



**Federación Internacional de Rugby en
Silla de Ruedas**

**Reglas Internacionales del
Deporte de Rugby en Silla de
Ruedas**

15 de Junio del 2019

Traducido a Mayo del 2020

Traducción: Alberto Maurel Peralta.

Aquello que está escrito en ROJO se corresponde con la introducción de nuevas normas al reglamento. ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN. JUNIO 2.019

Nota: El Inglés es la lengua oficial de la IWRF. Por ello, cualquier documento que haya sido traducido a otro idioma que no sea inglés, no será reconocido como oficial por la IWRF o sus federaciones afiliadas.

International Wheelchair Rugby Federation

Suite 349, 5148 48th Avenue

Delta, BC, V4K 5B6, Canadá

Teléfono: +1 778 999 3445

Skype: calliwrf Email: info@iwrf.com

CONTENIDO

REGLA 1. EL JUEGO	8
Artículo 1. Definición	8
REGLA 2. EL TERRENO DE JUEGO.....	8
Artículo 2. El Terreno de Juego.....	8
Artículo 3. La Pista.....	8
Artículo 4. Líneas Limítrofes.....	8
Artículo 5. Línea central	9
Artículo 6. Círculo Central.....	9
Artículo 7. Área (Key/ Zona)	9
Artículo 8. Línea de Gol (Línea de Ensayo).....	9
Artículo 9. Pista Trasera y Pista Delantera.....	9
Artículo 10. Mesa de Oficiales	10
Artículo 11. Zonas de Banco de Equipo	10
Artículo 12. Área de Sustitución.....	10
Artículo 13. Área de Penalti (Penalty Box).....	10
REGLA 3. EQUIPAMIENTO.....	11
Artículo 14. Balón.....	11
Artículo 15. Reloj de Partido.....	11
Artículo 16. Dispositivo de los Cuarenta Segundos	11
Artículo 17. Dispositivo de señalización	11
Artículo 18. Marcador	11
Artículo 19. Flecha de Posesión Alternada.....	11
Artículo 20. Planillas de registro (Actas).....	12
Artículo 21. Uniforme.....	12
Artículo 22. Protección de Manos	12
REGLA 4. LA SILLA DE RUEDAS	13
Artículo 23. Cumplimiento con las Especificaciones.....	13
Artículo 24. Ancho.....	13
Artículo 25. Largo.....	13
Artículo 26. Altura.....	13
Artículo 27. Ruedas	13
Artículo 28. Dispositivos antivuelco.....	14
Artículo 29. Grilla.....	14

.....	14
Artículo 30. Alas.....	15
Artículo 31. Confort y seguridad	16
Artículo 32. Modificaciones	20
REGLA 5. EQUIPOS.....	22
Artículo 33. Designación de los equipos	22
Artículo 34. Jugadores.....	22
Artículo 35. Clasificación.....	22
Artículo 36. Roster (Listado de Jugadores).....	23
Artículo 37. Jugadores titulares	23
Artículo 38. Capitanes.....	23
Artículo 39. Entrenadores.....	24
Artículo 40. Selección del área de gol y de suplentes.....	24
REGLA 6. OFICIALES.....	24
Artículo 41. Oficiales del juego.....	24
Artículo 42. Jurisdicción de oficiales.....	25
Artículo 44. Árbitros.....	26
Artículo 46. Comisario Técnico	27
Artículo 47. Anotador	27
Artículo 48. Cronometrador.....	28
Artículo 49. Operador de los Cuarenta Segundos	29
Artículo 50. Cronometrador de Penalti	29
REGLA 7. REGULACIONES DEL TIEMPO.....	29
Artículo 51. Tiempo de Juego	29
Artículo 52. Operaciones del Reloj de Juego.....	30
Artículo 53. Operaciones del Aparato de los Cuarenta Segundos	30
Artículo 54. Operaciones del Reloj de Penalti.....	31
Artículo 55. Balón en Juego (Balón Vivo)	31
Artículo 56. Balón Muerto.....	31
Artículo 57. Tiempos muertos (Time - Outs)	32
Artículo 58. Tiempo Muerto del Árbitro	33
Artículo 59. Tiempo Muerto de Equipamiento.....	34
Artículo 60. Jugador Caído	34
SECCIÓN 8. REGULACIONES DEL JUEGO	35
Artículo 61. Comienzo del Partido.....	35

Artículo 62. Salto Inicial	35
Artículo 63. Posesión Alternativa	36
Artículo 64. Ubicación de una Persona	36
Artículo 65. Ubicación de el balón	37
Artículo 66. Posesión de el balón	37
Artículo 67. Jugando el balón.....	37
Artículo 68. Regatear el Balón.....	38
Artículo 69. Anotar	38
Artículo 70. Saque	38
Artículo 71. Sustituciones.....	39
Artículo 72. Balón Dividido	40
SECCIÓN 9. VIOLACIONES	41
Artículo 73. Sanción	41
Artículo 74. Violación de Balón Devuelto a Pista Trasera (Campo atrás)	41
Artículo 75. Violación de Balón Fuera del Terreno de Juego.....	41
Artículo 76. Violación de Doce Segundos.....	42
Artículo 77. Violación de Patada	42
Artículo 78. Violación de fuera y dentro (Out and In Violation)	42
Artículo 79. Violación de Ventaja Física.....	42
Artículo 80. Violación de Avance Ilegal (10 Segundos Sin Botar)	42
Artículo 81. Violación de Diez Segundos en el Área (Key)	43
Artículo 82. Violaciones de Saque	43
Artículo 83. Violación de Tiempo Muerto	43
Artículo 84. Violación de Salto Inicial	43
Artículo 85. Violación de Cuarenta Segundos	44
REGLA 10. PRINCIPIOS DE CONTACTO	44
Artículo 86. Seguridad	45
Artículo 87. Posición en la Pista	45
Artículo 88. Espacio Vertical	46
Artículo 89. Ventaja	46
REGLA 11. FALTAS COMUNES	46
Artículo 90. Definición y Sanciones	46
Artículo 91. Cargar	47
Artículo 92. Contacto Antes del Silbato.....	47
Artículo 93. Cuatro en la Key	47
Artículo 94. Agarrar (Holding)	47

Artículo 95. Salir de la pista	48
Artículo 96. Empujar	48
Artículo 97. Uso Ilegal de las Manos	48
Artículo 98. Spinning (Rotar)	49
Artículo 99. Metro	49
REGLA 12. FALTAS TÉCNICAS	49
Artículo 100. Definición y Sanciones	49
Artículo 101. Falta Técnica de un Jugador	49
Artículo 102. Falta Técnica de Banquillo.....	51
Artículo 103. Falta Técnica de Equipamiento.....	51
Artículo 104. Falta Técnica por Exceso de Puntos.....	52
Artículo 105. Falta Flagrante.....	52
Artículo 106. Falta Descalificante	52
REGLA 13. EXCLUSIONES	54
Artículo 107. Cumpliendo la Exclusión	54
Artículo 108. Salida del Área de Penalti.....	54
Artículo 109. Exclusiones Múltiples	55
Artículo 110. Faltas durante Intervalos	55
SECCIÓN 14. CONCLUYENDO EL JUEGO	55
Artículo 111. Decidir el Partido	55
Artículo 112. Terminar el Partido.....	56
Artículo 113. Pérdida del Encuentro	56
ANEXO A - TERRENO DE JUEGO	58
ANEXO B - ACTA DEL PARTIDO	59
ANEXO C - PLANILLA DE PENALTI.....	60

Para simplificar el texto, el sexo masculino será utilizado para referirse tanto al sexo masculino como al femenino. Cualquier referencia en las reglas sobre un jugador debe ser interpretada incluyendo la silla de ruedas del jugador, a no ser que se especifique lo contrario.

REGLA 1. EL JUEGO

Artículo 1. Definición

El Rugby en Silla de Ruedas es un deporte de equipo para atletas masculinos y femeninos con una discapacidad. El objetivo es marcar goles (ensayos) cruzando la línea de gol del equipo contrario en posesión del balón. El balón puede ser pasada, lanzada, bateada, rodada, botada 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.

REGLA 2. EL TERRENO DE JUEGO

Artículo 2. El Terreno de Juego

El terreno de juego incluye la pista 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 terreno de juego.

Artículo 3. La Pista

El Rugby en Silla de Ruedas se juega en una pista cubierta que mide 15 metros de ancho por 28 metros de largo. La pista debe ser marcada por líneas limítrofes, una línea central, un círculo central y dos áreas, como se define en el Artículo 7. **Todas las líneas de la pista deben ser del mismo ancho y marcadas del mismo color.**

Una pista que cumpla con las regulaciones FIBA para baloncesto se considerará que cumple con las regulaciones IWRG para el Rugby en Silla de Ruedas.

Artículo 4. Líneas Limítrofes

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

Artículo 5. Línea central

La pista 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 pista 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 (Key/ Zona)

La pista debe incluir áreas en cada extremo de la pista, centradas entre las líneas laterales. Cada área debe estar definida por dos líneas marcadas perpendicularmente a la línea final, unidas por una línea paralela a la línea de fondo. 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 de fondo hasta el borde externo de la línea marcada paralelamente a la línea de fondo. Las líneas que marcan el área son consideradas parte del área.

Artículo 8. Línea de Gol (Línea de Ensayo)

La línea de gol es la parte de la línea de fondo 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 estar colocados fuera de la pista de modo que un lado toque el lado interno de la línea de fondo y el otro lado toque el lado externo del área. Las líneas de gol y los conos son considerados fuera de pista.

Artículo 9. Pista Trasera y Pista Delantera

Cada equipo tiene una pista trasera (zona de defensa) y una pista delantera (zona de ataque). La pista trasera de un equipo es la zona desde el lado interno de la línea de fondo que incluye el área que ese equipo está defendiendo hasta la línea central. La pista delantera es la zona desde la línea central hasta el lado interno de la línea de fondo que incluye el área que el equipo contrario está defendiendo. La línea central se considera parte de la pista trasera de cada equipo.

Artículo 10. Mesa de Oficiales

El terreno de juego debe incluir una mesa de oficiales localizada en la línea central por fuera de la pista y a una distancia mínima de 1.5 metros desde la línea lateral.

(Ver Anexo A)

Artículo 11. Zonas de Banco de Equipo

El terreno de juego debe incluir dos zonas de banco de equipo, fuera de la pista en el mismo lado de la mesa de oficiales. Los extremos de cada zona de banco de equipo deben estar definidos por líneas de 2 metros de largo, empezando en la línea lateral y perpendicularmente a ella. Una línea debe extenderse desde la línea de fondo y la otra debe ser marcada a 5 metros desde la línea central. Las líneas que limitan las zonas de banco de equipo deben ser marcadas de un color distinto al usado para marcar las líneas de la pista.

Artículo 12. Área de Sustitución

El terreno de juego debe incluir un área de sustitución, localizada por fuera de la pista y entre la mesa de oficiales y la zona de banco de equipo. Los extremos del área de sustitución deben estar definidos por líneas de 2 metros de largo, empezando en la línea lateral y perpendicularmente a ella. 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 pista.

Artículo 13. Área de Penalti (Penalty Box)

El terreno de juego debe incluir un área de penalti del lado de la pista opuesto a la mesa de oficiales. Esta área incluirá dos zonas de penalti, uno a cada lado de la línea central. Cada zona de penalti 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 penalti 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 penalti. Cada equipo será asignado con la zona de penalti directamente opuesta a su zona de banquillo. Una mesa de penalti deberá ser posicionada entre las dos zonas de penalti, directamente opuesta a la mesa de oficiales. (Ver Anexo A)

REGLA 3. EQUIPAMIENTO

Artículo 14. Balón

El juego debe jugarse con un balón aprobado por la IWRf. El balón debe ser inflado a por lo menos 7.5 psi (presión por pulgada cuadrada).

El árbitro 1 debe ser el único que juzgue sobre si el balón está apto para el juego.

Artículo 15. Reloj de Partido

La mesa de oficiales debe estar provista de uno o más dispositivos para medir el tiempo de juego, sanciones y tiempos muertos. Éste debe ser el reloj oficial de partido.

Artículo 16. Dispositivo de los Cuarenta Segundos

La mesa de oficiales debe estar provista de uno o más dispositivos para medir los periodos de cuarenta (40) segundos. El dispositivo de los cuarenta segundos tendrá un sonido distintivo que será diferente al del reloj de partido. El dispositivo de los 40 segundos debe poder restearse a 15 segundos.

Artículo 17. Dispositivo de señalización

La mesa de oficiales debe estar provista de uno o más dispositivos para proveer una señal acústica del fin del tiempo de juego, tiempos muertos, oportunidades de sustitución y otras situaciones que requieran de la atención de los árbitros. Esto puede estar integrado al reloj de partido o al marcador.

Artículo 18. Marcador

El terreno de juego debe estar equipado de un dispositivo para mostrar el resultado actual del partido a los jugadores y espectadores. Este dispositivo puede operarse de forma manual, mecánica o electrónicamente. Puede incluir el reloj de partido como parte del dispositivo.

Artículo 19. Flecha de Posesión Alternada

La mesa de oficiales debe disponer de un dispositivo que muestre la dirección de la jugada para la próxima posesión del balón, 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 al marcador o al reloj de partido.

Artículo 20. Planillas de registro (Actas)

La mesa de oficiales y la mesa de penalti deben estar provistas de planillas de registro (actas) para anotar el resultado del juego y las sanciones suministradas durante el partido. Las planillas de registro estándar (acta) están provistas en el Anexo B. Las planillas de sanciones estándar están provistas en el Anexo C.

Artículo 21. Uniforme

En cada equipo, todas las camisetas de juego deben ser del mismo color y tono. Cualquier prenda usada debajo de la camiseta de juego 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. La parte de arriba del uniforme puede ser de distinto color del de la parte inferior del uniforme. 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, individualmente, pueden usar pantalones cortos o largos.

Todas las camisetas de juego deben llevar un número entre 1 al 15, 20 al 25, 30 al 35, 40 al 45 y 50 al 55, inclusive, en el frente y en la espalda. 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 en torneos oficiales IWRf, el Delegado Técnico debe decidir el color del uniforme que será llevado por los equipos para todos los partidos.

Artículo 22. Protección de 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.

REGLA 4. LA SILLA DE RUEDAS

Artículo 23. Cumplimiento con las 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 máximo 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 de la barra 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. 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 ruedecitas. (Ver Diagrama A de la Silla de Ruedas)

- a. Las ruedas principales deben tener un diámetro máximo de 70 centímetros. Cada rueda principal debe estar adaptada con un radio 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)

Las ruedecitas deben estar en ejes distintos a un mínimo de 20 centímetros entre ellos, medido de centro a centro. El armazón que sostiene las ruedecitas 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 antivuelco

La silla de ruedas debe estar adaptada con un dispositivo antivuelco añadida a la parte posterior de ésta que debe contener dos ruedas separadas a 40 centímetros entre ellas. Si las ruedas del dispositivo antivuelco están fijas, no puede proyectarse más atrás que el punto más posterior de las ruedas principales. Si las ruedas del dispositivo antivuelco rotan, 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 antivuelco debe estar a no más de 2 centímetros del suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas). Los dispositivos antivuelco con resorte están prohibidos.

Artículo 29. Grilla

Para simplificar el texto, “Grilla” será usado para indicar la grilla o la grilla. Estos términos son intercambiables.

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

- a. La parte más frontal de la grilla, medido hacia el punto medio de los caños con las ruedecitas en una posición de rodado hacia adelante, debe estar a exactamente 11 centímetros del suelo. Una tolerancia de 5mm por encima o por debajo de 11 centímetros, cualquiera de los dos, es permitida. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- b. La parte más frontal de la grilla debe tener un mínimo de 20 centímetros medido de lado a lado y debe ser recto.
- c. En su punto más frontal, la grilla no debe extenderse más de 20 centímetros más allá del eje frontal de los armazones de las ruedecitas. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- d. En su punto más ancho, la grilla no debe extenderse más de 2 centímetros más allá del borde externo de los armazones de las ruedecitas a cada lado de la silla de ruedas. (Ver Diagrama A de la Silla de ruedas)

-
- e. El punto más bajo de la grilla debe estar a un mínimo de 3 centímetros desde el suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
 - f. El punto más alto de la grilla 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 la grilla deben tener un mínimo de 0.635 centímetros de diámetro. (Ver Diagrama C de la Silla de ruedas)
 - h. Los caños utilizados para hacer la grilla 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 la grilla 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 de la grilla, 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 la grilla al armazón principal de la silla de ruedas extendiéndose desde el punto más ancho de la grilla. Esta conexión debe ser recta y debe estar hecha en un ángulo de 45° o más de la grilla 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 campo de juego.

-
- 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 el balón. Este apoyo debe estar al mismo nivel o a nivel superior al armazón del asiento. Ninguna parte del balón puede estar dentro de éste. El porta balón se pueden utilizar para asegurar el balón, siempre y cuando el 75% del mismo esté disponible para ser jugado y sólo tengan contacto con éste el 25% del balón.
 - i. Cuando un porta balón está ajustado a la silla, debe ser rígido y hecho de materiales que no sobrepasan los 19mm de diámetro.
 - ii. El porta balón puede estar permanentemente montado a la silla o ajustado al marco con soportes que permitan que el artefacto sea extraído o modificado.
 - iii. La principal función del porta balón debe ser el de soportar el balón. Cuando el balón se encuentra sobre el artefacto, y el atleta esté en una posición natural, el balón debe descansar sobre el artefacto. El porta balón debe parcialmente descansar sobre el regazo del jugador.
 - iv. Ninguna parte del balón debe descansar sobre el marco.
 - v. El 75% del balón debe ser visible sobre el punto más alto del porta balón.

- vi. El porta balón no debe crear ninguna ventaja mecánica. (por ejemplo, debe estar libre de adhesivo, no debe verse partes de metal o permitir que el balón quede encajada en el aparato).
- vii. El artefacto debe estar bien acolchado.
- viii. Si el porta balón es una forma cerrada, como un círculo, debe tener 14cm o menos entre los 2 puntos más externos (es decir, que el diámetro del artefacto debe ser menor de 14cm incluyendo el acolchado).

	<p>Illegal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El porta balón no está soportando el balón. 2) El artefacto cubre más del 50%. 		<p>Legal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El balón se apoya en el artefacto. 2) El porta balón está bien acolchado. 3) Es rígido y extraíble fácilmente.
	<p>Illegal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El porta balón no está soportando el balón. 2) El artefacto cubre más del 50%. 		<p>Legal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El balón se apoya en el artefacto 2) El 75% de el balón está disponible para jugar.
	<p>Illegal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El balón está dentro del marco de la silla. 		<p>Legal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) El balón se apoya en el artefacto. 2) El balón está fuera del marco.
	<p>Illegal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Anchura mayor a 14cm de diámetro. 2) El balón puede ser presionado para que quede encajado. 		<p>Legal:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) La medida entre los dos puntos más externos es menor a 14cm. 2) El 75% de el balón está disponible para jugar. 3) El balón se apoya en el artefacto.

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.

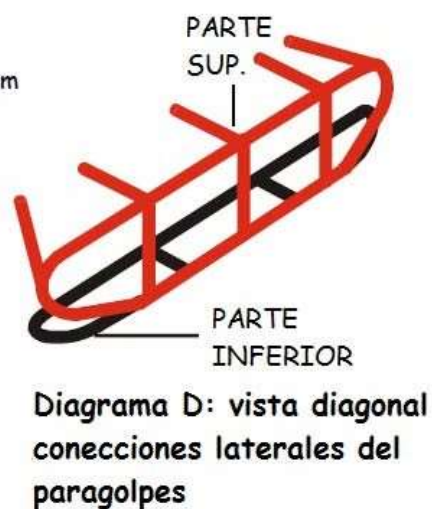
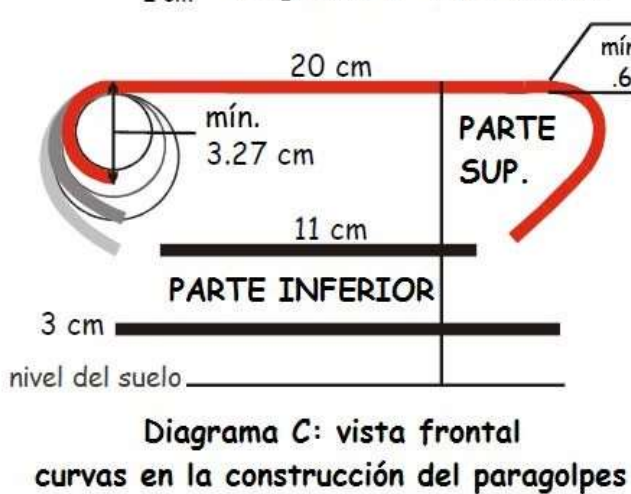
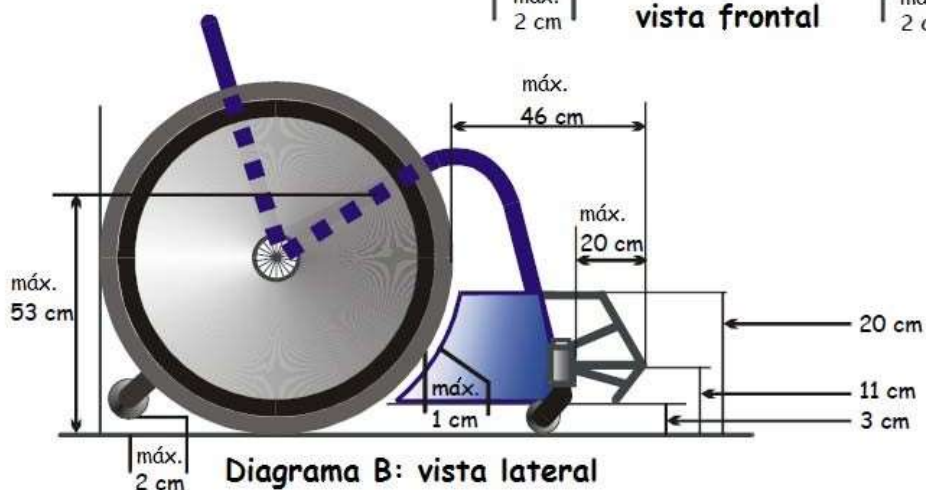
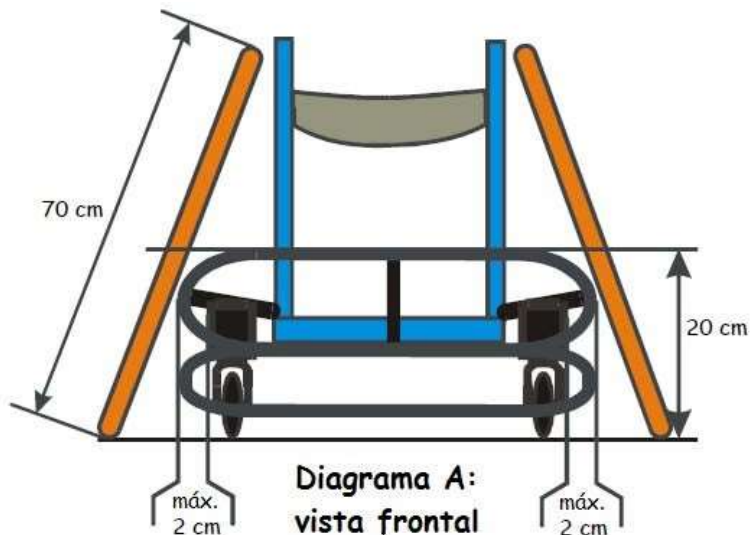
La aprobación debe ser recibida no menos de dos meses antes del comienzo del Campeonato Mundial, Campeonato Zonal o Juegos Paralímpicos y un mes antes de cualquier otro evento autorizado. Como la IWRF requiere un mes para procesar adecuadamente una solicitud y tomar una decisión, las solicitudes deben 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 4:

SILLA DE RUEDAS

Diagramas



REGLA 5. EQUIPOS

Artículo 33. Designación de los equipos

El equipo local debe ser anotado como Equipo A en el acta del partido. Cuando el partido se juega en una pista neutral, el equipo que aparece primero en el programa oficial debe ser anotado como Equipo A. En los eventos autorizados por IWRF, todos los terrenos 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 pista al mismo tiempo. Se considera que los jugadores que están penalizados están en la pista. Los miembros del equipo que no están en la pista 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. La puntuación de la clasificación actual del jugador.
- c. El número del jugador como aparece en su uniforme y en el roster (listado de jugadores).
- 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 anotador cada vez que el jugador entra a la pista.

La suma de las puntuaciones de clasificación de los jugadores de un equipo debe ser 8 o menos. Por cada jugadora en la pista 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 pista respetando el valor del puntaje de clasificación máximo, deberá permitírsele al equipo jugar con tres jugadores. En este caso, la suma de las puntuaciones de clasificación de los jugadores en la pista debe ser inferior a 8.

Artículo 36. Roster (Listado de Jugadores)

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

- 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 entrenador y del asistente del entrenador.

Únicamente los jugadores anotados en este roster tendrán permiso para jugar. Los suplentes que lleguen tarde al juego podrán jugar si su nombre aparece en el roster.

Artículo 37. Jugadores titulares

No menos de diez minutos antes del tiempo programado para el comienzo del partido, cada entrenador deberá entregar al anotador 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 pista.

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 un ambiente adecuado en la pista.

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. Entrenadores

Cada equipo deberá designar un entrenador, cuyo nombre deberá estar escrito en el acta.

Un equipo podrá designar un asistente del entrenador, cuyo nombre también deberá estar escrito en el acta. El asistente del entrenador deberá asumir las responsabilidades de éste, si por cualquier razón el primero se ve impedido de continuar.

El capitán del equipo podrá actuar como entrenador. Si el capitán debe abandonar la pista debido a una falta descalificante, o si se ve impedido a seguir actuando como entrenador cualquier otra razón, el capitán alternativo puede reemplazarlo como entrenador.

Artículo 40. Selección del área de gol y de suplentes

Antes del tiempo programado para el comienzo del partido, los entrenadores de los equipos deberán encontrarse para seleccionar su lado de la pista y área de suplentes. Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre la elección del lado de la pista 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.

REGLA 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 Comisario Técnico y los Oficiales de Mesa.

Los Oficiales de Mesa consistirán en un Anotador, un Cronometrador, un Operador de los Cuarenta Segundos y un Cronometrador de Penaltis.

Durante un torneo, todos los Árbitros y Comisarios Técnicos estarán bajo la supervisión de un Jefe de Oficiales. El Jefe de Oficiales es responsable de la asignación y de la supervisión de los Árbitros y Comisarios Técnicos.

Todos los Oficiales de Mesa estarán bajo la supervisión de un Jefe de Oficiales. El Jefe de Oficiales de Mesa es responsable de la asignación y de la supervisión de los Oficiales de Mesa.

Artículo 42. Jurisdicción de oficiales

Los deberes y la autoridad de los Oficiales comienzan cuando llegan al terreno de juego y terminan al finalizar todos los tiempos reglamentarios y suplementarios, aprobado por el Árbitro 1 con su firma en el acta. Cualquier incidente subsecuente deberá ser anotado en el acta 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 pista y dentro del terreno de juego. Los árbitros están autorizados a tratar con situaciones más allá del terreno 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 el balón 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 con 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 1

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 como peligroso.
- c. Conocer a los demás oficiales antes de comenzar el juego.
- d. Administrar el salto entre dos al comienzo del partido, **tiempos suplementarios y el saque en el inicio de cada periodo.**
- e. Tomar la decisión final en todos los conflictos o discrepancias referentes a la operación del reloj de partido, marcador 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 el acta esté correcta al finalizar cada periodo de juego y en cualquier otro momento que sea necesario.

Artículo 46. Comisario Técnico

El Comisario Técnico tiene las siguientes obligaciones:

- a. Supervisar el trabajo de los oficiales de mesa en la mesa de oficiales.
- b. Asistir a los árbitros en la conducción del juego.
- c. Asistir a los árbitros ante cualquier situación de error corregible.
- d. Asegurar la precisión del acta.
- e. Asegurar el buen funcionamiento del reloj.
- f. Asegurar el buen funcionamiento del dispositivo de cuarenta segundos.
- g. Asegurar el buen funcionamiento del marcador.
- h. Asegurar el buen funcionamiento de la flecha de posesión alterna.
- i. Asegurar el registro de los tiempos muertos.
- j. Asistir a los árbitros con las protestas de cualquiera de los equipos.

Artículo 47. Anotador

El juez de goles tiene las siguientes obligaciones:

- a. Verificar que toda la información requerida esté apropiadamente escrita en las actas antes del comienzo del partido.
- b. Registrar todos los goles en el acta en orden cronológico.
- c. Registrar todos los tiempos muertos en el acta, incluyendo el período, el equipo y el jugador o entrenador que lo solicitó.

-
- d. Comprobar el valor de los puntos de clasificación total de todos los jugadores en la pista 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 pista después de las sustituciones.
 - f. Operar el marcador cuando no está integrada al reloj.
 - g. Operar la flecha de posesión alterna 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. Cronometrador

El Cronometrador tiene las siguientes obligaciones:

- a. Operar el reloj.
- b. Notificar al Árbitro 1 cuando restan 3 minutos para el comienzo del partido.
- c. Cronometrar todos los períodos de juego e intervalos en tiempo regular y tiempo suplementario.
- d. Indicar el fin de cada período de tiempo regular y suplementario.
- e. Cronometrar cada tiempo muerto de jugador, de entrenador (Artículo 57) y de equipamiento (Artículo 59), haciendo sonar una señal acústica cuando resten 10 segundos para el final de éste.
- f. Notificar a los árbitros de todas las solicitudes de sustitución.
- g. Operar el marcador cuando está integrado al reloj.
- h. Operar la flecha de posesión alterna cuando está integrada al reloj.
- i. 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. Cronometrador de Penalti

El Cronometrador de Penalti tiene las siguientes obligaciones:

- a. Supervisar el área de penalti.
- b. Por cada sanción 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 sanción usando el cronómetro o el reloj de partido.
- e. Indicar cuándo los jugadores penalizados pueden volver a la pista.
- f. Informar al árbitro sobre cualquier irregularidad. Esto debe ser realizado en la primera interrupción en el juego después de dicha irregularidad.

REGLA 7. REGULACIONES DEL TIEMPO

Artículo 51. Tiempo de Juego

El Rugby en Silla de Ruedas se juega en cuatro períodos de ocho minutos. Hay un intervalo de dos minutos al final del primer y del 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 el balón es tocado por un jugador después de haber alcanzado el punto más alto durante el salto.
- b. Cuando el balón es tocado por un jugador en la pista 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, tiempo muerto, o cualquier otra detención del juego.

Artículo 53. Operaciones del Aparato de los Cuarenta Segundos

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

- Un árbitro hace sonar su silbato por una falta o violación defensiva.
- Un árbitro hace sonar su silbato por una falta o violación ofensiva generando un cambio de posesión.
- Se detiene el juego por una acción relacionada con el equipo que no tiene posesión de el balón.

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 el balón, deba efectuar un saque de banda, como resultado de:

- Una balón que sale del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo solicita tiempo muerto (lesión, equipamiento).
- Una situación de balón 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 el balón 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 el balón en juego en la pista 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 Penalti

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

Artículo 55. Balón en Juego (Balón Vivo)

El balón 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 el balón a disposición de un jugador para un saque.

Artículo 56. Balón Muerto

El balón está muerta cuando el árbitro toca el silbato ante un gol, una violación, una falta, un tiempo muerto o cualquier otra detención en la jugada.

Artículo 57. Tiempos muertos (Time - Outs)

Cada equipo tiene seis (6) tiempos muertos que pueden ser pedidos en cualquier momento durante el tiempo de juego regular. Habrá cuatro (4) tiempos muertos de treinta segundos y dos (2) de sesenta segundos. En el caso de que haya tiempo suplementario, los tiempos muertos que queden al finalizar el tiempo reglamentario, se utilizarán en el tiempo suplementario del juego. Además, cada equipo recibirá un (1) tiempo muerto adicional de treinta segundos por tiempo suplementario.

Una petición de tiempo muerto de treinta segundos puede ser realizado por un jugador o un entrenador. Pero sólo el entrenador o su asistente pueden pedir un tiempo muerto de sesenta segundos.

Un tiempo muerto, ya sea de treinta o sesenta segundos, pedido por un entrenador solo será otorgado cuando el balón esté muerta. El entrenador puede hacer su petición al cronometrador en cualquier momento; éste le transmitirá la petición a un árbitro en la próxima detención en el juego después de la petición.

Un tiempo muerto debe ser pedido por un jugador cuando el balón está viva, será otorgado sólo si el jugador que hace la petición, o un jugador de su equipo, tiene posesión de balón. El balón no puede estar en contacto con el suelo o con un jugador del equipo opuesto.

Cuando el árbitro acepta una petición de tiempo muerto, debe soplar el silbato, señal de que un tiempo muerto ha sido otorgado e indicar el equipo que lo ha pedido. Esta información debe ser recogida en el acta del partido.

Durante un tiempo muerto, los jugadores pueden permanecer en la pista o regresar a su banquillo. Los entrenadores y miembros del equipo técnico no pueden entrar a la pista durante un tiempo muerto; si los jugadores requieren asistencia o desean conversar con el entrenador o miembros del equipo técnico, deben regresar a su banquillo.

El equipo que pidió el tiempo muerto puede elegir cuando terminarlo y volver a jugar en cualquier momento. El otro equipo debe reanudar el juego inmediatamente.

Si se utiliza el tiempo muerto completo, una advertencia debe sonar después de 20 segundos en un tiempo muerto de 30 segundos y 50 segundos en un tiempo muerto de 60 segundos, para indicar que los equipos deben volver a la pista y prepararse para reanudar el juego. Cuando el tiempo muerto ha terminado, el juego debe reanudarse con un saque.

Después de la advertencia para reanudar el partido, se debe otorgar 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 el balón en el suelo. Si el jugador que debe sacar toma su posición antes de que una violación de saque ocurra, el árbitro debe poner el balón 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 el balón al equipo contrario para que saque y el juego se reanuda.

Artículo 58. Tiempo Muerto 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 en cada situación. Las siguientes reglas se aplican a tipos de 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 tiempo muerto debe ser solicitado 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. Tiempo Muerto 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 de este.
- 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 tiempo muerto 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 tiempo muerto adicional o ser sustituido por otro jugador.

Un tiempo muerto de equipamiento no es una oportunidad para realizar un cambio. Las sustituciones se pueden permitir si el jugador solicitante del tiempo muerto 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 pista 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 tiempo muerto debe ser solicitado o ser sustituido por otro jugador.

SECCIÓN 8. REGULACIONES DEL JUEGO

Artículo 61. Comienzo del Partido

El partido 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 pista 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 Inicial

Antes del salto inicial, 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 que se encuentran fuera del círculo quienes son del mismo equipo no deben ocupar posiciones adyacentes alrededor del círculo si un jugador contrario solicita ocupar esa posición.

Para administrar el salto inicial, el Árbitro 1 debe hacer sonar su silbato para indicar el comienzo de contacto legal y luego entrar al círculo central. Debe lanzar el balón 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 el balón haya alcanzado su punto más alto, debe ser tocada al menos una vez por alguno de los centros antes de que toque el suelo.

El salto inicial debe ser repetido en las siguientes situaciones:

- a. Si hay una violación simultánea por parte de los dos equipos.
- b. Si el balón 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 Alternativa

Los equipos alternarán la posesión de el balón al comienzo del segundo, tercer y cuarto período del tiempo reglamentario y luego de cada balón dividida (Artículo 72).

El equipo que no gane la posesión de el balón después del salto inicial obtendrá la primera posesión bajo el procedimiento de posesión alterna. Si una violación del salto lleva a un equipo a recibir la posesión de el balón, el otro equipo debe recibir la primera posesión del proceso de alternancia.

La flecha direccional de posesión alterna debe indicar la dirección de la jugada para la siguiente posesión bajo este procedimiento. Después de que el balón ha sido legalmente sacada al comienzo de un período o después de una balón dividida, la flecha debe ser girada para indicar la dirección para la próxima posesión alterna.

Artículo 64. Ubicación de una Persona

La localización de una persona está determinada por el punto de contacto entre esta 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 pista. Si una persona que está en una parte de la pista entra en contacto con otra parte de la pista, se considera que está en la nueva parte con la que hace contacto.

Artículo 65. Ubicación de el balón

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

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

Artículo 66. Posesión de el balón

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

La posesión del equipo no termina mientras el balón está siendo pasada entre los jugadores.

Artículo 67. Jugando el balón

El balón puede ser jugado con las manos o antebrazos o llevado en el regazo o en la silla de ruedas. Cuando el balón es llevado en el regazo, al menos el 75% del mismo debe estar visible.

El balón puede ser pasado, rodado, bateado, regateado, tocado, botado, golpeado, lanzado o adelantado de cualquier otra forma. El balón no puede ser pateado ni golpeado deliberadamente por ninguna parte de la pierna debajo de la rodilla.

Artículo 68. Regatear el Balón

No hay restricciones en el número de empujes, pivotes u otros movimientos de la silla de ruedas que son requeridos entre regates. El regate debe ser un acto positivo de empujar o botar el balón contra suelo. Un jugador que deja caer el balón, lo toca, o intenta ganar la posesión del balón no es considerado como un acto de regatear el balón.

Artículo 69. Anotar

Un gol o ensayo es anotado cuando un jugador que está en posesión del balón 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 del balón antes de que cualquiera de las dos ruedas cruce la línea de gol.

Si el balón se le está cayendo al jugador, no está seguro (Artículo 66) y, por ende, el jugador no tiene posesión de este.

Cuando un gol sea anotado, el árbitro tocará el silbato, señalará el gol y asegurará el balón para dárselo al equipo contrario para el saque.

Un punto debe ser otorgado por cada gol.

Artículo 70. Saque

En esta sección, los términos "zona delantera" y "zona trasera" hacen referencia a las zonas de ataque y defensa del equipo que obtiene la posesión del balón para el saque.

Un saque es utilizado para poner el balón en juego después de un gol, una violación o falta, un tiempo muerto o cualquier otra interrupción en el juego y para comenzar el segundo, tercer y cuarto período del tiempo regular de juego.

Para cada saque, el equipo en posesión del balón 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 el balón en el regazo del jugador que saca y tocar el silbato para indicar que el balón está en juego.

Este jugador podrá entonces lanzar, pasar, batear, golpear o impulsar el balón de cualquier otra forma a la pista.

Los saques pueden hacerse desde las siguientes posiciones:

- a. Después de un gol o ensayo: 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 salto inicial: en algún punto en la línea lateral cercano al lugar donde ocurrió la violación.
- c. Después de una violación del salto inicial: en un punto en la línea lateral opuesta a la mesa de oficiales, en la pista trasera 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.
- e. Después de un tiempo muerto:
 - i. si fue pedido después de un gol, pero antes de que el balón fuera puesto en juego, el saque debe realizarse desde un punto de la línea de fondo elegido por el jugador que ejecuta el saque; y
 - ii. en cualquier otro momento, el saque debe realizarse desde un punto de la línea lateral opuesta a la mesa de oficiales, lo más cercano posible a la posición del balón cuando el tiempo muerto fue pedido.
- f. Después de un balón dividido: en un punto de la línea lateral opuesta a la mesa de oficiales y cercano al lugar donde ocurrió el balón dividido.
- g. Al comienzo del segundo, tercer y cuarto período del tiempo reglamentario de juego: en un punto en la línea lateral opuesta a la mesa de oficiales, en la pista trasera y cercano a la línea central.

Artículo 71. Sustituciones

Cualquiera de los dos equipos puede realizar una indeterminada 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 (por ejemplo, un contacto previo antes de silbato), se pueden realizar sustituciones.

Los sustitutos deben dirigirse al área de sustitución antes de la interrupción en el juego y dar sus tarjetas de clasificación al Anotador. En la siguiente interrupción en el juego, el Cronometrador señalará a los árbitros que una sustitución ha sido solicitada. Si el árbitro determina que la sustitución está permitida, reconocerá la solicitud y permitirá a los suplentes entrar a la pista.

Si los jugadores que solicitaron la sustitución no están inmediatamente listos para entrar a la pista y jugar, el árbitro puede denegarles el permiso y proseguir con el juego.

Los suplentes no pueden entrar a la pista directamente desde el banquillo.

El equipo que haya sustituido jugadores debe dirigirse al área de sustitución y retirar sus tarjetas de clasificación del Anotador antes de volver a su banquillo.

No puede realizarse una sustitución para un jugador que está penalizado.

Artículo 72. Balón Dividido

Un balón dividido ocurre cuando:

- a. Dos o más jugadores opuestos tienen posesión del balón al mismo tiempo (Artículo 66).
- b. Dos o más jugadores opuestos hacen que el balón se vaya fuera de los límites,
- c. Un balón en juego se atasca entre dos o más sillas de ruedas de jugadores opuestos.
- d. Un balón en juego queda atrapado debajo de una silla de ruedas.

Cuando un árbitro determina que ha ocurrido una situación de balón dividido, debe tocar el silbato para indicar una interrupción en el juego y dar la señal de balón dividido. El equipo que tiene la siguiente posesión bajo el proceso de posesión alterna (Artículo 63) debe recibir el balón para sacar.

Un jugador no puede causar una situación de balón dividido intencionalmente poniendo el balón a disposición de un jugador opuesto cuando éste no tiene intención de obtener posesión del balón o haciendo que el balón quede atrapado 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 del balón. Después de una violación de un equipo, el balón es concedido al equipo contrario para que realice un saque.

Artículo 74. Violación de Balón Devuelto a Pista Trasera (Campo atrás)

Un equipo que tiene posesión del balón en la zona de ataque no puede volver el balón a la zona de defensa mientras mantenga la posesión de esta. Hacerlo es una violación.

Las siguientes condiciones deben ocurrir para que exista una violación de balón devuelto a pista trasera:

- a. Un equipo debe tener posesión del balón en su zona de ataque o pista delantera.
- b. Un jugador de ese equipo debe ser el último en tocar el balón antes de que entre a la zona de defensa o pista trasera.
- c. El balón debe entrar a la zona de defensa o pista trasera.
- d. Un jugador de ese equipo debe ser el primero en tocar el balón después de que ésta entre a la zona de defensa o pista trasera.

Artículo 75. Violación de Balón Fuera del Terreno de Juego

Un jugador no puede hacer que el balón salga de los límites de la pista. Un balón está fuera del terreno de juego cuando toca a una persona u objeto que esté fuera del terreno de juego.

El último jugador que haya tocado el balón antes de que ésta salga de los límites, recibe una sanción. La única excepción es si un árbitro juzga que otro jugador intencionalmente causó que el balón saliera tocando antes a un jugador opuesto. En ese caso, el jugador que intencionalmente causó que el balón saliera de límite debe ser penalizado.

Artículo 76. Violación de Doce Segundos

Un equipo que tiene posesión del balón en su zona de defensa debe lograr que el balón llegue a la zona de ataque dentro de los doce segundos. No lograrlo es una violación.

El balón está en la zona de ataque cuando toca el suelo o a una persona que está en dicha zona. El conteo de los doce segundos comienza cuando un jugador en la pista toma posesión del balón, en su zona de defensa. El conteo de doce segundos termina si un jugador del equipo contrario toma posesión del balón.

Artículo 77. Violación de Patada

Es una violación de patada que un jugador le pegue intencionalmente al balón con su pie o pierna por debajo de la rodilla.

Artículo 78. Violación de fuera y dentro (Out and In Violation)

Un jugador en posesión del balón no tiene permitido dejar la pista por detrás de la línea de gol y luego volver a la pista sin haber hecho un gol.

Deben existir tres condiciones para esta violación:

- a. El jugador debe tener posesión del balón antes de cruzar la línea de gol.
- b. Una de las ruedas de la silla de este jugador debe salir de la pista detrás de la línea de gol del equipo contrario.
- c. Esa rueda debe volver a entrar a la pista 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 el balón 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 antivuelco.

Artículo 80. Violación de Avance Ilegal (10 Segundos Sin Botar)

Un jugador que está en posesión del balón debe pasar o botar el balón (Artículo 68) al menos una vez cada diez segundos. No hacerlo es una violación.

Artículo 81. Violación de Diez Segundos en el Área (Key)

Un jugador cuyo equipo está en posesión del balón no puede permanecer en el área (key) 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, el balón debe ser sacado por el jugador que lo ejecute y ser tocado por un jugador dentro de la pista, antes de los diez segundos.
- b. Después de que haya sacado, el mismo jugador no puede tocar el balón antes de que lo haga otro jugador.
- c. El jugador que realiza el saque debe ser el último punto de contacto del balón antes que éste haga contacto con la pista o con un jugador dentro del terreno de juego.
- d. El jugador que saca no puede entrar a la pista antes de haber soltado el balón.
- e. El jugador que saca debe entrar a la pista 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 Tiempo Muerto

Es una violación para un equipo pedir un tiempo muerto cuando no le quedan tiempos muertos por pedir.

Artículo 84. Violación de Salto Inicial

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 del balón 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 el balón legalmente.
- e. Todos los jugadores excepto los centros deben permanecer por fuera del círculo central hasta que el balón haya sido tocado por uno de los centros.
- f. Ningún jugador debe causar que el balón 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 del balón 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.

REGLA 10. PRINCIPIOS DE CONTACTO

Si bien el Rugby en Silla de Ruedas 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 el balón. Se permite a los árbitros juzgar cada situación sin interferir en el flujo del juego.

Artículo 86. Seguridad

Aunque en el Rugby en Silla de Ruedas 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 del balón. 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 anti-vuelco, no pueden ser utilizados por un oponente para sacar ventaja involucrando contacto.

Artículo 87. Posición en la Pista

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 del balón tendrá más libertad porque tiene la responsabilidad agregada de proteger el balón.

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.

Cuando un jugador tiene posesión del balón, 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 el balón como resultado de movimientos normales requeridos para proteger o pasar el balón.

Artículo 89. Ventaja

Las 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.

REGLA 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 del balón es llamada una falta ofensiva. Una falta cometida por el equipo que no tiene posesión del balón es denominada una falta defensiva.

La sanción para una falta común ofensiva es la pérdida de la posesión del balón.

La sanción para una falta común defensiva es un minuto de exclusión en la zona de penalti para el jugador que cometió la falta.

Si una falta común defensiva es cometida cuando un jugador ofensivo está en posesión del balón y en posición de marcar un gol, el árbitro puede cobrar un penalti-gol en lugar de un minuto en la zona de penalti.

Un jugador que esté cumpliendo un minuto de exclusión por una falta común será liberado de la zona de penalti si el equipo opuesto marca un gol, a no ser que haya sido cobrado un penalti-gol.

Artículo 91. Cargar

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

Artículo 92. 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. Cuatro en la Key

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

Artículo 94. Agarrar (Holding)

- 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. Salir de la pista

- a. Un jugador no debe dejar la pista cuando el balón está muerta a no ser que sea permitido por el árbitro u otros artículos de estas reglas.
- b. Un jugador que no tenga posesión del balón no debe dejar la pista deliberadamente o para sacar ventaja cuando el balón está en juego. Este jugador puede abandonar la pista para evitar ser lastimado o lastimar otros. Si las circunstancias lo hacen abandonar la pista, 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 pista y no puede reclamar ninguna ventaja perdida por dejar la pista.
- c. Un jugador cuyo equipo no tiene posesión del balón no debe abandonar la pista cruzando su propia línea de gol por ninguna razón, excepto cuando el juego está lejos del área.
- d. Un jugador cuyo compañero tiene posesión del balón no debe dejar la pista cruzando por la línea de gol del equipo contrario por ninguna razón.

Artículo 96. Empujar

- a. Después de hacer contacto legal con un oponente, un jugador no tiene permitido continuar aplicando fuerza a sus ruedas traseras, reposicionando 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. 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 del balón, excepto cuando el contacto fue iniciado por el jugador que tiene posesión del balón y no fue como resultado del movimiento para proteger o pasar el balón.

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. Spinning (Rotar)

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. Metro

Ningún jugador 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 el balón está en juego hasta que el jugador realiza el saque. (Artículo 70)

REGLA 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 banquillo.

La sanción por una falta técnica para un jugador es un minuto de exclusión al jugador que cometió la falta.

La sanción por una falta técnica cometida por integrantes del banquillo, incluido el técnico, miembros del equipo o suplentes, es un minuto de exclusión a ser cumplido por un jugador de la pista elegido por el entrenador.

Un jugador cumpliendo un minuto de exclusión por una falta técnica que no es una falta descalificante, será liberado del área de penalti si el equipo contrario marca un gol, a no ser que haya sido cobrado un penalti-gol.

Artículo 101. Falta Técnica de un 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. Poner una mano o manos cerca de los ojos de un jugador contrario.
- c. Retrasar el juego innecesariamente.
- d. Impedir al jugador que saca volver a la pista completamente después de un saque.
- e. Caerse de la silla de ruedas deliberadamente para parar el juego.
- f. No ir directamente a el área de penalti cuando es enviado por un árbitro.
- g. Abandonar el área de penalti antes de que finalice el tiempo de penalti o sin ser liberado de la sanción por el Cronometrador de penalti o el Árbitro.
- h. Cambiar el número de jugador sin la aprobación del árbitro.
- i. Un jugador caído se levanta solo, sin ayuda del personal del banco.
- j. 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.
- k. Usar una excusa injustificable para obtener una pausa en el juego, por ejemplo, por:
 - i. Pedir un tiempo muerto cuando un compañero no tiene la posesión del balón,
 - ii. Pedir un tiempo muerto cuando el otro equipo tiene posesión del balón o
 - iii. Pedir un tiempo muerto de equipamiento cuando no es necesario la reparación de la silla de ruedas o la asistencia al jugador.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su interpretación, sancionar a un jugador con una falta técnica por cualquier violación contra el comportamiento aceptable y el decoro.

Artículo 102. Falta Técnica de Banquillo

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 banquillo.

Las siguientes acciones tendrán como resultado una falta técnica:

- a. Entrar a la pista sin recibir permiso del oficial para hacerlo.
- b. Entrar a la pista 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 de banquillo de suplentes, excepto que sea requerido por un oficial o que se deje el terreno de juego completamente.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su interpretación 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 se encuentra 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 tiempo muerto de sesenta segundos y una falta técnica será sancionada al técnico que pidió la inspección. Si no le quedan tiempo muertos 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, 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 pista, incluyendo el área de penalti, no puede exceder el máximo especificado en el Artículo 35. Si un equipo se encuentra jugando con exceso de puntuación en la pista, será sancionado con falta técnica al último jugador del equipo que haya entrado a la pista.

Si el último jugador que entró a la pista está cumpliendo una sanción, la falta técnica debe ser sancionada al penúltimo jugador que entró a la pista. Si es imposible determinar cuál fue el último jugador en entrar a la pista, la falta técnica será aplicada a un jugador en la pista elegido por el técnico.

Un técnico puede pedir al Anotador un conteo de la puntuación del equipo contrario en cualquier momento durante el juego. El Anotador 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 pista, la falta técnica será dada y el juego será retomado desde el momento en que el conteo de la puntuación fue requerido. Si el árbitro determina que el equipo no tiene exceso de puntuación en la pista, será sancionado con falta técnica el técnico que hizo el pedido.

Artículo 105. Falta Flagrante

Un jugador no puede deliberadamente cometer una falta contra un jugador contrario. Una falta flagrante 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 sanciones serán cumplidas consecutivamente, comenzando por la falta común. Si la sanción por la falta común es una pérdida de la posesión del balón o un penalti-gol, el jugador comenzará a cumplir un minuto de penalti por la primera falta técnica, inmediatamente.

Si un jugador es sancionado con una segunda falta flagrante 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 flagrante.

Artículo 106. Falta Descalificante

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 interpretación sancionar a jugadores o personal del banco con una falta descalificante por cualquier violación descarada o severa contra el comportamiento aceptable, el decoro o la seguridad.

Una persona que comete una falta descalificante debe dejar el terreno de juego inmediatamente. No tiene permitido permanecer en el terreno 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 técnica de banquillo.**

La sanción por una falta descalificante es un minuto en la zona de penalti. Esta sanción debe ser cumplida por el minuto completo; el jugador cumpliendo la penalización no podrá abandonar el área de penalti si el equipo contrario hace un gol.

Si la falta descalificante fue cometida por un jugador, la sanción debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con una puntuación de clasificación equivalente al del jugador que fue descalificado. Si no existe tal jugador, la sanción debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con la puntuación de clasificación más cercana al del jugador descalificado. Si hay dos jugadores con puntuaciones igualmente cercanos al del jugador descalificado, el jugador con mayor puntuación de clasificación deberá cumplir con la sanción. Si hay más de un jugador que puede cumplir la sanción, el técnico elegirá uno.

Si la falta descalificante fue cometida por un suplente, un técnico, un asistente del técnico u otra persona del equipo, la sanción será cumplida por un jugador elegido por el técnico.

REGLA 13. EXCLUSIONES

Artículo 107. Cumpliendo la Exclusión

Un jugador que es llamado a cumplir con una exclusión debe ser llevado inmediatamente a su área de penalti, excepto que requiera asistencia médica. El jugador debe ir a su zona de penalti y permanecer allí hasta que ésta termine.

Un jugador que esté cumpliendo una exclusión debe permanecer dentro del área de penalti durante todas las pausas en el juego, incluyendo tiempo muertos e intervalos de un minuto siguiendo el primer y tercer período y períodos de tiempo suplementario.

Un jugador cumpliendo una exclusión puede dejar el área de penalti y volver a su banquillo durante el intervalo de cinco minutos luego del segundo período y los dos minutos de intervalo previos al primer tiempo suplementario. El jugador debe volver al área de penalti previo al comienzo del tercer período y del tiempo suplementario.

Artículo 108. Salida del Área de Penalti

Un jugador cumpliendo una exclusión es liberado del área de penalti cuando el tiempo de exclusión ha expirado según el reloj de partido. Si el reloj no puede ser visto por el jugador, el Cronometrador de Penalti debe decirle al jugador cuando el tiempo se ha cumplido.

Un jugador debe salir del área de penalti entre las líneas marcadas en la pista. (Ver Anexo A)

Un jugador cumpliendo una exclusión que no es resultado de una falta descalificante, debe ser liberado del área de penalti si el equipo contrario anota un gol que no sea un penalti-gol. El Cronometrador de Penalti o el Árbitro deberá indicar al jugador el retorno a pista como consecuencia del cumplimiento del castigo por un gol en contra.

Si más de un jugador del mismo equipo están cumpliendo una exclusión deben ser liberados del área de penalti en el mismo orden en que recibieron las sanciones.

Artículo 109. Exclusiones Múltiples

No más de dos jugadores de un mismo equipo pueden cumplir sanciones al mismo tiempo. Si se requiere que más de dos jugadores cumplan exclusiones, el tercero y los siguientes jugadores penalizados deben dejar la pista y esperar la oportunidad para comenzar a cumplir la pena, fuera de la misma y de la zona de penalti. Debe permitirse que un suplente juegue por este jugador para permitir que este equipo pueda seguir jugando.

Un jugador esperando a cumplir una exclusión debe empezar a hacerlo cuando el número de jugadores en la zona de penalti de su equipo sea menor a dos. Si es necesario, debe permitirse al técnico hacer cambios para que su equipo no viole el máximo de puntuación de clasificación.

Artículo 110. Faltas durante Intervalos

Un jugador que es requerido para cumplir una exclusión 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. Decidir el Partido

Si un equipo está por delante 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 del cuarto período, un tiempo suplementario debe jugarse. Si un equipo está por delante 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 siguen empatados al finalizar el tiempo suplementario, debe jugarse un tiempo suplementario adicional. Si un equipo está por delante 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.

Tantos períodos adicionales de tiempo suplementario deben ser jugados hasta que uno de los equipos esté se ponga por delante en el marcador al finalizar el período suplementario.

Cada período suplementario debe empezar con un salto.

Artículo 112. Terminar el Partido

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 por delante 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. Pérdida del Encuentro

Un encuentro se debe dar por perdido a un equipo 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 perder el partido por una de las causas anteriores debe ser declarado ganador.

Si el equipo al que se le hace perder está por debajo en puntos al momento de la suspensión del encuentro, la puntuación en ese momento debe ser tomado como el resultado final. Si el equipo que se le hace perder está por delante en el marcador al momento de la suspensión del encuentro, el resultado final debe ser de 1 a 0 a favor del otro equipo.

ANEXO B - ACTA DEL PARTIDO

			ACTA OFICIAL IWRF																																												
			1A PARTE				2A PARTE				TIEMPO EXTRA																																				
			M				M				M		M																																		
Torneo:																																															
Fecha:			Hora:																																												
Equipo A:																																															
#	Nombre Jugadores	Cl.																																													
		Time Out																																													
		30 Sec																																													
		1																																													
		2																																													
		3																																													
		4																																													
		+1																																													
		+1																																													
		+1																																													
		60 Sec																																													
		1																																													
		2																																													
Entrenador A:																																															
E. Asistente:																																															
Equipo B:																																															
#	Nombre Jugadores	Cl.																																													
		Time Out																																													
		30 Sec																																													
		1																																													
		2																																													
		3																																													
		4																																													
		+1																																													
		+1																																													
		+1																																													
		60 Sec																																													
		1																																													
		2																																													
Entrenador A:																																															
E. Asistente:																																															
Árbitro 1:			<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <th colspan="7">RESULTADO</th> </tr> <tr> <td>Periodo :</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> <td>4</td> <td>T.E.</td> <td>FINAL</td> </tr> <tr> <td>EQUIPO A :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>EQUIPO B :</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>EQUIPO GANADOR:</td> <td colspan="6"></td> </tr> </table>										RESULTADO							Periodo :	1	2	3	4	T.E.	FINAL	EQUIPO A :							EQUIPO B :							EQUIPO GANADOR:						
RESULTADO																																															
Periodo :	1	2											3	4	T.E.	FINAL																															
EQUIPO A :																																															
EQUIPO B :																																															
EQUIPO GANADOR:																																															
Árbitro 2:																																															
Anotador:																																															
Operador 40 Sec.:																																															
Cronometrador:																																															
Cronometrador de Penalti:																																															

ANEXO C - PLANILLA DE PENALTI

ACTA DE EXCLUSIONES

Torneo: _____

Fecha: _____



EQUIPO A:				EQUIPO B:												
COLOR:				COLOR:												
		Periodo	Tiempo	No.			Periodo	Time	No.							
Aviso de Contacto:		1a Parte:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Aviso de Contacto:		1a Parte:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
		2a Parte:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			2a Parte:		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
NOMBRE JUGADOR	Número Jugador	Equipo (A or B)	Tiempo	Periodo	Uso Ilegal de Manos	Spinning	Contacto Antes de Silbato	Salida de Pista	Empujar	Cargar	Agarrar	1 metro	4 en la Key	Técnica	Flagrante	Decalificante
	1															
2																
3																
4																
5																
6																
7																
8																
9																
10																
11																
12																
13																
14																
15																
16																
17																
18																
19																
20																

Cronometrador de PenalTI: _____ Árbitro 1: _____

NOTA: INDICAR CON UNA "X" LA FALTA COMETIDA Y REGISTRAR CUANDO SE COMETIÓ.