



---

## Norma para el control de velocidad NCV23

10 junio 2023

---

Esta norma **NCV23** anula cualquier otra publicada por la FEDDF anteriormente.

En las competiciones nacionales de hockey en silla de ruedas eléctrica de la FEDDF, la velocidad de las sillas será controlada con el siguiente procedimiento:

### 1.- “CONTROLADORES”

El Comité Técnico de Árbitros de Hockey de la FEDDF designará, **de entre los árbitros**, a las personas encargadas de realizar todas las operaciones relativas al control de velocidad de las sillas, en la revisión de material previa a la competición, durante los partidos y tras su finalización.

### 2.- EL MECANISMO DE CONTROL

La medición de la velocidad se realizará mediante un velocímetro aplicado a rodillos sobre los que se sitúa la silla, **con el jugador sentado y completamente equipado** para jugar el partido (con su stick, dorsal, protecciones, etc., según lo estipulado en las Reglas de juego IPCH).



El resultado, monitorizado, muestra las velocidades de las ruedas motrices izquierda y derecha y la **velocidad media**, que será la que se considere como resultado del control.

El jugador accederá a la rampa marcha atrás.

La medición se hará con las ruedas girando hacia adelante.

Se realizarán dos mediciones para cada silla y potencia elegida, siendo la medida de velocidad mayor la considerada.

### 3.- EL LÍMITE DE VELOCIDAD

El límite establecido es de **15,5 km/h**

### 4.- CONTROLES ANTES DEL INICIO DE LA COMPETICIÓN

Durante el control de material previo a la competición los jugadores deben pasar el test para conocer la velocidad de sus sillas, no siendo sancionados si superan los 15,5 km/h.

Aquellos jugadores que superen el límite, deberán realizar las operaciones oportunas para reducir su velocidad por debajo de los 15,5 km/h. Tras esta modificación, podrán solicitar un nuevo test, antes del inicio del partido.

Los “controladores” serán los encargados de activar la palanca de marcha de la silla (marcha hacia adelante), después de que el jugador haya establecido **el nivel de potencia con el que jugará**. Registrarán los valores del test y el nivel de potencia en el “Acta de Control de Velocidad” y comunicarán al jugador la velocidad registrada. Se pueden realizar mediciones para distintos niveles de potencia.

### 5.- DURANTE EL PARTIDO

#### **Observador oficial:**

El tercer árbitro (árbitro de reserva en caso de lesión de los situados en pista) ejercerá de “observador oficial” de las velocidades de las sillas. Estará situado delante de la mesa de control.

#### **En caso de que este “observador oficial” dude sobre la velocidad de una silla:**

Deberá informar a la “mesa de partido” sobre dicho jugador. El cronometrador avisará al árbitro principal mediante la campana. En la siguiente parada de juego éste otorgará un tiempo muerto técnico y acompañará al jugador hacia el velocímetro, “lo más rápido posible”. El segundo árbitro permanecerá en pista para controlar al resto de jugadores.

#### **En el caso de que un árbitro en pista tenga dudas sobre la velocidad de una silla:**

El árbitro lo notificará al jugador en una parada del juego. Se señalará un “Tiempo muerto técnico”. El Árbitro principal acompañará al jugador hacia el velocímetro, “lo más rápido posible”. El segundo árbitro permanecerá en pista para controlar al resto de jugadores.

#### **En ambos casos:**

Desde que el jugador es avisado, hasta que el test de velocidad ha finalizado, el jugador no debe cambiar los niveles de potencia y velocidad de su silla. Si lo hace, recibirá una Tarjeta Roja directa, como si hubiese superado el límite de velocidad. Los árbitros en pista deben estar pendientes del cumplimiento de esta exigencia.

#### **Procedimiento:**

El velocímetro estará situado próximo a la pista de juego, detrás de una de las áreas de sustitución/penalización/mesa de control del partido

El tercer árbitro y el árbitro principal harán el test, “lo más rápido posible” (Se trata de **1 minuto técnico**). El test se realizará para el nivel de potencia de la silla en ese momento.

Si el jugador no supera el límite de velocidad, volverá a la pista y se reanudará el juego con normalidad.

En caso de que la velocidad supere los 15,5 km/h, se tomará una imagen del jugador evaluado, con la medición (Es necesario habilitar una cámara fotográfica en la mesa de control o a disposición de las personas designadas como "Controladores").

El jugador será sancionado con una **"penalización de partido grado 2"**, y recibirá una tarjeta roja, que provocará su descalificación para el resto del partido y, al menos, un partido más, según decisión del jurado del torneo (Reglas 806 y 807 de las Reglas del Juego IPCH 2021).

El anotador reflejará en el acta de partido el minuto en el que tuvo lugar el control y el valor de la velocidad de la silla.

## **6.- DESPUÉS DEL PARTIDO**

Los árbitros en pista o el tercer árbitro pueden exigir el control de velocidad a alguno de los jugadores, inmediatamente después de la finalización del partido.

Los jugadores designados deberán permanecer delante de la mesa de control hasta que sean testados. Los árbitros en pista y el tercer árbitro serán los encargados de su vigilancia.

El test se realizará para el nivel de potencia que tenga la silla en ese momento.

En caso de superar el límite, se tomará una imagen del jugador, con la medición. El Árbitro Principal lo anotará en el Acta de Partido e informará al Jefe del Jurado de Competición. El jugador será merecedor de Tarjeta Roja y será descalificado para el próximo partido.

El Jefe del Jurado de Competición informará de la sanción, al Jefe de Equipo y al jugador afectado, de acuerdo con la normativa vigente.

## **7.- RECLAMACIONES**

Después del partido, el Jefe de Equipo, del equipo contrario, puede poner una protesta. El procedimiento está regulado por el artículo B.4.2 del reglamento de Competición.

Para que sea admitida, la protesta deberá cumplir con el procedimiento siguiente:

- El capitán del equipo en cuestión, como máximo 15 minutos después del final del partido, informará al árbitro principal que su equipo protesta contra el resultado del partido y firmará el acta en el espacio marcado como "Firma del capitán en caso de protesta".
- El equipo presentará las razones de la protesta por escrito como máximo 1 hora después del final del partido.
- Se aplicará una tasa de **300 €** y esta se devolverá en el caso de que la protesta sea aceptada a favor del equipo reclamante.

Si un equipo ha protestado por el exceso de velocidad de un jugador, el jurado de competición decidirá sobre lo oportuno de realizar un test complementario.

No se aprobarán las protestas contra mediciones de velocidad previas, debidamente registradas.

El Jurado de competición comunicará a los equipos el resultado de sus deliberaciones y resolverá según la normativa vigente.

FIN DE LA NORMA