

POWERCHAIR FOOTBALL

REGLAS DEL JUEGO



FEDERATION INTERNATIONALE DE
POWERCHAIR FOOTBALL ASSOCIATION

Association 42 rue Louis Lumière - 75020 PARIS - FRANCE

Association lio 1901 déclarée le 16/10/2006 à la préfecture de Paris sous le N°: 00178145P

www.fipfa.org



Formateado by Israel Corpas
Traducido by David Vázquez

Contenido

Objetivo del juego	6
Modificaciones	6
Hombres y Mujeres	6
Seguridad	6
Regla 1- El campo de juego	7
Dimensiones	7
Superficie	7
Señalización	7
Área de gol	7
Punto de penalti	7
Porterías	8
Área de Autoridades	8
La zona de Corner	8
Áreas técnicas	8
Regla 2- El balón	9
Cualidades y Medidas	9
Reemplazo de un balón defectuoso	9
Regla 3- La cantidad de jugadores/as	10
Jugadores/as	10
Competiciones oficiales	10
Procedimiento de sustitución	11
Cambio de portero/a	11
Faltas/ Sanciones	11
Reiniciar el juego	12
Jugadores/as y Suplentes expulsados	12
Regla 4- El equipamiento de los/as jugadores/as	12
Seguridad	12
Equipamiento básico	12
La silla de ruedas	13
Parachoques (footguards)	14
Porteros/as	14
Faltas/ Sanciones	15
Reiniciar el juego	15



Regla 5- El/a árbitro/a	15
La autoridad del/la árbitro/a	15
Poderes y Deberes	16
Decisiones del/la árbitro/a	17
Clarificaciones	17
Regla 6- El asistente/a de árbitro/a	18
Deberes	18
Asistencia	19
Regla 7- La duración del partido	19
Períodos de juego	19
Intervalo de medio tiempo	19
Prolongación por tiempo perdido	19
Tiro penalti	20
Partido suspendido	20
Regla 8- El inicio y reinicio del partido	20
Preliminares	20
Saque de centro (Kick-off)	21
Procedimiento	21
Incumplimientos/ Sanciones	21
Saque de continuación (Set ball)	21
Procedimiento	21
Incumplimientos/ Sanciones	22
Circunstancias especiales	22
Regla 9- El balón dentro y fuera del juego	22
Balón Fuera de juego	22
Balón en juego	23
Regla 10- Método de puntuación	24
Gol anotado	24
Equipo ganador	24
Reglas de competición	24

Regla 11- Ubicación en la pista	25
General	25
Posición de 2 contra 1	25
Área de gol	25
Incumplimientos/ Sanciones	26
Regla 12- Faltas y mala conducta	29
Tiro libre directo	29
Lanzamiento de penalti	30
Tiro libre indirecto	30
Sanciones disciplinarias	31
Advertencia (tarjeta amarilla)	32
Expulsión (tarjeta roja).....	32
Regla 13- Tiros Libres	33
Tiros libres	33
Tiro libre directo	33
Tiro libre indirecto	33
Posición del tiro libre	33
Infracciones/ Sanciones	34
Regla 14- Lanzamiento de Penalti	35
General	35
Ubicación del balón y los jugadores	35
El árbitro	36
Procedimiento	36
Infracciones/ Sanciones	37
Regla 15- Saque de banda (Kick-in)	39
General	39
Procedimiento	39
Incumplimientos/ Sanciones	39
Regla 16- Saque de puerta	40
General	40
Procedimiento	40
Incumplimientos/ Sanciones	40

Regla 17- Saques de Esquina	41
General	41
Procedimiento	41
Incumplimientos/ Sanciones	41
Lanzamientos de penaltis	42
General	42
Procedimiento	43
Infracciones/ Sanciones	43
Notas administrativas	44
Área técnica	44
El/la cuarto/a arbitro/a	44
El/la entrenador/a.....	45
Señales del/la árbitro/a.....	46
Señales de/la asistente/a del árbitro/a	47

Objetivo del juego

El juego se juega con dos equipos de atletas con habilidades diferentes utilizando protectores especiales (footguards - parachoques) ajustados a sillas de rueda eléctricas a modo de 'pies' para patear un balón grande.

El objetivo del juego es que el balón sobrepase la línea de gol del equipo oponente, evitando que el equipo contrario haga lo mismo.

Existe un sistema formal de clasificación de deportistas en función de su grado de discapacidad que ha sido diseñado para lograr que las competiciones se disputen de la manera más justas y equitativas posible.

Modificaciones

Las Asociaciones/federaciones Nacionales podrán establecer las modificaciones en el reglamento que estimen oportunas siempre y cuando se mantengan los Principios de la reglamentación internacional FIPFA. Se permite establecer modificaciones, en alguna o todas de las siguientes:

- Tamaño del terreno de juego
- Tamaño, peso y material del balón
- Duración de los períodos de juego
- Sustituciones

Otras modificaciones pueden ser permitidas basadas en las decisiones de los árbitros, entrenadores y directores de campeonatos antes de comenzar con el partido o torneo.

Hombres y Mujeres

Tanto el reglamento de juego como el de clasificación, no establecen discriminación alguna en materia de género, las categorías deportivas para la competición se establecen únicamente en función del grado de discapacidad y el modo en que la misma afecta a la práctica competitiva. Así mismo, se establece total equidad para clasificadores/as, árbitros/as, cuerpo técnico y componentes de los equipos directivos de los clubes

Seguridad

Los/as jugadores/as deben usar cinturones o correas de seguridad para piernas, pies y tronco. El equipo autorizado en materia de seguridad podría incluir también cascos, apoya-cabezas y otros complementos de seguridad que se estimen necesarios para garantizar la seguridad del deportista.

Regla 1-El Campo de Juego

Dimensiones

El tamaño básico del campo de juego es de 28 m x 15 m (94 ft x 50 ft) (medida estándar de una pista de baloncesto):

Largo: Máximo	30 m	(98-1/2 ft)
Mínimo	25 m	(82 ft)
Ancho: Máximo	18 m	(59 ft)
Mínimo	14 m	(46 ft)

Superficie

La superficie de juego debe ser firme, suave y nivelada a fin de que permita la fácil maniobrabilidad de las sillas de ruedas. Se recomienda usar superficies de madera o material artificial. El asfalto debe evitarse.

Señalización

El terreno de juego está delimitado con líneas que marcan los límites.

Las dos líneas limítrofes más largas se llaman Líneas Laterales. Las dos más cortas se denominan líneas de gol. Todas las líneas tendrán al menos 5 cm (2 pulgadas) de ancho.

La pista está dividida en dos mitades por una línea de mitad de pista.

El centro de la pista está indicado en la mitad de la línea de mitad de pista. La marca puede consistir de una 'X' de 15 cm (6 pulgadas) firmemente pegada al piso.

Área de gol

El área de gol está marcada en el centro de cada final de pista y medirá 8 m (26ft) de ancho por 5 m (16,5 ft) de profundo.

Punto de penalti

El punto de penalti está marcado a 3.5 m (11.5 ft) de la línea de gol y equidistante de cada palo de la portería para indicar la ubicación del balón durante el tiro de un penalti.

La marca puede consistir de una 'X' de 15 cm (6 pulgadas) firmemente pegada al piso.

Porterías

Las porterías deben ubicarse en el centro de cada línea de gol.

Consisten en dos postes verticales (postes o conos) ubicados en un lugar equidistante de las esquinas de la pista y firmemente fijados al suelo.

La distancia entre los postes es de 6 m (19 ft, 8 pulgada).

Área de Autoridades

Un área de al menos 1 m (1 yd) de ancho es ubicada alrededor de todo el perímetro de la pista, lo que permite que las autoridades puedan moverse para seguir el juego.

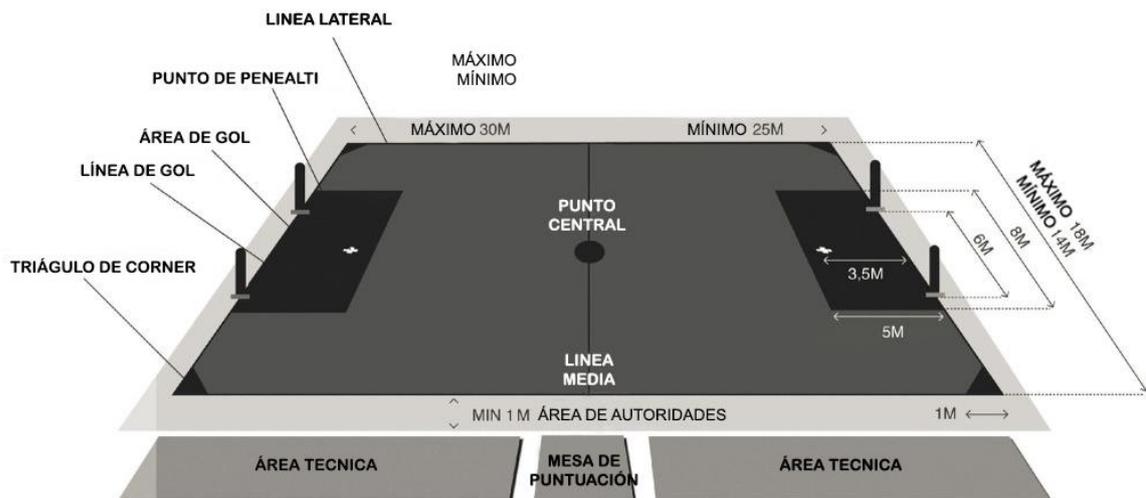
La zona de Corner

Consiste en un triángulo de 1 m (1 yd) desde cada esquina dibujado dentro de la pista.

Áreas técnicas

Los límites laterales del área técnica estarán de la línea de gol hacia la línea de centro de pista o a de la mesa de control a 1 m (1 yd) y se extiende hacia el borde del área de Autoridades.

Los requerimientos y restricciones adicionales concernientes al área técnica se describen en las notas administrativas.



Terreno de juego - Medidas

Regla 2- El Balón

Cualidades y medidas

El balón es:

- Esférico.
- Hecho de cuero, vinilo u otro material adecuado que sea de baja fricción.
- 33 cm (13 in) de diámetro (no más de 35.6 cm (14 in) y no menos de 30.5 cm (12 in)) y con una presión adecuada, a modo de minimizar los rebotes.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante el transcurso del partido:

- Se debe parar el partido
- El partido se debe retomar con un nuevo balón fijado en el lugar donde el primer balón se dañó (ver Regla 8).
- Si el balón explota o se daña cuando no se esté en juego antes de un saque de centro, de portería, de esquina, tiro libre, tiro de penalti o un saque lateral:
- El partido se retoma normalmente.

El balón no podrá cambiarse durante el partido sin la autorización del árbitro/a.

Regla 3- Los/as jugadores/as

Jugadores/as

Un partido se juega entre dos equipos, cada uno consistiendo de no más de 4 jugadores/as, uno de los cuales debe ser portero/a. Un partido no puede comenzar si cualquiera de los dos equipos cuenta con menos de 2 jugadores/as.

Los/as jugadores/as deben tener al menos 5 años y deben tener un adecuado control de sus sillas eléctricas.

El/la árbitro/a tiene la autoridad de impedir que un/a jugador/a que no tenga un total control de la silla e impedir que participe en el partido.

Competiciones oficiales

Los equipos deben consistir de 4 jugadores/as y hasta 4 jugadores/as suplentes; sin embargo, las reglas de la competición pueden permitir un mayor número de suplentes.

Se puede admitir una mayor cantidad de suplentes en los equipos en el caso de que:

- Los equipos involucrados logran un acuerdo sobre la cantidad máxima
- Se le informe al árbitro/a antes de comenzar el partido.

Si el/la árbitro/a no es informado/a, o si no se logra un acuerdo antes del partido, no se permitirán más de 4 suplentes en el listado de jugadores/as de los equipos.

Los equipos deberán presentar un listado de jugadores/as del equipo al árbitro/a antes del comienzo del partido. Los/as suplentes que no consten en tal listado, no podrán participar en el partido.

Procedimiento de sustitución

Para reemplazar un/a jugador/a por un/a suplente, las siguientes condiciones deben cumplirse:

- El/la asistente del/la árbitro/a más cercano debe ser informado/a de la solicitud de sustitución antes de parar el juego.
- El/la asistente del/la árbitro/a señalará que la sustitución ha sido solicitada.
- Un/a suplente sólo puede ingresar a la pista desde el área técnica durante una pausa en el juego.
- La sustitución se completa cuando el/la jugador/a que se reemplaza ha dejado la pista completamente.
- Todos/as los/as suplentes están sujetos a la autoridad y jurisdicción del/la árbitro/a.
- Un equipo no puede reemplazar al portero/a para un tiro penalti a menos que el mismo se haya herido o haya un fallo de su equipamiento de seguridad.

Cambio de portero/a

Cualquiera de los/as jugadores/as puede cambiar de lugar con el/la portero/a, siempre que:

- El/la árbitro/a sea informado/a antes de realizarse el cambio
- El cambio se efectúa durante una pausa en el juego.

Faltas/ Sanciones

Si un suplente entra a la pista sin el permiso del árbitro:

- El juego se pausa,
- Se le solicita al suplente que se retire de la pista y después,
- El juego se retoma con un tiro libre indirecto del equipo contrario desde el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego.

Si un/a jugador/a cambia de lugar con el/la portero/a sin el permiso del/la árbitro/a antes de realizar el cambio:

- Se continúa con el juego.
- Los/as jugadores/as involucrados/as son advertidos con una tarjeta amarilla en el momento en que se pare en juego.

En el caso de cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- Los/a jugadores/as involucrados/as son advertidos/as con una tarjeta amarilla.

Reiniciar el juego

Si el partido se detiene por el/la árbitro/a para dar una advertencia o sanción:

- El partido se retoma con un tiro libre indirecto de un/a jugador/a del equipo contrario desde el lugar donde se encontraba el balón al momento de detenerse el juego (ver Regla 13).

Jugadores/as y Suplentes expulsados/as

Un/a jugador/a que es expulsado/a antes de un saque de centro inicial puede ser reemplazado por uno/a de los/as suplentes del listado.

Un/a suplente que ha sido expulsado/a, sea antes de un saque de centro o después de comenzar el partido, no podrá ser reemplazado/a.

Regla 4 – El equipamiento de los/as jugadores/as

Seguridad

Un/a jugador/a no debe usar nada que sea peligroso para sí mismo o para otro/a jugador/a. Todo el equipamiento usado debe estar diseñado pensando en la seguridad tanto del deportista como para la del resto de jugadores/as.

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un/a jugador/a es:

- Camiseta
 - Todos/as los/as miembros de un equipo deben usar camisetas del mismo color que contrasten con las del equipo oponente.
- Shorts o pantalones deportivos que combinen con el resto del equipo
- Una silla de eléctrica
- Cinturón de seguridad o arnés
- Protectores especiales (Footguard – parachoques)
- Un número de dorsal claro en un lugar visible.



Silla de Ruedas Eléctrica

- La silla de rueda eléctrica debe tener 4 o más ruedas.
- Los scooters de 3 o 4 ruedas o equipamiento similar no están permitidos
- La velocidad máxima permitida durante un partido para las sillas de ruedas eléctricas es de 10 km/h (6.2 m/h), para delante y reversa.

- Las mochilas, bolsos, etc. no se pueden llevar en las sillas de ruedas eléctricas durante el juego (si se puede el equipamiento esencial es permitido, ej. Oxígeno/transmisores/ventiladores, etc.)
- Las sillas no deben tener ninguna superficie con filo ni ítems que puedan engancharse con otras sillas de ruedas (incluyendo el equipamiento)
- Si el/la deportista lo requiere será necesario el/la jugador/a deberá usar sujeción mediante arneses en cabeza, hombros y/o pecho.
- Ninguna parte de la silla puede estar construida de modo que pueda atrapar o sostener el balón.
- Todos los elementos deben ir adheridos a las sillas de ruedas eléctricas de modo que se prevenga que se atrapen, sostengan o pasen sobre el balón.

Protectores especiales (footguards – parachoques)

- Deberán estar fabricados de un material irrompible y estar firmemente acoplado a las sillas de ruedas eléctricas.
- La base de los protectores (footguards-parachoques) no deberían estar a más de 10 cm (5 in) y a menos de 5 cm (2 in) del suelo
- El frente de los protectores (footguards-parachoques) debe estar al menos a 20 cm (8 in) de alto, pero no más de 45 cm (20 in) del suelo
- Los/as jugadores/as deben poder mantener el contacto visual con el balón
- La superficie de los protectores (footguards-parachoques) debe ser sólida y no angulada para pegarle a el balón sin riesgo para los contrarios/as o para el equipo arbitral
 - Todas las superficies deben ser redondeadas o convexas. Superficies cóncavas no están permitidas. Ninguna parte del protector (footguards-parachoques) puede estar construida para atrapar o retener el balón.
- Los protectores (footguards-parachoques) no deberían extenderse más de 33 cm desde el frente de las ruedas delanteras de las sillas de ruedas eléctricas. Si los pies del jugador/a están muy cerca de protector (footguards-parachoques) o pueden extenderse más allá del mismo, hasta 10 cm adicionales (4 in) serán permitidos sobre la mayor extensión de los pies/dedos.
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben tener ninguna superficie potencialmente cortante ni protuberancias
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben ser más anchos que el punto más ancho del marco o base de las sillas de ruedas eléctricas
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben ser más estrechos que las ruedas delanteras (o extensiones) de las sillas de ruedas eléctricas.

Porteros/as

Cada portero/a debe usar colores que lo distingan de los demás jugadores/as.



Faltas/ Sanciones

Por cualquier incumplimiento de esta regla:

- No ha de detenerse el juego
- El/la árbitro/a le indicará al jugador/a en falta que se retire de la pista para corregir su equipamiento
- El/la jugador/a deja la pista de juego cuando el balón se detiene, a menos que ya haya corregido su equipamiento
- Cualquier jugador/a que se retira de la pista para corregir su equipamiento no puede reingresar sin el permiso del/la árbitro/a
- El/la árbitro/a revisa que el equipamiento del/la jugador/a sea el correcto antes de permitir que reingrese a la pista
- El/la jugador/a sólo puede reingresar a la pista cuando el balón no esté en juego.

Un/a jugador/a a quien se le pidió que se retire de la pista por incumplimiento de esta Regla y que vuelve a entrar (o reingresar) a la pista sin el permiso del/la árbitro/a será amonestado con una tarjeta amarilla.

Reiniciar el juego

Si el partido se detiene por el/la árbitro/a para realizar una amonestación:

- El partido se retomará con un tiro libre indirecto de un/a jugador/a del equipo contrario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el/la árbitro/a detuvo el partido (ver Regla 8)

Regla 5- El/la árbitro/a

La autoridad del/la Árbitro/a

Cada partido es controlado por un/a árbitro/a que tiene todo el poder para ejercer las Reglas del Juego en relación al partido para el que fue designado.

Poderes y Deberes

El/la árbitro/a:

- Ejerce las reglas del juego teniendo en cuenta la seguridad y el espíritu deportivo.
- Controla el partido en cooperación con sus asistentes.
- Se asegura de que cada balón utilizado cumple con los requisitos de la regla 2.
- Inspecciona y asegura que el equipamiento de los/as jugadores/as cumpla con los requisitos de la regla 4.
- Junta y verifica los listados de equipo antes de comenzar el partido.



- Actúa como cronometrador y mantiene el resultado del partido.
- Detiene, suspende o termina el partido, a su discreción, ante cualquier incumplimiento de las reglas.
- Detiene, suspende o termina el partido ante interferencias externas.
- Detiene el partido si considera que un/a jugador/a está gravemente herido.
- Detiene el partido si, en su opinión, ocurre una situación grave o es probable de que ocurra.
- Detiene el partido si, en su opinión, un/a jugador/a está en riesgo de caerse o si componentes principales de las sillas de ruedas eléctricas puede caerse o ha caído al campo de juego.
- Permite que el juego continúe hasta que se detenga la jugada si un/a jugador/a, en su opinión, está levemente herido.
- Se asegura de que cualquier jugador/a que esté sangrando de una herida deje el campo de juego. El/la jugadora/a sólo puede volver si recibe una señal del/la árbitro/a, si éste está conforme con que ha dejado de sangrar.
- Permite que el juego continúe cuando el equipo contra quien se ha cometido una falta si beneficia de tal ventaja y penaliza la falta original si no existe la ventaja anticipada.
- Penaliza la falta más grave cuando un/a jugador/a comente más de una infracción a la vez.
- Toma acción disciplinaria contra jugadores/as culpables de una falta cautelar o que causa la necesidad de que el/la jugador/a contrario deba abandonar el terreno de juego. No está obligado a tomar esta acción en el momento inmediato, pero debe hacerlo cuando el juego se detenga.
- Toma acción contra autoridades del equipo que no se comportan de manera responsable y puede, a su discreción, expulsarlos de la pista y los entornos inmediatos de la misma.
- Actúa con el asesoramiento de su asistente/a en lo que respecta a incidentes que no haya visto.
- Asegura que ninguna persona no autorizada ingrese a la pista.
- Retoma el partido tras haber sido detenido.
- Puede, si es requerido o solicitado, sostener el balón durante un tiro libre o cuando se retoma el juego.
- Provee a las autoridades correspondientes con un informe del partido que incluye información de cualquier medida disciplinaria que fue tomada contra los/as jugadores/as y/o oficial del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante o después del partido.
- Permite que el juego continúe hasta que la jugada se termine si el equipamiento de un/a jugador/a se rompe y no lo pone en riesgo. Cuando hay una pausa en el juego, el/la árbitro/a permitirá tiempo para que se arregle el equipamiento. Si el tiempo de reparación es significativo, el/la árbitro/a puede solicitar un reemplazo.

Decisiones del/la árbitro/a

Las decisiones del/la árbitro/a en cuanto a temas relacionados con el juego son finales.

El/la árbitro/a sólo puede cambiar su decisión si se da cuenta de que hubo un error o, a su discreción, ante el aviso de un/a asistente de árbitro/a, y siempre que no se haya retomado el juego.

Clarificaciones

Un/a árbitro/a (o en su caso, el/la asistente de árbitro/a) no será responsable por:

- Cualquier herida sufrida por un/a jugador/a, autoridad o espectador/a.
- Cualquier daño a la propiedad de cualquier tipo.
- Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación u otro cuerpo que se debe o pueda ser debido a cualquier decisión que tome el/la árbitro/a bajo los términos de las reglas del juego o respetando los procedimientos normales requeridos para mantener, jugar y controlar un partido.
- Esto puede incluir:
 - Una decisión de que la pista o sus alrededores o las condiciones climatológicas son tales que permiten o no que se lleve a cabo el partido.
 - La decisión de abandonar un partido por el motivo que sea.
 - La decisión sobre las condiciones de las instalaciones o equipamientos usados durante el partido, incluyendo los postes de la porterías y el balón.
 - La decisión de no frenar o frenar un partido debido a la interferencia del público o algún problema en el área de los/a espectadores/as.
 - La decisión de frenar o no frenar un partido para permitir que un/a jugador/a herido/a sea retirado/a de la pista de juego para recibir atención médica.
 - La decisión de solicitar o insistir en que un jugador/a herido/a sea retirado/a de la pista de juego para recibir tratamiento.
 - La decisión de permitir o no que un/a jugador/a use cierta vestimenta o equipamiento.
 - La decisión (en cuanto esto sea su responsabilidad) de permitir o no personas (incluyendo equipo u oficiales del evento, oficiales de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios) estén presentes en las inmediaciones de la pista.
 - Cualquier otra decisión que pueda tomar de acuerdo con las reglas del juego o en conformidad con sus deberes bajo los términos de las reglas de la asociación o ligas bajo la cual se está jugando.

Regla 6 - El/la asistente/a de árbitro/a

Deberes

Los/a asistentes/a de árbitros/as, sujetos a la decisión del árbitro/a, tienen las siguientes obligaciones y deberes:

- Indicar cuando el balón está completamente fuera de la pista.
- A qué equipo le corresponde hacer un saque de esquina, tiro de portería o lateral.
- Cuándo un reemplazo ha sido solicitado.
- Cuándo un equipo puede ser penalizado por exceder el número de jugadores/as permitidos/as en el área de gol.
- Cuándo un equipo puede ser penalizado por tener un/a jugador/a, además del/la portero/a, que cruza completamente la línea de gol entre los postes de la portería.
- Cuándo hubo mala conducta o un incidente ocurrido fuera de la vista del/la árbitro/a.
- Cuando se cometieron faltas estando él/ella más cerca que el/la árbitro/a (esto incluye, en circunstancias particulares, faltas cometidas en el área de gol).
- Si, al momento de un tiro de penalti, el/la portero/a se movió hacia adelante antes de que se haya golpeado el balón y si el balón cruzó la línea.
- Puede, si fuese solicitado o es requerido, sostener el balón durante un tiro libre o al retomar el partido.

Asistencia

El/a asistente/a de árbitro/a también asiste al árbitro/a para controlar el partido de acuerdo a las reglas del juego.

En caso de interferencia inapropiada o conducta impropia durante el evento, el/la árbitro/a liberará al asistente/a de árbitro/a de sus deberes y hará un informe a las autoridades correspondientes.

Regla 7 - La duración del partido

Períodos de juego

El partido consiste de dos tiempos iguales de 20 minutos, a menos que se acuerde lo contrario entre los/as árbitros/as y los equipos participantes. Cualquier acuerdo para modificar los tiempos de juego (por ejemplo, reducir cada tiempo a 15 minutos) debe realizarse antes de comenzar el juego y debe cumplir con las reglas de la competición.

Intervalo de medio tiempo

Los/as jugadores/as tienen permitido un intervalo entre ambos tiempos que no debe exceder los 10 minutos.

Las reglas de la competición deben establecer la duración del intervalo de medio tiempo. La duración del intervalo de medio tiempo puede modificarse sólo con el consentimiento del/la árbitro/a.

Prolongación por tiempo perdido

La prolongación puede darse en cualquiera de los dos tiempos por las pérdidas de tiempo por causa de:

- Pausas para asegurarse de la seguridad de los/as jugadores/as, como cuando un/a jugador/a está en riesgo de caerse o cuando partes principales de las sillas de ruedas eléctricas se caen o existe riesgo de caída al campo de juego y/o cercana a la zona de juego.
- Salida de la pista de una o más de las sillas de ruedas eléctricas por avería para su reparación:
 - Si el equipamiento del/a jugador/a se rompe durante el juego, el/la árbitro/a puede permitir que el juego continúe si no pone en riesgo su seguridad.
 - En la próxima pausa del juego, o si el equipamiento del/la jugador/a se rompe durante una pausa, el/la árbitro/a permitirá el arreglo del equipamiento. Si el arreglo demora un tiempo excesivo, el/la árbitro/a podrá ordenar un reemplazo obligatorio del/la jugador/a.
- Evaluación de heridas de los/as jugadores/as.
- Evacuación de jugadores/as heridos del campo de juego para su tratamiento.
- Pérdida de tiempo.
- Cualquier otra causa.

La duración del tiempo suplementario acordado para recuperar los tiempos perdidos está bajo el criterio del/la árbitro/a.

Tiro penalti

Si un tiro penalti debe hacerse o repetirse, la duración de cualquier tiempo se prolongará hasta que se concrete el tiro penalti.

Incumplimientos/ Sanciones

Si el/la jugador/a toca el balón por segunda vez antes de que la toque otro/a jugador/a:

- Se le otorga un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde ocurrió la infracción.

Ante cualquier incumplimiento en el saque de centro, éste se rehace.

Saque de continuación (Set ball)

El saque de continuación o set ball es una manera de retomar el partido cuando hubo una pausa temporal necesaria, mientras el balón sigue en juego, por cualquier razón no mencionada en ningún lugar de las reglas del juego.

Procedimiento

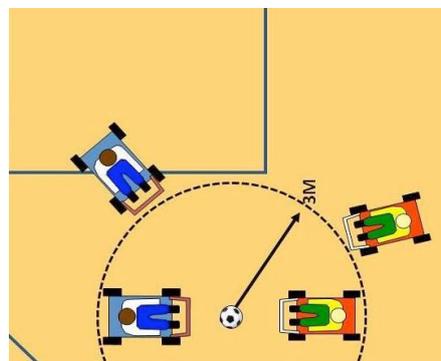
El/la árbitro/a fija el balón en el lugar donde estaba cuando se detuvo el juego.

Un/a jugador/a de cada equipo se acercan a no menos de 1 metro del balón, ambos/as jugadores/as deben enfrentar el balón, paralelos/as con la línea de gol hasta que el balón sea tocado.

Todos/as los/as demás jugadores/as deben estar al menos a 3 m (10 ft) del balón hasta que esté en juego.

El juego se retoma cuando el/la árbitro/a da la señal.

Procedimiento del Saque de continuación (Set Ball)



Incumplimientos/ Sanciones

Corresponde saque de continuación (set ball) cuando:

- El balón es tocado por un/a jugador/a antes de la señal del/la árbitro/a.
- Si el balón rueda antes de la señal del/la árbitro/a.
- Si un/a jugador/a no involucrado/a en el saque de continuación (set ball) se acerca a menos de 3 m antes de la señal del/la árbitro/a.

Circunstancias especiales

Un tiro libre otorgado al equipo defensor dentro de su propia área de gol se toma desde cualquier lugar del área.

Un tiro libre indirecto otorgado al equipo contrario en el área de gol de su oponente se toma desde la línea del área de gol paralela a la línea de gol en el punto más cercano de donde ocurrió la infracción.

Un saque de continuación (set ball) para retomar el juego tras una pausa temporal dentro del área de gol se toma desde la línea del área de gol paralela a la línea de gol en el punto más cercano de donde se detuvo el juego.

Regla 9- El balón dentro y fuera del juego

Balón fuera de juego

El balón está fuera de juego cuando:

- Cruza totalmente la línea de gol o línea de lateral sea sobre el suelo o en el aire
- El balón se mantiene inmóvil por más de 3 segundos entre 2 o más oponentes en pleno juego
- El árbitro detiene el juego

Balón inmóvil

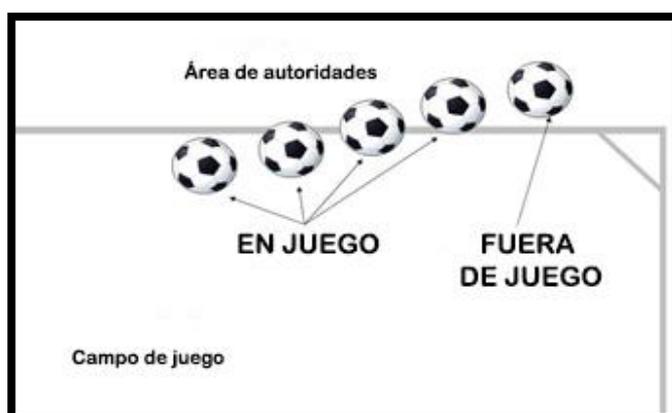


Balón en juego

El balón está en juego el resto del tiempo, incluyendo cuando:

- Rebota del poste del arco y permanece en el campo de juego.
- Rebota del/la árbitro/a o asistente/a de árbitro/a cuando están en el campo de juego.

El balón sólo puede ser jugado mediante las sillas de ruedas eléctricas de los/as jugadores/as: no puede ser movido por el contacto con el cuerpo de los/as jugadores/as (ej: mano, pie o cabeza).



Regla 10 - Método de puntuación

Gol validado

Se valida un gol cuando todo el balón cruza la línea de gol, entre los postes de la portería, dado que no ocurran infracciones a las reglas de juego previamente por el equipo que anota el gol.

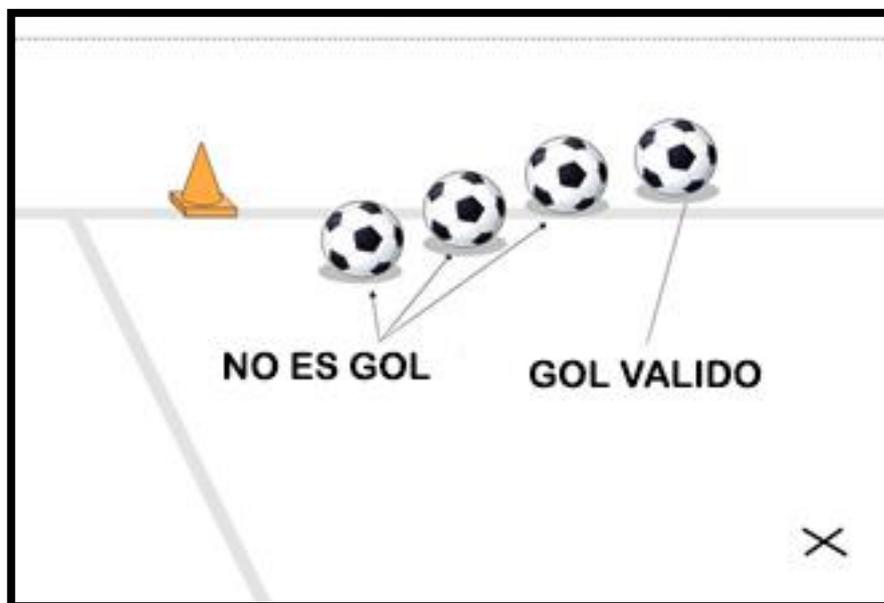
En ausencia de poste de portería, se anota un gol cuando la mayoría del balón pasa dentro de la marca de la portería y cruza enteramente la línea de gol.

Equipo ganador

El equipo que anota la mayor cantidad de goles durante el partido es el ganador. Si ambos equipos anotan la misma cantidad de goles, o si no se anota ningún gol, el partido es un empate.

Reglas de competición

En el caso de partidos que terminan en un empate, las normativas de las distintas competiciones pueden incluir reglas como por ejemplo que se añada un tiempo extra para determinar el ganador del partido.



Regla 11 -Ubicación en la pista

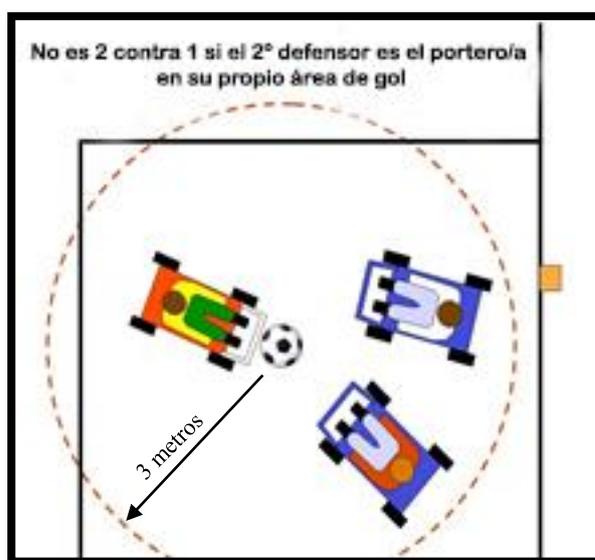
General

Hay dos opciones de falta que están basadas en la posición de los/as jugadores/as. Sin embargo, no es una falta en sí alguna de las situaciones siguientes ocurren:

Posición de 2 contra 1

- Cuando 2 jugadores/as de un mismo equipo y 1 oponente están dentro de los 3 m (10 ft) del balón mientras está en juego.
- No hay un 2 contra 1 si uno de los/as jugadores/as de un mismo equipo es un/a portero/a en su área de gol.
- No hay un 2 contra 1 si no hay un oponente dentro de los 3 m (10 ft) del balón.

Regla 2 contra 1



Área de gol

3 o más jugadores/as de un mismo equipo están activamente involucrados en su propia área de gol al mismo tiempo mientras el balón está en juego.

Falta

Cualquiera de estas situaciones de ubicación sólo serán penalizadas si, en opinión del/la árbitro/a, uno/a de los/as jugadores/as de un mismo equipo está involucrado activamente en el juego al:

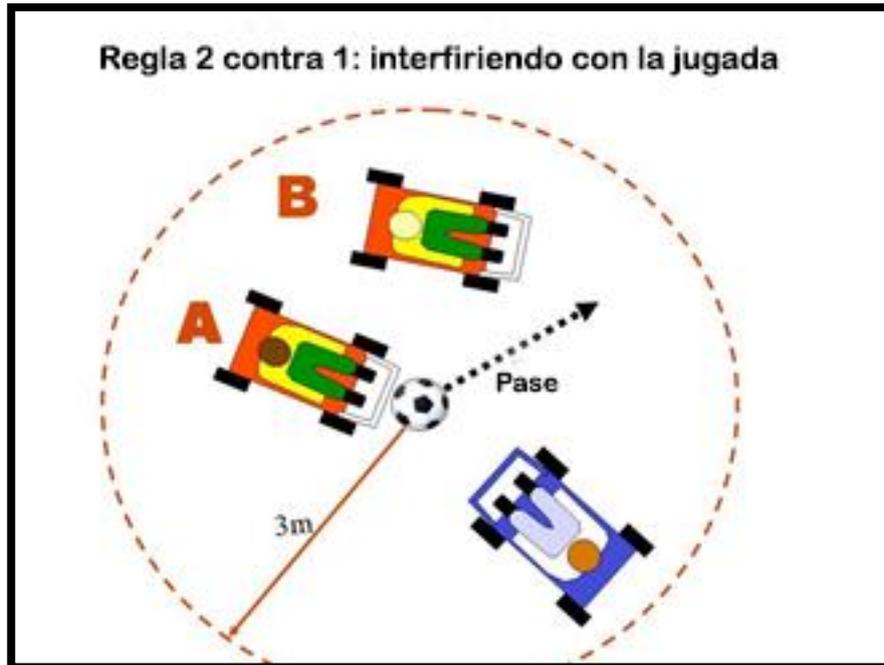
- Interferir con la jugada
- O interferir con un oponente
- O ganar ventaja al estar en esa posición.

Incumplimientos/ Sanciones

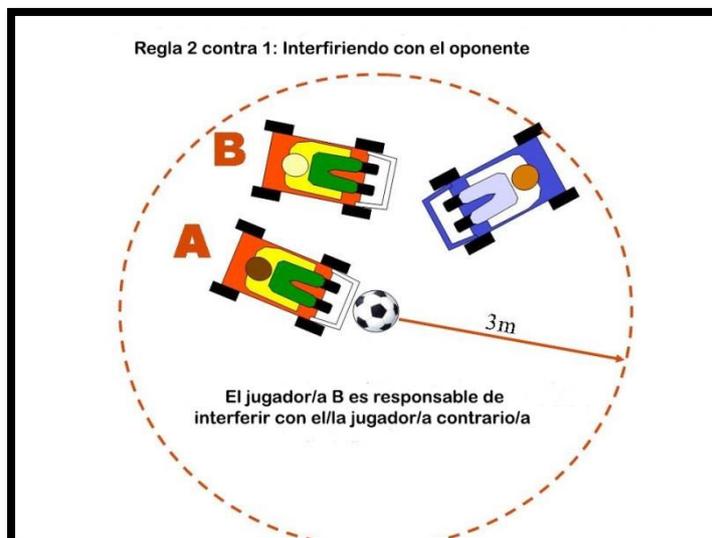
Por una falta de esta regla, el/la árbitro/a otorgará un tiro libre indirecto al equipo contrario que debe realizar desde el lugar donde ocurrió la infracción, de acuerdo con los requerimientos de la regla 13.

La definición de elementos de involucramiento en una jugada activa son las siguientes:

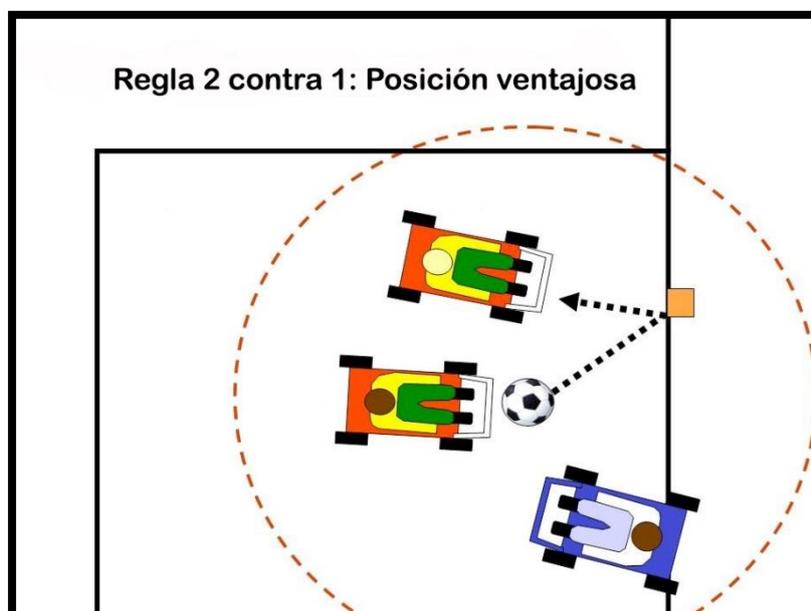
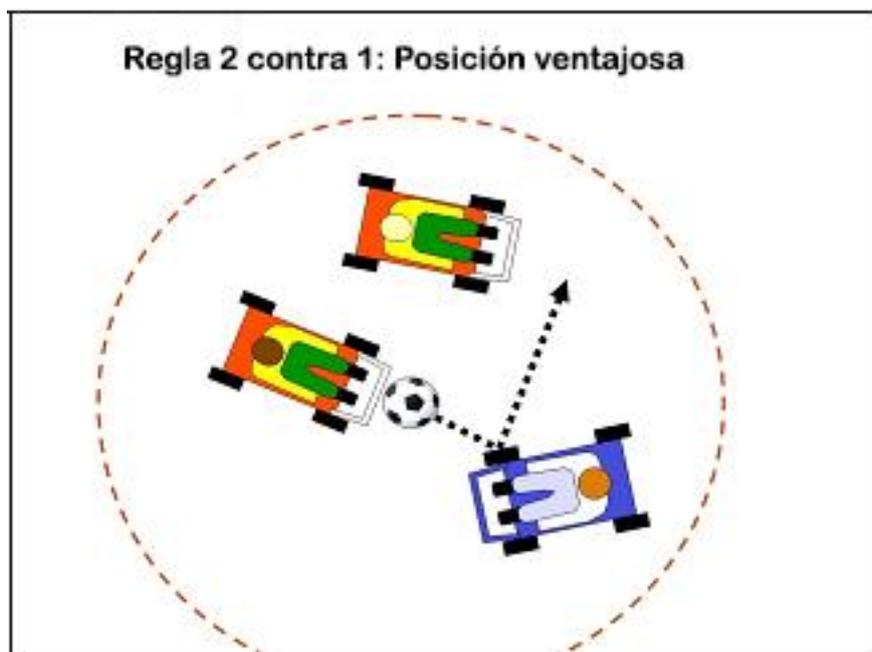
- Interferir con el juego significa jugar o tocar el balón pasándolo o tocándolo por un/a compañero/a del mismo equipo.



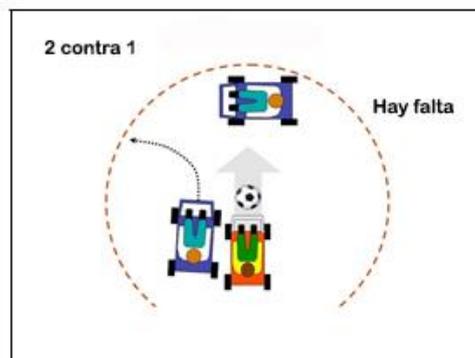
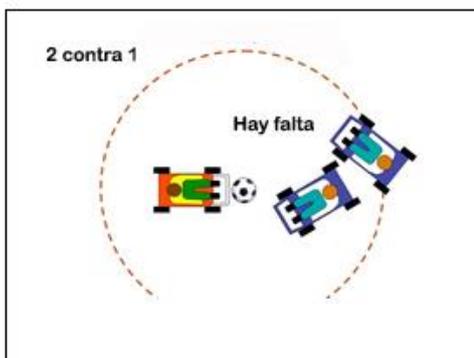
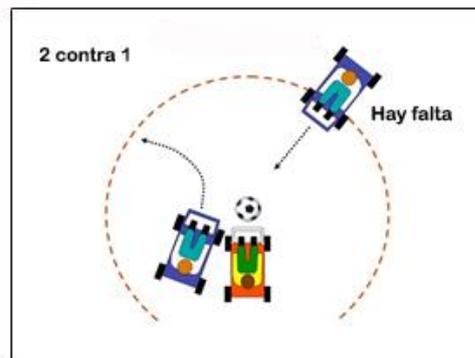
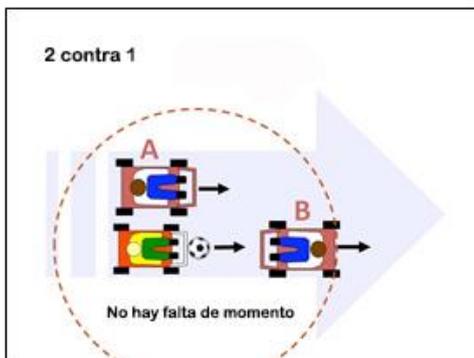
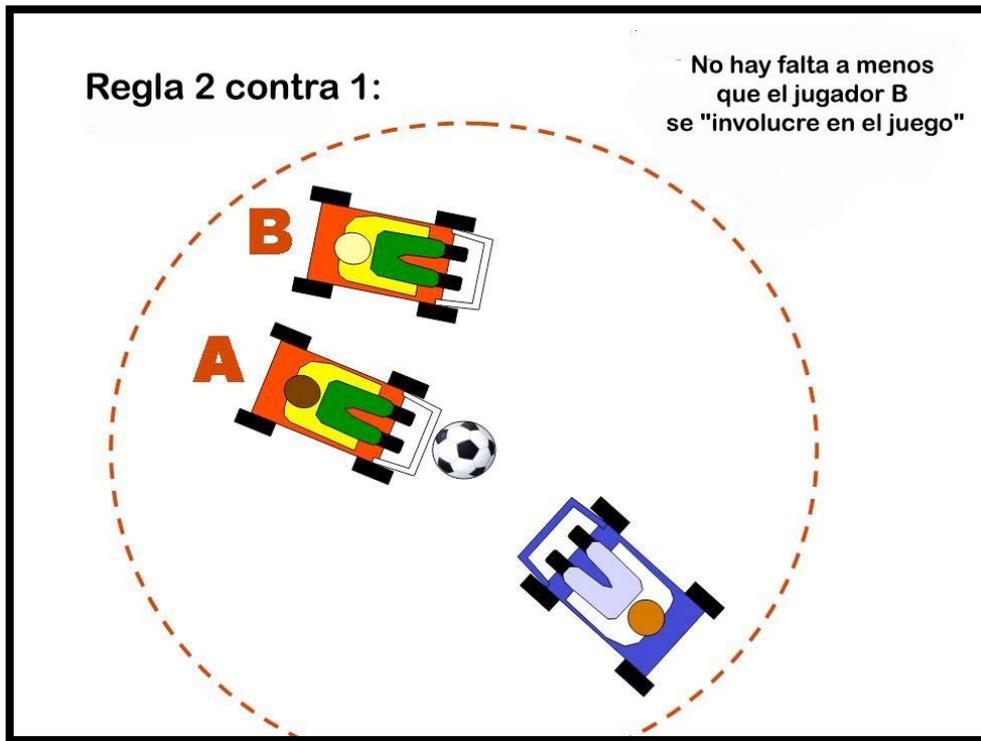
- Interferir con un/a oponente significa impedir que el/la jugador/a contrario/a juegue o pueda jugar al obstruir los movimientos del/la mismo/a o hacer un gesto o movimiento que, en la opinión del/la árbitro/a, engañe o distraiga al oponente.



- Sacar ventaja al estar en una posición significa jugar un balón que rebote de un poste estando en una posición de 2 contra 1, o jugar un balón que rebote en un/a jugador/a contrario/a estando en una posición de 2 contra 1.



- Que haya 2 jugadores/as de un mismo equipo a menos de 3 m del balón y 1 oponente, por sí mismo, no es una falta a menos o hasta que el 2º de los/as jugadores/as se involucre en la jugada de forma activa.



Regla 12 - Faltas y mala conducta

Las faltas y mala conducta serán sancionadas de la siguiente manera:

Tiro libre directo

Se otorga un tiro libre directo al equipo contrario si un/a jugador/a embiste o intenta embestir a un/a jugador/a contrario/a de forma que el árbitro interprete como intencionada, descuidada, imprudente o usando excesiva fuerza.

Se otorga también un tiro libre directo al equipo contrario si un/a jugador/a comete cualquiera de las siguientes infracciones:

- Agarra a un/a contrario/a con su silla.
- Agarra el balón deliberadamente.
- Usa sus brazos para empujar, agarrar o pegarle a un/a jugador/a contrario/a o intenta hacerlo.
- Escupe a un/a oponente.
- Rechaza una oportunidad de marcar un gol.

El tiro libre directo se realiza desde donde se cometió la falta.

Lanzamiento de penalti

Se otorga un lanzamiento de penalti si se cometen cualquiera de las infracciones mencionadas previamente dentro su propia área de gol, independientemente de la posición del balón, siempre y cuando el balón está en juego.

Tiro libre indirecto

Se le otorga un tiro libre indirecto al equipo contrario si un/a jugador/a que no sea el/la portero/a:

- Cruza completamente la línea de gol (con las 4 ruedas principales), entre los postes de la portería, durante el juego.

También se le otorga un tiro libre al equipo contrario si un/a jugador/a, en la opinión del/la árbitro/a:

- Juega de manera peligrosa,
- Impide el avance de un/a contrario/a,
- Deliberadamente mueve o empuja un poste de la portería
- Comete cualquier otra falta, no previamente mencionada en la regla 12, por la cual el juego se detiene para advertir o expulsar a un/a jugador/a.

El tiro libre indirecto se realiza desde donde se cometió la falta (sujeto a los requerimientos de la regla 13)



Sanciones disciplinarias

Sólo un/a jugador/a, un/a suplente puede ser amonestado/a con una tarjeta amarilla o roja.

El/la árbitro/a tiene la autoridad para tomar sanciones disciplinarias desde el momento en que ingresa al lugar del partido hasta que se retira después del último silbido.

Advertencia por infracciones

Un/a jugador/a es advertido/a y amonestado/a con una tarjeta amarilla si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Es culpable de comportamiento antideportivo,
2. Muestra disentimiento por palabra o acción,
3. Persistentemente infringe las reglas del juego,
4. Retrasa retomar el juego,
5. No cumple con la distancia requerida cuando se reinicia el juego con un saque de esquina, lateral, tiro de penalti, o saque de continuación,
6. Entra o reingresa a la pista sin el permiso del/la árbitro/a,
7. Deliberadamente se retira de la pista sin el permiso del/la árbitro/a.

Expulsión por infracciones

Un/a jugador/a es expulsado y se le muestra una tarjeta roja si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Es culpable de conducta violenta,
2. Le escupe a un/a jugador/a contrario/a o cualquier otra persona,
3. Interfiere un gol del equipo contrario o rechaza una clara oportunidad de gol deliberadamente manipulando el balón,
4. Impide una clara oportunidad de gol a un/a jugador/a contrario/a al acercarse al objetivo de/la jugador/a en una infracción punible con un tiro libre o un tiro penalti,
5. Impide un gol al equipo contrario al cruzar sobre la línea de gol (a excepción de los porteros),
6. Utiliza lenguaje y/o gestos ofensivos, abusivos o insultos.
7. Recibe una segunda advertencia en el mismo partido (tarjeta amarilla).

Un/a jugador/a que ha sido expulsado debe alejarse de la pista y del área técnica (visible y auditivamente).

Los elementos de la regla 12 son definidos del modo siguiente:



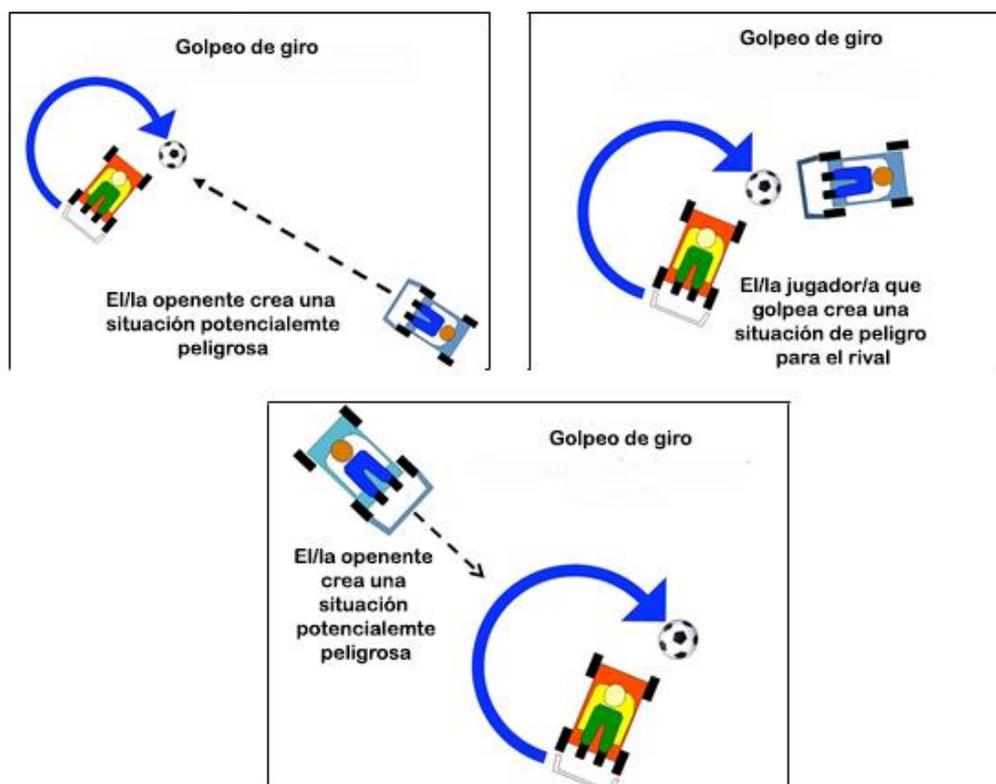
Toques y ataques justos son permitidos en cuanto sean de parachoques contra parachoques. Los contactos con cualquier otra parte de las sillas o embestidas son considerados como una falta y NO están permitidos.

Embestidas suceden cuando: un/a jugador/a que deliberadamente se choca con un oponente, con o sin el balón, a alta velocidad o con excesiva fuerza. El/la jugador/a contrario/a puede estar en movimiento o parado.

Un agarre sucede cuando: un/a jugador/a deliberadamente restringe el movimiento de la silla de un oponente. La obstrucción o Clipping es una variación de agarrar.

La obstrucción o “Clipping” sucede cuando: un/a jugador/a deliberadamente contacta el costado o respaldo de la silla de un oponente a modo de impedir el progreso del mismo.

Los golpes de giro o “Spin kicks” son un método de impulsar el balón lo más lejos y fuerte de lo posible. Es una acción fascinante e impresionante que hace que el powerchair fútbol sea un deporte maravilloso para los/as espectadores/as. Sin embargo, si el golpeo de giro se realiza durante el juego también puede crear una situación peligrosa porque por una porción del movimiento el jugador es incapaz de ver el balón o si alguien se está acercando a la misma.



Regla 13- Tiros Libres

Tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón debe estar quieto cuando se realiza el tiro.

Tiro libre directo

- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del equipo contrario.
- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del propio equipo, se le concede un saque de esquina al equipo contrario.

Tiro libre indirecto

Señalización

E/la árbitro/a indica un tiro libre indirecto levantando su brazo sobre la cabeza. Mantiene el brazo en esa posición hasta que se realiza el tiro y el balón sea tocado por otro/a jugador/a o salga del terreno de juego.

El balón entra a la portería

Sólo se puede anotar un gol si el balón es tocado por otro jugador antes de que entre a la portería.

- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del equipo contrario, se otorga el gol.
- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del propio equipo, se otorga un saque de esquina al equipo contrario.

Posición del tiro libre

Tiro libre dentro del área de gol

Tiro libre directo o indirecto para el equipo defensor:

- Todos/as los/as oponentes están a al menos 5 m (16.5 ft) del balón.
- Todos/as los/as oponentes han de permanecer fuera del área de gol hasta que el balón esté en juego.
- El balón está en juego cuando se mueve más allá del área de gol.

Un tiro libre otorgado en el área de gol se lanza desde cualquier punto dentro del área.



Tiro libre indirecto para equipo atacante:

- Todos los/as jugadores/as contrarios han de estar a al menos 5 m (16.5 ft) del balón hasta que esté en juego, a menos que estén en su propia línea de gol entre los postes de la portería.
- El balón está en juego cuando ha sido golpeado y se ha movido.
- Un tiro libre indirecto otorgado dentro del área de gol del equipo oponente se toma desde un punto sobre la línea del área de gol paralela a la línea de gol, en el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

Tiro libre fuera del área de gol

- Todos los/as jugadores/as estarán al menos a 5 m (16.5 ft) del balón hasta que esté en juego.
- El balón está en juego cuando es golpeado y se ha movido.
- El tiro libre se realiza desde el lugar en donde ocurrió la infracción. Posición de la defensa
- Los/as defensores/as tienen prioridad sobre posición en su propia área de gol previo al tiro.

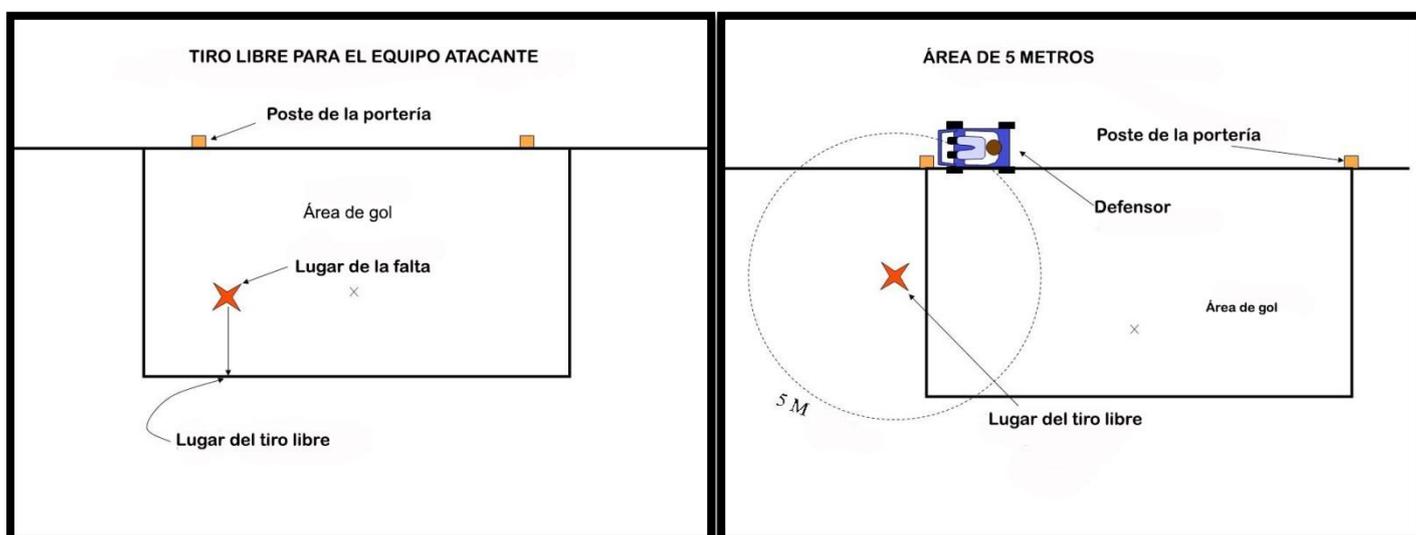
Infracciones/ Sanciones

Si, cuando se lanza un tiro libre, un/a jugador/a contrario está más cerca del balón de la distancia requerida:

- Se repite el tiro.

Si, cuando se lanza un tiro libre por el equipo defensor desde dentro de su área de gol, el balón sigue la jugada:

- Se repite el tiro



Regla 14 –Lanzamiento de Penalti

General

Se concede un tiro de penalti contra un equipo que comete una falta seria por el cual se otorga un tiro libre directo, dentro de su propia área de gol mientras el balón está en juego.

Un gol se puede anotar directamente de un tiro penalti.

Se prorrogar el tiempo para que se realice un tiro penalti al final de cada medio tiempo o al final del tiempo extra.

Ubicación del balón y los/as jugadores/as

El balón:

- Debe ubicarse sobre la marca de penalti.

Los/as jugadores/as que realizan el tiro penalti:

- Deben estar debidamente identificados.

El /la portero/a defensor:

- Debe defender el penalti el/la portero/a que estaba jugando al momento en que se otorgó el penalti (no se puede reemplazar).
- Debe permanecer en la línea de gol de frente al jugador/a oponente, entre los postes de la portería con las ruedas delanteras tocando la línea de gol hasta que el balón se toque.

Los/as jugadores/as que no son los lanzadores se ubican:

- Dentro del campo de juego
- Fuera del área de gol
- Detrás de la marca de penalti
- Al menos a 5 m (16.5 ft) de la marca de penalti.

El/la árbitro/a

- No hará la señal para que se tire penalti hasta que los/as jugadores/as estén en sus posiciones, de acuerdo a las reglas.
- Decide cuándo se completó un tiro penalti.

Procedimiento

- El/la jugador/a que realiza el tiro de penalti será quien lance el balón.
- El/la jugador/a encargado/a del lanzamiento no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que haya sido tocado por otro/a jugador/a.
- El balón estará en juego cuando comience a estar en movimiento.

Cuando el tiro de penalti se realiza durante el transcurso normal del juego, o en tiempo añadido en el entre-tiempo o al final del partido para permitir que se realice el lanzamiento o se vuelva a lanzar el tiro, se otorga el gol si, antes de pasar los postes de la portería:

- El balón toca a cualquiera de los postes y/o al portero/a.

Infracciones/ Sanciones

Si el/la árbitro/a da la señal para hacer lanzamiento del tiro de penalti y, antes de que el balón esté en juego, ocurre alguna de las siguientes infracciones:

Si el/la jugador/a que hace el tiro penalti infringe las reglas del juego:

1. El/la árbitro/a permitirá que el lanzamiento continúe
2. Si el balón sobrepasa la línea de gol, el lanzamiento se repetirá
3. Si el balón no sobrepasa la línea de gol, el/la árbitro/a detendrá el juego y lo reiniciará con un tiro libre indirecto al equipo defensor.

Si el/la portero/a infringe las reglas del juego:

1. El/la árbitro/a permite que el lanzamiento continúe
2. Si el balón sobrepasa la línea de gol, se otorga el gol
3. Si el balón no sobrepasa la línea de gol, el lanzamiento se repite

Si un/a compañero/a del lanzador/a del penalti entra al área de gol o se mueve dentro de los 5 m (16.5 ft) de la marca del penalti:

1. El/la árbitro/a permite que continúe el lanzamiento
2. Si el balón sobrepasa la línea de gol, el lanzamiento se repite
3. Si el balón no sobrepasa la línea de gol, el/la árbitro/a detiene el juego y se reinicia con un tiro indirecto al equipo defensor, desde donde ocurrió la infracción.

Si un/a compañero/a del/la portero/a entra al área de gol o se mueve dentro de los 5 m (16.5 ft) de la marca del penalti:

1. El/la árbitro/a permite que continúe el lanzamiento
2. Si el balón sobrepasa la línea de gol, se otorga el gol
3. Si el balón no sobrepasa la línea de gol, el lanzamiento se repite.

Si un/a o más jugadores/as de ambos equipos infringe las reglas del juego:

- El lanzamiento se repite.

Si, después de lanzar el penalti:

El/la lanzador/a toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que la toque otro/a jugador/a:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo defensor, el tiro se realizará desde donde ocurrió la infracción.

Si el/la lanzador/a deliberadamente manipula el balón antes de que la toque otro/a jugador/a:

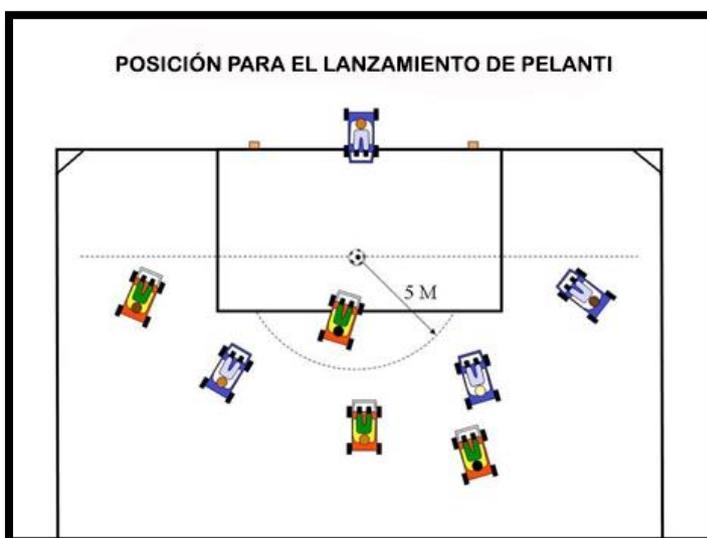
- Se otorgará un tiro libre directo al equipo defensor, el tiro se realizará desde donde ocurrió la infracción.

Si el balón es tocado por un agente externo mientras avanza:

- El lanzamiento se repite.

Si el balón rebota dentro de la pista tras ser tocado por el portero o los postes de la portería y luego es tocado por un agente externo:

- El/a árbitro/a detendrá el juego
- Se retoma el juego con un saque de continuación (set ball) en el lugar donde tocó al agente externo.



Regla 15 – Saque de banda

General

Un saque de banda es una forma de reiniciar el juego. Se puede anotar un gol directo desde un saque de banda. Se otorga un saque de banda:

- Cuando todo el balón pasa sobre la línea de banda, en el aire o sobre el suelo.
- Se saca desde el lugar donde el balón cruzó la línea de banda.
- Se le concede al equipo contrario al del jugador/a que tocó el balón por última vez.

Procedimiento

- Le balón se ubica sobre la línea de bando, donde salió del terreno de juego.
- Los/as jugadores/as oponentes deben permanecer alejados al menos 5 m (16.5 ft) hasta que el balón esté en juego.
- El balón estará en juego cuando ha sido lanzado y está en movimiento.
- El lanzador/a no puede volver a tocar el balón una segunda vez hasta que sea tocado por otro/ a jugador/a.
- Los/a defensores/as tienen prioridad sobre posición en su propia área de gol antes del saque.

Incumplimientos/ Sanciones

Si un/a oponente deliberadamente distrae o impide al lanzador/a realizar el saque:

- Al jugador/a se le dará una advertencia por comportamiento antideportivo y se le sacará una tarjeta amarilla.

Por cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- El saque de banda lo realizará un/a jugador/a del equipo contrario.

Regla 16 – Saque de puerta

General

El saque de puerta es un método de reiniciar el juego.

Un gol se puede anotar directamente desde un saque de puerta, pero sólo contra el equipo contrario.

El saque de portería se concede cuando:

- Todo el balón, ha sido tocado por última vez por un/a jugador/a del equipo atacante, pasa sobre la línea de gol bien el aire o sobre el suelo y no se anota un gol de acuerdo con la regla 10.

Procedimiento

- El balón se lanzará desde algún punto dentro del área de gol por un/a jugador/a del equipo defensor.
- Los/as oponentes deben mantenerse alejados al menos a 5 m (16.5 ft) hasta que el balón esté en juego.
- El balón está en juego cuando ha sido puesto en movimiento más allá del área de gol.

Incumplimientos/ Sanciones

Si, después de que el balón esté en juego, el/la lanzador/a deliberadamente manipula el balón antes de que sea tocado por otro/a jugador/a:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, el tiro se realizará desde donde ocurrió la falta.

Por cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- Se repetirá el saque.

Regla 17 – Saques de esquina

General

El saque de esquina es un método de reiniciar el juego.

Se puede anotar un gol directamente desde un saque de esquina, pero sólo contra el equipo contrario.

Se otorga un saque de esquina cuando:

- Todo el balón, tras haber sido tocado por última vez a un/a jugador/a del equipo defensor, pasa sobre la línea de gol por aire o por el suelo y no se anota un gol de acuerdo a la regla 10.

Procedimiento

- El balón se ubicará en la esquina de la pista, lo más cercano a donde el balón salió de juego.
- Los oponentes deberán permanecer a al menos 5 m (16.5 ft) del triángulo del corner hasta que el balón esté en juego.
- El balón lo lanzará un/a jugador/a del equipo atacante.
- El balón está en juego cuando ha sido puesto en movimiento por parte del/la lanzador/a.
- El/la lanzador/a no debe volver a tocar el balón por segunda vez antes de que la toque otro/a jugador/a.

Incumplimientos/ Sanciones

Si el lanzador/a toca el balón por segunda vez antes de que toque a otro/a jugador/a:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario que debe realizarse desde el lugar donde ocurrió la infracción.

Por cualquier incumplimiento de esta regla:

- Se repite el saque.

Lanzamientos de penaltis

General

Los lanzamientos de penaltis son un método para determinar al equipo ganador cuando las reglas de competición requieren que haya un equipo ganador y el marcador está empatado al finalizar ambos tiempos reglamentarios y dos tiempos de prórroga.

Procedimiento

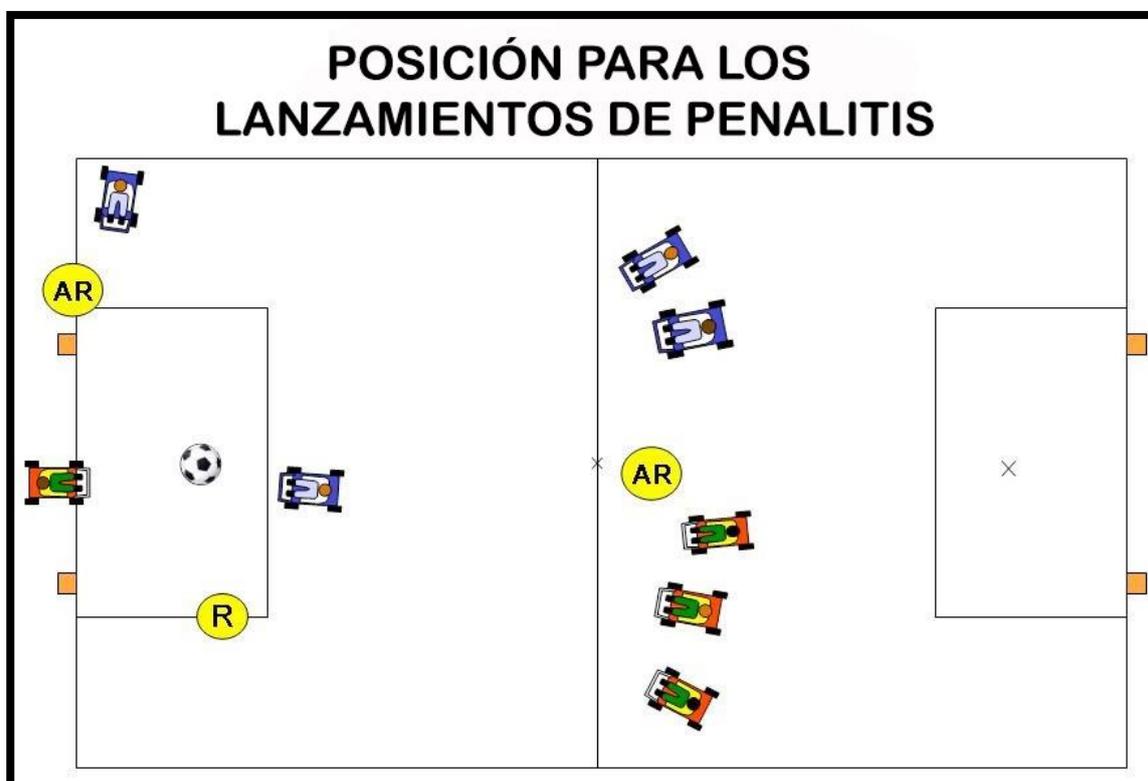
- El/la árbitro/a elige una portería donde se realizarán los lanzamientos.
- El/la árbitro/a tira una moneda y el equipo cuyo capitán/a gana decide si lanzan primeros/as o segundos/as.
- El/la árbitro/a mantendrá una cuenta de los tiros realizados.
- Sujeto a las condiciones explicadas más adelante, ambos equipos realizarán cuatro lanzamientos.
- Sólo los/as jugadores que están en la pista al momento de finalización del partido, que incluye el tiempo añadido de ser necesario, podrán realizar los lanzamientos desde el punto de penalti.
- El balón estará en juego cuando es el/la lanzador/a lo ha puesto en movimiento.
- Los tiros se realizarán alternativamente entre ambos equipos.
- Si un equipo tiene mayor número de jugadores/as al finalizar el partido, el equipo oponente, deberá reducir el número de lanzadores/as para equilibrarse con el equipo que tiene menor número de jugadores/as e informar al árbitro del nombre y número de los/as jugadores/as excluidos. El/la capitán/a del equipo tendrá esta responsabilidad.
- Cada lanzamiento lo realizará un/a jugador/a distinto/a y todos/as los/as jugadores/as aptos deben realizar un lanzamiento antes de que un/a jugador/a pueda lanzar por segunda vez.
- Si, después de que ambos equipos hayan lanzado cuatro veces, ambos equipos han anotado la misma cantidad de goles, se siguen realizando tiros hasta que un equipo tenga un gol más que el contrario con la misma cantidad de lanzamientos.
- Si, antes de que ambos equipos hayan lanzado cuatro veces, un equipo tiene más goles que el otro equipo, aunque se completen los cuatro lanzamientos no se realizan lanzamientos adicionales.
- Un/a jugador/a apto puede cambiar de posición con el/la portero/a en cualquier momento en que se estén realizando los tiros penaltis.
- El/la portero/a que es compañero/a de quien lanza debe permanecer fuera de la pista donde se están realizando los lanzamientos, al lado de la línea de banda.

- Un/a portero/a que se lastima o sufre una fallo técnico mientras se realizan los lanzamientos de penaltis y no puede continuar como portero/a puede ser reemplazado por un/a sustituto/a identificado/a. El/la sustituto/a debe participar de los lanzamientos y es el único jugador/a permitido/a para defender todos los lanzamientos subsecuentes del equipo contrario.
- A menos que esté expresamente establecido, las reglas de juego relevantes se aplicarán durante se realizan los lanzamientos de penaltis.

Infracciones/ Sanciones

Ante cualquier infracción de esta regla:

- Se repite el lanzamiento.



Notas administrativas

Área técnica

Las áreas técnicas pueden variar entre lugares, por ejemplo, en tamaño o ubicación, y las siguientes notas se emiten como guía general:

- Los límites laterales del área técnica son desde la línea de gol a media pista o a 1 m de la mesa de anotación y se extiende hacia adelante al borde del área de autoridades.
- Se recomienda usar marcas para definir esta área.
- La cantidad de personas que pueden ocupar el área técnica está definida por las reglas de la competición.
- Los/as ocupantes del área técnica deberán ser identificados/as antes del comienzo del partido de acuerdo con las reglas de la competición.
- Sólo una persona a la vez está autorizada para expresar instrucciones tácticas.
- Personal del equipo puede ingresar a la pista sólo después de recibir permiso del/la árbitro/a (excluidas situaciones de seguridad o peligro inminente). El personal que solicita permiso para ingresar a la pista deberá preguntar primero al asistente/a de árbitro/a más cercano para que le haga señas al/la árbitro/a.
- El/la entrenador/a y otros ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera responsable.

El/la cuarto/a arbitro/a

- El/la cuarto/a arbitro/a puede ser nombrado bajo las reglas de la competición y oficiará si cualquier de los tres componentes del estamento arbitral del partido no puede continuar.
- Debe asistir al/la árbitro/a en todo momento.
- Antes del comienzo de la competición, el/la organizador/a declarará claramente si, en caso de que el/la árbitro/a no pueda continuar, el/la cuarto/a arbitro/a asume como árbitro/a del partido o si el/la asistente/a de árbitro/a asume como árbitro/a y el cuarto oficial se convierte en asistente/a de árbitro/a.
- El/la cuarto/a arbitro/a asiste con cualquier tarea administrativa antes, durante y después del partido, como sea requerido por el/la árbitro/a.
- Es responsable de asistir con procedimientos de reemplazo durante el partido.
- Supervisa los balones de reemplazo, cuando sean requeridos. Si el balón de juego debe ser reemplazado durante el partido, provee otro balón, bajo la instrucción del/la árbitro/a, de la forma más rápida posible.

- Tiene la autoridad para revisar el equipamiento de los/as sustitutos/as antes de que ingresen a la pista de juego. Si su equipamiento no coincide con las reglas del juego, debe informar al/la árbitro/a.
- Debe indicar al/la árbitro/a cuando el/la jugador/a es advertido/a debido a un error en la identificación del/la mismo/a o cuando un/a jugador/a no expulsado tras haber sido advertido por segunda vez o por un comportamiento violento comete una infracción fuera de la vista del/la árbitro/a y del/la asistente/a de árbitro/a. El/la árbitro/a, sin embargo, mantiene la autoridad para decidir sobre todos los asuntos relacionados con el juego.
- Después del partido, el/la cuarto/a arbitro/a debe presentar un informe a las autoridades pertinentes sobre cualquier falta de conducta u otro incidente que haya ocurrido fuera de la vista del/la árbitro/a y asistente/a de árbitro/a. El/la cuarto/a arbitro/a debe avisar al/la árbitro/a y a su asistente/a de cualquier informe que se realice.
- Tiene la autoridad de informar al/la árbitro/a del comportamiento irresponsable de cualquier ocupante del área técnica.

Entrenadores/as

Los/as entrenadores/as son responsables por todas las personas relacionadas con su equipo con su conducta y cumplimiento con las reglas del juego.

Los/as entrenadores/as también pueden ser jugador/a pero deben estar incluidos en el listado de jugadores/as del equipos con ambos roles.

Señales del/la Árbitro/a

SEÑALES DEL/LA ÁRBITRO/A



Tiro indirecto



Saque de esquina



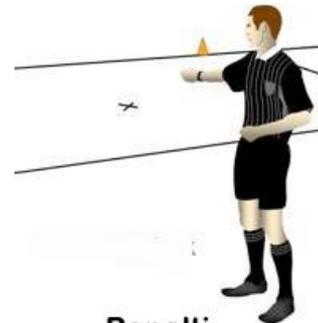
Saque de banda
(kick-in)



Tiro directo



Saque de continuación
(set ball)



Penalti



Infracción del 2 contra 1



Ventaja



Apercibimiento (tarjeta amarilla)



Expulsión (tarjeta roja)

Señales del/la Asistente/a de Árbitro/a

**SEÑALES
DEL/LA
ASISTENTE/A
DE ÁRBITRO/A**



Sustitución



Falta



Saque de puerta



Saque de banda (Kick-in)



Saque de esquina