidad.
- Darles libertad para hacer las cosas por sí mismas.
- Primero preguntar y luego ayudar.
- Ofrece tu ayuda sólo si parece necesitarla.
- Realiza la ayuda con naturalidad, sin exagerar.
- Recuerde que todos los atletas son únicos. Cada atleta tiene cosas que le gustan, que no le gustan e intereses propios. Cada atleta se expresará de manera diferente.
- Cuando pueda hacerlo, hable con personas que son importantes en la vida de sus atletas. Los padres, tutores, maestros y otros entrenadores pueden decirle más acerca de su atleta. Pueden compartir ideas para ayudarlo a trabajar mejor.
- Tener especial cuidado con la ingesta de bebidas alcohólicas en el marco de actividades deportivas (3er. Tiempo), aunque sean mayores de edad. Considerar que puede haber atletas que estén medicados y la interacción con el alcohol puede representar un alto riesgo.
- Sea flexible. Esté abierto a nuevas ideas y perspectivas.

DISCAPACIDAD AUDITIVA

☑ Diríjase siempre de frente a su interlocutor. Esto ayudará en dos sentidos : Primero sentirá confianza en nosotros; Segundo, a la vista de su expresión facial, proseguiremos la conversación con la seguridad de que nos comprende.

☑ No le hable nunca de espaldas o de lado, pues impediría que este pudiera leer sus labios, siempre que tuviera esta competencia.

☑ Para llamar la atención de estas personas, bastará con darles unos leves toques en el brazo o en el hombro.

- ☒ Es conveniente buscar una zona iluminada. Se ha de procurar que la persona sorda se sitúe en un espacio con suficiente luz de frente y a la misma altura que su interlocutor para que pueda ver con claridad su rostro y capte así la información también de forma visual.
- ☒ Se debe vocalizar con claridad a una velocidad media constante, manteniendo la zona de la boca libre de barreras.
- ☒ Emplear frases breves y concisas, gestos y signos sencillos.
- ☒ Indíquelo el tema de conversación, y no cambie sin avisarle. Tampoco hable de varias cosas al mismo tiempo.
- ☒ Nunca se debe gritar.
- ☒ De ser necesario, procurar la presencia de un intérprete de lengua de señas.
- ☒ Hablar directamente a la persona sorda, no al intérprete.
- ☒ Incluir a la persona sorda en reuniones, toma de decisiones, etc.
- ☒ Siempre que sea posible, organizar las reuniones con las sillas dispuestas en forma de U.

DISCAPACIDAD FÍSICA

- ☒ Hable directamente con la persona con discapacidad y no con su acompañante.
- ☒ Presente siempre una actitud de colaboración para cubrir todas aquellas actividades que la persona no puede realizar por sí misma.
- ☒ Elimine la necesidad de cubrir largas distancias.
- ☒ Ajuste su paso a la persona con discapacidad física.
- ☒ Siempre pregunte antes de brindar ayuda a la persona con discapacidad física.
- ☒ No sujete del brazo durante la marcha a las personas que utilizan muletas o bastones.
- ☒ No los separe de sus muletas o su bastón.
- ☒ Cuando empleen muletas, no debe apurar sus pasos y si llevan algún peso, hay que preguntarles si precisan ayuda. Ayúdele si ha de transportar objetos, cartera, libros, etc.
- ☒ Si usa prótesis no fije su mirada en ella.
- ☒ Facilite el alcance de los objetos de uso frecuente, situándolos a una altura que permita el acceso de la persona en silla de ruedas que no le obligue a un esfuerzo excesivo o a adoptar posturas forzadas.
- ☒ No se apoye en la silla de ruedas de una persona que la está utilizando, es parte de su espacio corporal.

☒ Tanto en el ascenso como en el descenso de una rampa, el acompañante debe ir por detrás de la silla. ☒ En el traslado, nunca debe imprimirse un ritmo muy rápido, cualquier desnivel en el suelo bloquearía las ruedas delanteras, inclinando la silla hacia adelante con el riesgo de caída del usuario.

☒ En caso de que la persona tenga sobrepeso, se ha de recurrir a una tercera persona para que colabore con el control del descenso desde adelante para evitar deslizamientos y accidentes

☒ Nunca deberá levantar la silla por las partes desarmables y móviles como los apoya brazos. En todo momento ha de evitar golpear las ruedas delanteras contra el borde de las baldosas.

☒ No deberá empujar en cualquier momento; tirar o girar la silla de ruedas, sin prevenir de ello a su ocupante.

☒ Procure que las personas que usan muletas o sillas de ruedas, las puedan dejar siempre al alcance de la mano. Lo más adecuado sería que pudieran permanecer en la propia silla de ruedas y no cambiarlas a otro asiento. Cuando el usuario de la silla la deje por cualquier circunstancia, no la aleje de su alcance.

☒ Si conversa con una persona durante un paseo, procure no situarse detrás de la silla de ruedas sino a un costado de la misma, dentro de su campo visual.

☒ En los edificios, ayude a que las rampas y las puertas con accesos para sillas de ruedas, estén libres de obstáculos.

DISCAPACIDAD INTELECTUAL

☒ Al hablar, hágalo de forma clara y concreta, usando frases cortas.

☒ No brinde más de una consigna por vez.

☒ Si nota que no comprende algo, explíquese de nuevo, usando palabras diferentes. De ser posible, utilice gráficos o ejemplos.

☒ Adapte la información para facilitar la comprensión.

☒ Respete sus tiempos para responder a las preguntas.

☒ Proporcione un trato adecuado a su edad y al contexto.

☒ Diríjase directamente a la persona con discapacidad y no al acompañante.

☒ Converse con ellos de manera natural y espontánea.

☒ En todo momento que corresponda, incluya a la persona en las conversaciones y actividades entre compañeros.

DISCAPACIDAD PSICOSOCIAL

- ☑ Tenga previsto a dónde recurrir en caso de alguna emergencia o situación imprevista.
- ☑ Ante una crisis, permanezca tranquilo y brinde apoyo. Consulte con la persona acerca de cómo se puede ayudar o a quien se puede recurrir. En caso de que la PcD no pueda brindar información, consulte con un profesional.
- ☑ Muestre disposición para la empatía e inclusión en el grupo de compañeros de trabajo o en el resto de participantes.
- ☑ No se refiera a su discapacidad infantilizando innecesariamente durante la conversación, con gestos o palabras y evitar comentarios como “loco” o “loca”.
- ☑ Aplique refuerzos verbales positivos respecto a sus actuaciones.
- ☑ Evite situaciones de estrés y urgencia corporal
- ☑ Mantenga ordenadas las distintas superficies de trabajo o áreas donde sea preciso que la PcD desarrolle algún tipo de actividad. Coloque materiales según el orden y frecuencia de uso y al alcance de la mano, si es posible.
- ☑ Ubique su espacio de actuación; si el acto así lo requiere, en áreas donde se limiten las posibilidades de distracción, sin que ello suponga aislar a la persona.
- ☑ Consulte a la persona cómo le gustaría participar en una actividad o cómo desea ser tratada con respecto a ella.
- ☑ Brinde instrucciones concretas, utilizando un lenguaje sencillo y actuando como modelo para el aprendizaje de la tarea. Tenga en cuenta las posibles limitaciones para el mantenimiento de la atención. ☑ Diferencie los materiales, herramientas, etc., utilizando códigos simples como colores, formas, etc.
- ☑ Adopte una actitud comprensiva y paciente respecto a sus dificultades de comprensión y aprendizaje. ☑ En caso de dar instrucciones, procure que estas sean concretas y utilice lenguaje sencillo. Repita las instrucciones sin mostrar desagrado, hágalo despacio. Cuidado con levantar la voz; es una tendencia muy generalizada pero sin fundamento.
- ☑ Utilice material escrito como recordatorio de tareas o datos importantes.
- ☑ Facilite las instrucciones de funcionamiento de cualquier tipo de instalación o instrumento que precise utilizar; asegure que dichas instrucciones sean cortas de recordar. Se pueden incluir símbolos, iconos o pictogramas, que muestren secuencias de los procedimientos a seguir.
- ☑ Los intervalos de espera en el funcionamiento de instrumentos han de ser suficientemente amplios como para permitir que los usuarios con ritmos diferentes a lo convencional puedan ejecutar las instrucciones.

DISCAPACIDAD VISUAL

☒ Salude con total claridad a la persona de modo que no quepa ninguna duda de que se está dirigiendo a ella; para lo cual ha de presentarse e identificarse con sencillez. Si fuera necesario, no dude en tocar su brazo o su mano para captar su atención.

☒ Si conoce a la persona ciega o deficiente visual de otra ocasión anterior, no juegue a las adivinanzas. No piense que enseguida va a conocerle por su tono de voz salvo que pertenezca a su familia o al círculo de personas con las que trata habitualmente. El emisor debe identificarse siempre.

☒ Hable y preste atención a la persona. A pesar de que no pueda verle, la persona ciega percibirá si no le presta atención, si mientras le habla usted mira en otra dirección. Ellos perciben claramente de dónde procede la fuente de voz.

☒ Se pueden utilizar sin ningún tipo de problemas términos o expresiones que hacen alusión o que contienen términos relativos a la vista, al mirar. Las personas con discapacidad visual utilizan ese mismo lenguaje aunque con otra forma análoga de expresar su manera específica de ver como “palpar” o “darse cuenta”.

☒ No utilice gestos o expresiones indefinidas o aproximativas. Términos como allí, por aquí, carecen de sentido para la persona con discapacidad visual. Lo mismo ocurre cuando señalamos algo con la mano, con la cabeza o de cualquier otro modo que no sea mediante términos concretos con referencias exactas a la posición que se indica con respecto al propio individuo. Así; por ejemplo, expresiones correctas serían las del tipo: "A su derecha se encuentra la puerta", "Delante de usted, a unos diez pasos, (o a unos diez metros) se encuentra la sala”.

☒ Muchas personas con discapacidad visual pueden desenvolverse de manera autónoma, ayudados de un bastón guía (bastón blanco). Si alguno de ellos le solicitara información, debería indicarle los datos, teniendo en cuenta la distancia y los obstáculos físicos que se puedan encontrar (escaleras, bordes, desniveles). Póngase siempre en la situación de su interlocutor y mire todo desde su perspectiva para facilitarle la información precisa. ☒ No eleve la voz ni piense que ha de estar hablándole continuamente. La conversación ha de fluir normalmente.

☒ Será de agradecer facilitarle cualquier tipo de información o novedad que se produzca. Un cambio de ubicación, la apertura de un salón o expositor nuevo, aunque no lo necesite en ese momento, puede ser una información de mucha utilidad para otro momento.

☒ No se ausente sin avisar, ni tampoco entre en un recinto sin saludar. Facilite que sea conocida su presencia mediante sus pasos y un breve saludo.

☒ Si ha de custodiar objetos personales como abrigos o maletines, indíquele claramente dónde los sitúa y márkelos, pues la persona ciega o con baja visión puede no describírsele con todo detalle y que por ello se produzcan equívocos. No cambie la posición en la que ha dejado sus objetos, sin avisarle y obtener su conformidad.

☒ Para ayudarle a subir o bajar de un autobús o coche, muéstrole dónde está la barra de la puerta, colocando su mano encima y avísele de la presencia, si hubiera escalones o una gran separación. Coloque la mano de la persona con discapacidad visual en la puerta de un vehículo; y, con su otra mano toque el techo del mismo, así se hará idea de la altura del techo y de dónde está el asiento. Si debiera moverse dentro del vehículo, no dude en indicárselo

☒ Para mostrarle un asiento, basta con llevar su mano hacia el respaldo o sobre el brazo del mismo.

☒ Si le solicita ayuda para acudir al aseo, no se sienta violentado. Simplemente deberá acompañarle a la puerta e indicarle la disposición del baño. Luego espere afuera

. ☒ Si ha de leerle un documento, hágalo despacio y con claridad. No abrevie los contenidos ni se permita comentarios sobre los mismos, a menos que se los pidan expresamente. Cualquier signo ortográfico que sea importante también se tiene que indicar.

☒ Para indicarle dónde ha de firmar puede: Tomar su mano y llevársela hasta el punto donde ha de firmar, o situar el dedo índice de su mano izquierda en el punto donde ha de firmar.

☒ Mantenga sin alteración el orden de aquellos elementos, mobiliarios y objetos que sean utilizados por la persona ciega, advirtiéndole de los cambios, si los hubiese.

☒ No deje objetos que puedan suponer un obstáculo en las zonas de paso: sillas, cajones abiertos, carros de limpieza, etc.

☒ Muestre tangiblemente dónde se encuentran los objetos.

☒ Ofrezca su brazo a la persona con discapacidad visual. Sería aún más adecuado preguntarle por sus preferencias para favorecer su movilidad. Protocolo de Buen Trato a Personas con Discapacidad

12.SALUD Y SEGURIDAD DE LAS PERSONAS CON DISCAPACIDAD

4.1.1.1 SALUD

Los alumnos con discapacidades necesitan de atención médica y programas de salud por los mismos motivos que el resto de la Comunidad Educativa: para mantener su bienestar, estar activos y participar en las actividades.

Estar saludable representa lo mismo para todos, es decir, estar y mantenerse bien para llevar una vida plena y activa. Esto significa que debemos contar con las herramientas y la información necesarias para tomar decisiones saludables y saber cómo prevenir las enfermedades.

Para las personas con discapacidades, esto quiere decir también que los problemas de salud relacionados con una discapacidad se pueden tratar. Estos problemas, pueden consistir en dolor, depresión y un riesgo más alto de contraer ciertas enfermedades. La mayoría de los alumnos con o sin discapacidades pueden mantenerse saludables si aprenden a adoptar un estilo de vida saludable.

La Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad establece que los países deben garantizar que las personas con discapacidad tengan acceso a servicios de salud apropiados, incluida la atención sanitaria general y servicios de habilitación y rehabilitación, y no sufran discriminación en la prestación de servicios de salud (artículos 26 y 26). La OMS apoya activamente la aplicación de la Convención de las Naciones Unidas en estas esferas.

Para cumplir con la convención existen diferentes dispositivos y tecnologías de apoyo como sillas de ruedas, prótesis, ayudas para la movilidad, audífonos, dispositivos de ayuda visual y equipos y programas informáticos especializados que aumentan la movilidad, la audición, la visión y las capacidades de comunicación.

Con estas ayudas, las personas con discapacidad pueden mejorar sus habilidades y, por tanto, están más capacitados para vivir de forma autónoma y participar en las actividades en la sociedad y entre ellas en los deportes y la actividad física.

Igualmente, se debe tener en cuenta que la práctica deportiva se realiza en ambientes sin demasiada exposición a altas como bajas temperaturas.

Durante la práctica de los deportes, es de suma importancia que el Profesor de Educación Física cuente con una ficha de cada atleta donde debe contar con una atención cardiológica, registros de antecedentes de salud constando en ella las medicaciones del médico tratante. Así mismo tenga conocimientos de primeros auxilios. Esta es una de las primeras atenciones a una persona con una lesión o que sufre una enfermedad de repente. Las lesiones o las enfermedades repentinas son urgencias médicas. En estas situaciones, las personas necesitan un médico con rapidez. Los primeros auxilios son necesarios antes de que lleguen los médicos.

Los objetivos de los primeros auxilios son:

- Mantener viva a la persona.
- Calmar el dolor.
- Evitar que empeore la lesión o la enfermedad.

Es necesario conocer algunos consejos para los primeros auxilios, de modo a que se pueda saber cómo actuar.

Se debe evitar:

- Dar comida o bebida al alumno que presenta alguna dolencia.
- Dar medicamentos o remedios caseros, que no estén indicados en su ficha médica.
- Mover a la persona con lesión.
- Provocar el vómito.
- Solo se puede dar agua al alumno deshidratado que está consciente.
- Solo se puede mover al lesionado en casos muy necesarios.
- Evita mover la cabeza, el cuello y el tronco.
- En todo momento el Profesor debe estar tranquilo.
- Siempre es bueno dar seguridad al alumno sosteniéndolo con la mano. Es un gran apoyo.

Una situación concreta que puede ocurrir y que un Profesor de Educación Física debe estar preparado para gestionar es el caso de la epilepsia. Se trata ataques o crisis que son convulsiones por una descarga excesiva del cerebro que se manifiesta en diferentes fases; al principio los músculos están rígidos y cesa la respiración y sigue con alteraciones de rigidez y relajación de los músculos provocando movimientos violentos.

En estos casos se debe realizar lo sgte:

DURANTE LA CONVULSIÓN:

- Proteger al alumno contra lesiones. Se debe despejar el área de implementos u objetos que puedan causar lesión por caídas durante la convulsión.
- No introducir a la fuerza un objeto duro entre los dientes (como una cuchara o un bajalenguas, etc.), ya que esto puede causar más daño del que se trata de evitar.
- No intentar contener o sujetar a la persona durante el ataque.
- Desabrochar la ropa si está muy ajustada.
- Quitar los lentes y otros objetos que en el momento estén en sus manos o entorno y puedan dañarle.
- Se debe proteger al alumno contra la aspiración de vómito o moco, girar a la persona hacia un lado si se presenta vómito y mantener a la persona sobre su costado, mientras duerme, después de que termina la convulsión.

DESPUÉS DE LA CONVULSIÓN:

- Tratar cualquier lesión causada por golpes o caídas.

- Se deben registrar e informar a la Dirección de la institución y estos a su vez a la familia, detalles de la convulsión tales como: fecha y hora, duración, partes del cuerpo que resultaron afectadas, el tipo de movimientos u otros síntomas, comportamiento después de la convulsión y otros factores que se hayan observado.

4.1.1.2 SEGURIDAD

Las personas con discapacidades pueden tener un riesgo más alto de lesiones o de ser objeto de abusos. Es importante que la Comunidad Educativa les enseñen cómo mantenerse seguros y qué hacer si se sienten amenazados o si han sido lastimados de cualquier manera.

La seguridad se refiere a todas aquellas acciones que aseguren una respuesta eficiente ante un eventual accidente o situación de emergencia que atente contra la integridad física o emocional de los alumnos.

Los siguientes consejos permitirán al Profesor de Educación Física, mejorar la seguridad en la práctica deportiva, evitando accidentes y lesiones:

1. Calentar siempre antes de cualquier actividad.
2. Para una actividad competitiva realizar el entrenamiento adecuado.
Mínimo 8 semanas de entrenamiento
3. Se debe conocer las posibilidades de cada alumno y no sobrepasarlas.
Respetar sus habilidades
4. Realizar la técnica deportiva de forma correcta. Antes de practicar un deporte se debe dar a conocer a los alumnos, los fundamentos y gestos técnicos del mismo.
5. Se debe utilizar material de calidad (no tiene por qué ser de marca) y revisarlo periódicamente.
6. Si el alumno presenta una lesión, una vez que vuelva a las prácticas debe jugar de forma progresiva y en caso de competencia, sólo cuando esté completamente recuperado.
7. El Profesor debe respetar las reglas del juego o deporte, al igual que los alumnos. El Esfuerzo Honesto: dar su mayor esfuerzo ya sea en las series de clasificación o finales
8. En caso de competencias, debe hacer participar a los alumnos según la categoría a la que pertenecen, nunca forzarlos a situaciones por encima de su potencial. Para las competencias los atletas deben clasificarse en series equitativas teniéndose en cuenta su habilidad, su género y su edad
9. Las condiciones climatológicas deben ser adecuadas. Por ejemplo, determinándose horas de entrenamiento permitidos en altas o bajas temperaturas.
10. Todos los terrenos o espacios de entrenamiento deben ser accesibles.
11. Prever que las personas con discapacidad auditiva no jueguen con audífono.
12. En caso de personas con discapacidad psicosocial, optar por deportes con poco contacto/choque físico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Asamblea General de las Naciones Unidas. (2006). *Convención sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad*. Ginebra: Naciones Unidas.

Booth, Tony y Ainscow, Mel. (2002). *Guía para la evaluación y mejora de la educación inclusiva. Index for Inclusion*. Madrid: Consorcio Universitario para la Educación Inclusiva.

Gómez Gutiérrez, J. L. (2007). *Aprendizaje cooperativo: Metodología didáctica para la escuela inclusiva*. Madrid: Comisión Regional de Educación La Salle -Revista Educación y Futuro.

Slavin, R. (1995). *Aprendizaje Cooperativo*. Nueva York: Universidad de New York.
Disponible en: <http://www.fracasoescolar.com/conclusiones2008/rslavin.pdf>

Echeita, G. y Ainscow, M. (2011). *La educación inclusiva como derecho*. Granada: Revista Tejuelo.

<http://www.aulaplaneta.com/2015/02/04/recursos-tic/como-aplicar-el-aprendizaje-basado-en-proyectos-en-diez-pasos/>

Martinez, C. (2016). *Protocolo Accesible para Persona con Discapacidad*. Asunción.

Moya, Deporte Adaptado, CEAPAT-IMSERSO, Madrid, 2014

Pastor, C.A., Sánchez Hípola, P., Sánchez Serrano, J. M. y Zubillaga del Río, A. (2013). *Pautas sobre el Diseño Universal para el Aprendizaje (dua)*. Madrid: Universidad Complutense. (Disponible en http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf.)

Reglas de la Federación Internacional de Bochas (http://www.fedpc.org/upload/reglamentos/Reglamento%20de%20Boccia%20Bisfed%202017..pdf)

Reglas Oficiales de Futsal FIFA <https://es.fifa.com/about-fifa/official-documents/law-regulations/index.html>

Reglas oficiales de la federación internacional de goalball
<http://www.paralimpicos.es/archived/web/2008PEKPV/deportes/goalball/reglamentost.pdf>

Reglas oficiales de la Federación Internacional de Voleibol Sentado
<http://www.worldparavolley.org/wp-content/uploads/2015/02/A.1-Sitting-Volleyball-Rules-2013-2016-w-diagrams-guidelines.pdf>

Reglas Oficiales de Fútbol Sonoro de la Federación Nacional de Fútbol para Ciegos
<http://www.ibsasport.org/sports/files/624-Rules-Reglamento-de-F%C3%BAtblol-para-ciegos-de-IBSA-2017-2021.pdf>

Reglas Oficiales del Rugby en Silla de Ruedas <http://www.iwrf.com>

Reglas Oficiales de la Federación Internacional de Basquetbol en Silla de Ruedas.
<http://www.fiba.basketball/es/organisation/fiba-family/wheelchair-basketball>

Reglas Oficiales de la Federación Internacional de Tiro al Blanco <https://worldarchery.org/>

Reglas Oficiales de la Federación Internacional de Natación
<http://www.paradeportes.co/como-se-compite-en-la-natacion-paralimpica/>
<http://www.fina.org/>

Reglas de las Federación Internacional de Badminton <https://bwfbadminton.com/>

Reglas de atletismo del Comité Paralímpico Internacional
https://www.paralympic.org/sites/default/files/document/141016160542370_2014_10_16_Normativa+y+reglamento+de+clasificacion+de+Atletismo+del+IPC.pdf

Reglas Oficiales del Takkyu Volley
<http://www.mkensha.or.jp/choju/sports/takkyu.html>