



IPCH  
REGLAS DEL JUEGO

*ACTUALIZADAS EN EL SPORT CONGRESS DE 2021*

# REGLAS DEL JUEGO - IPCH HOCKEY EN SILLA DE RUEDAS (HSRE) – VERSIÓN 2021

Publicadas por:



**FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES DE PERSONAS CON DISCAPACIDAD FÍSICA**  
(Spanish Sports Federation for People with Physical Disabilities)

C/ Ferraz, 16 -28008- Madrid

Teléfono: 915471718

Web general: <http://www.feddf.es>

Consultas técnicas sobre esta publicación: [feddf@feddf.es](mailto:feddf@feddf.es)

## COMITÉ TÉCNICO NACIONAL

Director General: D. Enrique Álvarez Orcajo

Coordinador Nacional Hockey SRE: D. Julián Delgado Aymat

## COMITÉ NACIONAL DE ÁRBITROS Y JUECES (CNAJ)

Presidente: D. Sergi Campos Peris

Coordinador de árbitros HSRE: D. Mateo Delgado Zalles

TRADUCCIÓN AL CASTELLANO: D. Julián Delgado Aymat y D. Mateo Delgado Zalles

REVISIÓN TÉCNICA Y COORDINACIÓN: D. Sergi Campos Peris (Presidente CNAJ)

## NOTA 1:

Esta traducción y revisión se ha realizado en enero de 2026. Las novedades de esta versión aparecen en color rojo.

## NOTA 2:

Si hubiese cualquier duda sobre la interpretación del contenido de esta publicación, prevalecerá la versión original en inglés, publicada por:

## INTERNATIONAL POWERCHAIR HOCKEY (IPCH)

Sección deportiva para el hockey en silla de ruedas eléctrica de World Abilitysport, federación formada en 2023 tras la fusión de IWAS y CPISRA.

[office@powerchairhockey.org](mailto:office@powerchairhockey.org)

Aprobada en: IPCH Sport Congress 2021

# Índice de contenidos

<b>ACERCA DE ESTE MANUAL</b>	<b>5</b>
<b>1 EL CAMPO DE JUEGO</b>	<b>5</b>
101 Dimensiones de la pista	5
102 Líneas, áreas, marcas y puntos	5
103 Porterías	6
104 Inspección de la pista	7
<b>2 TIEMPO DE JUEGO</b>	<b>8</b>
201 Tiempo de juego regular	8
202 Tiempo extra	8
203 Tanda de penaltis	8
<b>3 GOLES</b>	<b>11</b>
301 Gol anotado correctamente	11
302 Gol anotado incorrectamente	11
<b>4 PARTICIPANTES</b>	<b>12</b>
401 Jugadores	12
402 Normativa específica para los porteros	12
403 Normativa específica para los capitanes	12
404 Personal del equipo	12
405 Equipo arbitral	13
<b>5 MATERIAL</b>	<b>14</b>
501 Equipaciones	14
502 Equipación específica del portero	14
503 Material personal	14
504 Silla	14
505 Logos y publicidad en el material	15
506 Control de material	15
507 Pelota	15
508 Sticks	15
<b>6 EL PARTIDO</b>	<b>17</b>
601 Equipos	17
602 Preparación	17

603	Tiempo muerto	17
604	Tiempo muerto técnico	18
605	Sustituciones	18
606	Descanso	19
607	Número mínimo de jugadores	19
608	Conducción de la silla	19
609	Juego de la pelota	20
610	Manejo y uso del stick	21
611	Retrasar el juego	21
612	Mala conducta	21
613	Ley de la ventaja	22
<b>7</b>	<b>SITUACIONES FIJAS</b>	<b>23</b>
701	Saque inicial	23
702	Bola de árbitro	23
703	Situaciones que llevan a una bola de árbitro	24
704	Saque de banda	24
705	Situaciones que llevan a un saque de banda	24
706	Bola de portero	25
707	Situaciones que llevan a una bola de portero	25
708	Tiro libre	25
709	Acciones que llevan a un tiro libre	26
710	Penalti	26
711	Acciones que llevan a un penalti	28
<b>8</b>	<b>PENALIZACIONES</b>	<b>29</b>
801	Normativa general para las penalizaciones	29
802	Tarjeta verde (Aviso oficial)	29
803	Infracciones que llevan a una tarjeta verde	29
804	Tarjeta amarilla (Penalización de tiempo)	30
805	Infracciones que llevan a una tarjeta amarilla	31
806	Tarjeta roja (Penalización de partido)	31
807	Infracciones que llevan a una tarjeta roja	33

## ACERCA DE ESTE MANUAL

Este manual establece las reglas del Hockey en Silla de Ruedas Eléctrica a nivel internacional, de aplicación en todas las competiciones oficiales del Comité IPCH y, por extensión, de la FEDDF.

Los árbitros están autorizados a decidir en aquellos casos no contemplados en las reglas.

La finalidad del juego es marcar más goles que el equipo contrario, jugando dentro de los límites establecidos en estas reglas.

Adicionalmente, en competiciones oficiales del Comité IPCH y FEDDF, la normativa contenida en los respectivos Reglamentos de Competición y resto de documentos oficiales debe también aplicarse, prevaleciendo en caso de duda los respectivos a la federación o comité que organiza el evento.

## 1 EL CAMPO DE JUEGO

### 101 Dimensiones de la pista

Las dimensiones del campo de juego son de 26 m x 16 m. No obstante, si no hubiera espacio suficiente, se permiten unas dimensiones mínimas de 24 m x 14 m.

La superficie de la pista debe ser de madera o de material sintético, con una superficie dura y lisa.

El campo de juego debe estar rodeado por delimitaciones rectangulares de 20 cm de altura, formando un ángulo de entre 80 y 90 grados con la superficie de juego. Las delimitaciones deben unirse en sus extremos, ser duras y lisas, y tener las esquinas redondeadas.

### 102 Líneas, áreas, marcas y puntos

Todas las marcas serán líneas de 4-5 cm de ancho y de un color claramente visible. Los puntos pueden marcarse con círculos o cruces.

Línea media	Debe ser paralela a los lados más cortos de la pista, dividiendo esta en dos mitades iguales.
Líneas de penalización	Deben ser paralelas a los lados más cortos de la pista, situadas a 7,5 metros de los mismos.
Líneas de gol	Deben ser paralelas a los lados cortos, situadas a 2,5 metros de los mismos.

Líneas de los postes de portería	Deben marcarse con líneas cortas perpendiculares a las líneas de portería.
Línea del área de portería	Las dos líneas semicirculares que delimitan las áreas de portería.
Punto central de la línea media	El punto medio de la línea media.
Punto central de la línea de penalización	El punto medio de cada línea de penalización.
Área neutral	La situada entre las dos líneas de penalización.
Áreas de penalización	Las dos áreas entre los lados cortos de la pista y las líneas de penalización, incluyéndolas.
Áreas de portería	Los dos semicírculos, incluyendo la línea del área de portería y la línea de gol, frente a cada portería. Tienen un radio de 1'75 m, medido desde el centro de la línea de gol.
Áreas de equipo	Las dos zonas fuera de la pista, medidas a partir del área de los árbitros, en el mismo lado de la mesa de control, desde la línea de penalización hasta el final de la pista. El área debe tener una longitud de 7,5 m y una anchura de 2 m.
Área de los árbitros	Zona de 1 m de anchura alrededor de la pista de juego. Debe estar <b>claramente señalizada</b> .
Área para las penalizaciones de tiempo / Área de sustitución	Las dos zonas a ambos lados de la mesa de control, con una longitud mínima de 3 m, medidos a partir de esta, y 2 m de anchura, medidos a partir del área de los árbitros.
Entrada / salida	Las delimitaciones de la pista en la zona neutral delante de la mesa de control.
Mesa de control	Mesa en la prolongación de la línea media, 1 m fuera de la pista.
Zona de público	El área alrededor de la pista, a 1 m mínimo del área de los árbitros, de la mesa de control y las áreas de equipos.

## 103 Porterías

Las porterías tienen unas dimensiones de 250 cm (ancho) x 20 cm (alto), medidas desde el interior de los postes y desde el suelo hasta la parte inferior del travesaño delantero. La profundidad de la portería es de 40 cm, medida desde la parte frontal de los postes hasta el travesaño posterior del suelo.

La portería debe colocarse orientada hacia el punto central, con los postes situados sobre las líneas de los postes de portería.

La red de la portería debe permitir la visión a través de su malla, que no debe presentar holgura y que debe estar cerrada de tal forma que impida que la pelota pase a su través. Las porterías deben contar con una red interior para evitar la salida de la pelota en un rebote con el travesaño posterior.

La red interior debe colgar un mínimo de 8 cm y un máximo de 10 cm dentro de la portería, medido desde el borde posterior de la línea de gol.

Ambas porterías deben ser iguales.

## **104 Inspección de la pista**

Antes del comienzo del partido, la pista debe ser inspeccionada por los árbitros. Debe estar cerrada, la superficie libre de objetos y las porterías y sus redes íntegras y sin daños.

## 2 TIEMPO DE JUEGO

### 201 Tiempo de juego regular

El partido consta de dos mitades de 20 minutos de tiempo de juego, con un descanso de 10 minutos entre periodos.

El tiempo de juego se desarrolla según lo descrito a continuación:

- El juego está activo cuando el reloj de partido se pone en marcha al inicio de cada partido, cada media parte, tiempo extra y/o cuando el árbitro pita para reanudar el juego.
- El reloj de partido se detiene cada vez que el árbitro interrumpe el juego con una señal de silbato. El juego estará parado hasta que el árbitro pite para reanudarlo.

Cada media parte y el tiempo extra finalizan cuando suena la bocina.

Si el pabellón no dispone de una o esta no suena con suficiente intensidad, el periodo o el partido finalizan en cuanto el árbitro lo indique con la señal de silbato correspondiente.

### 202 Tiempo extra

Si el partido que se está disputando no puede terminar en empate y este es el resultado al final del tiempo reglamentario, se jugará una prórroga. Si al finalizar la prórroga no hay un equipo ganador, el partido se decidirá mediante una tanda de penaltis.

Habrá un descanso de 5 minutos antes del inicio de la prórroga.

La duración del tiempo extra es de 10 minutos con el principio del "gol de oro": tan pronto como un equipo anote un gol en el tiempo extra, el partido finaliza. Este gol se sumará al marcador del equipo que lo haya anotado, determinando así el resultado final. Este gol se sumará al marcador que existía antes del tiempo extra y dará la victoria al equipo que lo ha marcado.

A continuación se detallan otras disposiciones relativas a la prórroga:

- Antes del inicio de la prórroga, los capitanes deben presentarse ante los árbitros para el sorteo. El jugador que gane el sorteo decide qué equipo saca.
- Al regresar al terreno de juego, los equipos deben cambiar de lado.
- Se permiten sustituciones durante el tiempo extra.
- Los tiempos muertos no están permitidos durante el tiempo extra.
- La penalización de tiempo a un jugador, que no haya sido cumplida enteramente durante el partido, continúa durante el tiempo extra.

### 203 Tanda de penaltis

Si persiste el empate tras el tiempo añadido, el partido debe decidirse mediante una tanda de penaltis.

Los árbitros decidirán qué portería utilizar.

Para determinar qué equipo comienza la tanda de penaltis, los árbitros realizan un sorteo entre los capitanes. El ganador decide qué equipo debe empezar.

Si un jugador o portero, anotado en la lista, incurre en una penalización de partido (tarjeta roja) durante la tanda de penaltis, se permite al entrenador escoger a otro jugador o portero, que no esté entre los ya seleccionados, como sustituto.

### Primera tanda de penaltis:

1. **Cualquier jugador (incluidos los suplentes) puede participar en la primera tanda de penaltis, excepto aquellos con una penalización de partido.**
2. Por escrito, los entrenadores deben informar a los árbitros y al anotador de los números de dorsal de los cinco jugadores seleccionados y del orden en que ejecutarán los lanzamientos. El total de puntos de clasificación no debe superar los 12 puntos.
3. Por escrito, los entrenadores deben informar a los árbitros y al anotador del jugador que hará de portero.
4. Los árbitros son responsables de asegurar que los lanzamientos se realizan en el orden exacto de acuerdo con la información proporcionada por el entrenador.
5. Solo los jugadores que lanzarán los penaltis, los porteros y los árbitros deben estar en la pista.
6. Todos los jugadores que participan en la tanda, a excepción del jugador que tira el penalti y del portero defensor, deben situarse en el área de penalización opuesta.
7. Los penaltis deben ejecutarse de forma alterna.
8. Los cinco jugadores de cada equipo deben tirar un penalti cada uno.
9. Se considera que se ha obtenido un resultado decisivo cuando un equipo ha marcado más goles que penaltis le quedan al equipo contrario para finalizar la serie. El partido finaliza y se considera que el equipo ganador ha vencido con un gol adicional, que se suma al marcador tras el tiempo reglamentario.
10. Si persiste el empate después de la primera serie, se procederá a una segunda serie.

### Segunda tanda de penaltis

1. **Cualquier jugador (incluidos los suplentes) puede participar en la segunda tanda de penaltis, excepto aquellos con una penalización de partido.**
2. Por escrito, los entrenadores deben informar a los árbitros y al anotador de los jugadores seleccionados y del orden en que ejecutarán los lanzamientos.
3. Si los equipos no disponen de igual número de jugadores, se opta por el número menor.
4. El portero de la primera serie será el mismo en la segunda serie.
5. Los jugadores deben tirar un penalti cada uno hasta que se logre un resultado definitivo.
6. Se considera que se ha obtenido un resultado decisivo cuando un equipo ha marcado un gol más que el equipo contrario y ambos llevan el mismo número de penaltis tirados. El partido finaliza y se considera que el equipo ganador ha vencido con un gol adicional, que se suma al marcador tras el tiempo reglamentario.

7. Si todos los jugadores de un equipo anotados en la lista han tirado un penalti y el marcador sigue empatado, el partido debe decidirse mediante una tercera serie, realizada del mismo modo que la segunda, y así sucesivamente

## 3 GOLES

### 301 Gol anotado correctamente

Se marca un gol cuando la pelota ha pasado completamente la línea de portería entre los postes y por debajo del larguero.

Si la portería se ha movido mientras se marca un gol, el gol es válido si la pelota ha pasado completamente la línea de gol por su parte delantera y entre las líneas sobre las que deberían estar colocados los postes. Esto queda a juicio del árbitro.

Si la pelota golpea en la portería, luego en el portero y finalmente pasa la línea de gol por su parte delantera, el gol es válido. Esto también se aplica durante un lanzamiento de penalti.

Un gol marcado por un jugador con stick de mano cuenta como 1 punto.

Un gol marcado por un jugador con t-stick cuenta como 2 puntos. El jugador debe participar activamente en la acción; por ejemplo, un gol marcado mediante el rebote en una silla o en un t-stick inmóviles cuenta como 1 punto.

Si un jugador con t-stick marca un gol en un lanzamiento de penalti durante el tiempo de juego regular o la prórroga, cuenta como 2 puntos.

Durante la tanda de penaltis, todos los goles cuentan como 1 punto.

Un gol en propia puerta marcado correctamente siempre cuenta como 1 punto.

Después de un gol, durante el tiempo de juego regular, el partido se reanudará con un saque inicial.

### 302 Gol anotado incorrectamente

Si la pelota rebota en un árbitro y, como resultado, se marca un gol, el gol no es válido. El partido se reanuda con una bola de portero.

Si un jugador atacante ha tocado la pelota o está obstaculizando de cualquier manera al portero en el área de portería antes de que el gol sea marcado, el gol no es válido.

## 4 PARTICIPANTES

### 401 Jugadores

Todos los jugadores deben utilizar un stick de mano o t-stick.

### 402 Normativa específica para los porteros

El portero debe jugar con un t-stick.

Solo se permite a los porteros defensores tocar el suelo o jugar la pelota dentro del área de portería.

### 403 Normativa específica para los capitanes

Cada equipo debe tener un capitán, que debe llevar un brazalete sujetado alrededor del brazo (si es posible). El capitán representa al equipo y puede comunicarse con los árbitros, de forma correcta.

Si el capitán abandona la pista, debe informar al árbitro sobre qué jugador lo sustituye como tal. El nuevo capitán debe llevar el brazalete hasta el final del partido o hasta que sea sustituido.

El capitán debe revisar y firmar el acta del partido antes del encuentro.

### 404 Personal del equipo

Cada equipo está autorizado a tener los siguientes miembros en el área de equipo:

- 2 entrenadores, como máximo (1 entrenador principal y 1 entrenador asistente).
- 1 delegado de equipo.
- 10 jugadores, como máximo.
- 10 asistentes de equipo, como máximo.

Cada miembro del personal del equipo debe tener una acreditación.

El (los) entrenador(es) son responsables de:

- Asegurarse de que los jugadores cumplen con la normativa en relación con los sticks y las sillas de ruedas.
- Comprobar los nombres, números de dorsal y clasificaciones funcionales de los jugadores en el acta antes del comienzo del partido.
- Asegurarse de que el equipo está puntual en el terreno de juego y listo para jugar.
- Garantizar que el total de puntos de clasificación funcional del equipo en pista no excede los 12 puntos.

El (los) entrenador(es) o el delegado de equipo son responsables de:

- Solicitar el cambio de un jugador.
- Solicitar un tiempo muerto.

Las solicitudes son comunicadas a la mesa de control conforme a los procedimientos del evento y el reglamento de la competición.

Durante el partido, los entrenadores y demás miembros del equipo deben permanecer en su propia área de equipo.

Se permite a los entrenadores y demás miembros del equipo salir del área de equipo y acceder al área de los árbitros y/o al terreno de juego:

- Durante el descanso, los tiempos muertos y los tiempos muertos técnicos.
- En caso de lesión o defecto en una silla de ruedas, una vez que los árbitros han detenido el partido.

Durante el descanso, si permanecen en el campo, los equipos deben permanecer en su propia área de penalización.

Durante el partido, los entrenadores y los asistentes del equipo no están autorizados a abrir las delimitaciones de la pista.

#### **405 Equipo arbitral**

El partido es controlado por dos árbitros con la misma autoridad.

La mesa de control está compuesta por un cronometrador, un anotador y, al menos, un árbitro asistente.

## 5 MATERIAL

### 501 Equipaciones

Los jugadores de un equipo deben llevar el mismo tipo de camisetas. Estas deben ser de un color distinto al de las camisetas del equipo contrario.

Todos los jugadores deben ser identificables mediante un número en la cara anterior de su camiseta, claramente visible y de una altura mínima de 7 cm.

### 502 Equipación específica del portero

El portero debe vestir una camiseta de un color diferente al de sus compañeros y al del equipo contrario.

### 503 Material personal

Los jugadores pueden utilizar protecciones tales como cinturones de sujeción, gafas, cascos, almohadillas en rodillas y/o brazos. El equipo de respiración puede ir sujeto (firmemente) a la silla de ruedas, de tal modo que no haya partes afiladas, salientes o colgantes.

### 504 Silla

Una silla de ruedas eléctrica es una silla impulsada eléctricamente. No se permiten scooters eléctricos ni carritos motorizados.

La silla tiene un mínimo de 4 ruedas y un máximo de 6, incluyendo un máximo de 2 ruedas antivuelco. Las ruedas que están formadas por 2 ruedas sobre 1 eje cuentan como 1 rueda.

La silla debe estar equipada con neumáticos que no marquen el suelo de la pista.

La silla no debe tener salientes afilados. No puede haber objetos innecesarios y extraíbles que se encuentren debajo, sobre, dentro o colgando de la silla. Todas las partes de la misma, excepto las ruedas y las antivuelco, deben tener una altura tal que permita el paso libre de la pelota por debajo. Se entiende por ruedas aquellas partes que están en contacto con el suelo (es decir, neumáticos y llantas), y no el eje ni otras partes de soporte.

Se permite colocar protecciones alrededor de la silla para proteger tanto al jugador como a la propia silla. Estas deben respetar las siguientes normas:

- Las protecciones deben ser redondeadas y no tener partes afiladas y/o salientes.
- Deben estar colocadas a una altura tal que permita el paso libre de la pelota por debajo.

- No deben sobresalir más de 5 cm medidos desde el extremo más saliente de cada lado de la silla, incluyendo el grosor de la propia protección.

Una placa identificativa debe estar firmemente sujeta en la parte trasera de la silla. Debe contener el nombre del jugador y su número de dorsal. Esta placa debe tener un formato tamaño A3, con la siguiente disposición:

- El número debe ser en numerales arábigos.
- El nombre debe estar en alfabeto latino.
- La altura de los números debe ser como mínimo de 15 cm.
- Encima del número debe constar la inicial del nombre y el apellido completo del jugador, en una línea.
- La altura de las letras debe ser como mínimo de 5 cm. Si el nombre del jugador no cabe en una sola línea, las letras pueden reducirse hasta el tamaño necesario para que quepa.

## 505 Logos y publicidad en el material

Se permiten logos y anuncios en las camisetas, sillas y/o placas identificativas siempre y cuando el número y el nombre sean claramente visibles.

## 506 Control de material

Los árbitros pueden revisar el material de cualquier jugador en cualquier momento durante el partido o en los descansos.

## 507 Pelota

La pelota debe ser de material sintético, hueca, esférica, y debe tener 26 orificios de  $10 \pm 1$  mm de diámetro. El diámetro de la pelota debe ser de  $72 \pm 1$  mm y debe pesar  $23 \pm 1$  gramos.

El color de la pelota debe contrastar con el color de la pista.

## 508 Sticks

### El stick de mano

El stick de mano está fabricado con material sintético no transparente, sin bordes ásperos, elementos que sobresalgan o partes afiladas. Debe estar diseñado de una sola pieza. Si no es así, la pala debe estar fijada al mango mediante agujeros prefabricados, usando remaches o tornillos, o bien estar firmemente pegada.

El mango del stick no debe superar los 112 cm de largo, medidos desde el punto de unión con la pala. La pala debe tener una longitud máxima de 27 cm, una altura máxima de 8 cm y una anchura entre 0,8 cm y 1 cm.

La curvatura de la pala no debe exceder los 3 cm, medidos desde el punto más alto del borde inferior de la pala a la superficie plana sobre la que se apoya el stick con su lado convexo hacia arriba.

Se permite a un jugador sujetar el stick de mano a una parte de su cuerpo si es incapaz de sostenerlo y está clasificado como tal. No está permitido fijar un stick de mano a la silla de ruedas.

## El T-stick

El t-stick está fabricado con material sintético no transparente y debe ir fijado a la parte delantera de la silla de ruedas. La distancia entre la parte frontal del t-stick y la parte delantera de la silla no podrá superar los 50 cm.

El t-stick debe tener 1 hoja y puede tener 1 par de aletas laterales. Las conexiones que sujetan las aletas a la hoja y el stick a la silla pueden ser de metal y/o aluminio. La(s) parte(s) de la conexión que queda fuera de la pala deben estar a una altura tal que permita el paso libre de la pelota por debajo.

La hoja debe tener una longitud máxima de 30 cm y una altura máxima de 10 cm a lo largo de al menos 20 cm, medidos desde su parte delantera. La hoja y las aletas deben tener un grosor máximo de 2 cm. La curva de la hoja no debe exceder los 3 cm.

Las aletas pueden fijarse en cualquier punto de los laterales de la pala, con una angulación de entre 75 y 90 grados. Deben tener una altura máxima de 10 cm y una anchura máxima de 10 cm, medidos desde la hoja. El extremo de las aletas puede estar doblado hasta un máximo de 2 cm, pero el ángulo interior que forme no puede ser inferior a 135 grados.

## 6 EL PARTIDO

### 601 Equipos

Cada partido se disputa entre dos equipos. En el calendario oficial, los partidos se representan del siguiente modo:

<Equipo local> : <Equipo visitante>

Los términos "local" y "visitante" no hacen referencia al domicilio real de los equipos en relación con la ubicación del encuentro. Su uso es exclusivamente a efectos de identificación durante el desarrollo del encuentro.

Un equipo debe jugar con un máximo de 12 puntos en pista, incluyendo a un jugador con una penalización de tiempo o descalificado. No se permite que un jugador participe utilizando una clase funcional inferior a aquella en la que está clasificado.

Un equipo debe jugar con un máximo de 3 sticks de mano simultáneamente en la pista, incluyendo a los jugadores con penalización de tiempo o de partido.

### 602 Preparación

Antes de comenzar el partido, el equipo local debe situarse en el área de equipo a la izquierda de la mesa de control, visto desde la pista. Los equipos no cambian de área de equipo durante el partido.

Cada equipo debe tener 1 portero y 4 jugadores en la pista, listos para comenzar. Si un equipo no puede iniciar el encuentro con 5 jugadores, el partido será anulado y registrado con un resultado de 5:0 a favor del equipo contrario. Si ambos equipos no cuentan con suficientes jugadores para iniciar el partido, el encuentro será anulado y registrado con un resultado de 0:0.

Antes de comenzar el partido, los capitanes de cada equipo deben presentarse ante los árbitros para el sorteo. El equipo que gana el sorteo puede elegir qué portería defender o realizar el saque inicial.

### 603 Tiempo muerto

Durante cada media parte, cada equipo puede solicitar la concesión de 1 tiempo muerto. La duración del tiempo muerto concedido es de 1 minuto. Un tiempo muerto no utilizado no puede utilizarse en el siguiente periodo del partido.

El (los) entrenador(es) o el delegado de equipo pueden solicitar un tiempo muerto a la mesa de control. El anotador debe avisar a los árbitros de que se ha pedido tiempo muerto. Los árbitros concederán el tiempo muerto en la próxima interrupción del juego.

Durante el tiempo muerto los jugadores en pista deben reunirse en la zona del campo de juego situada frente a su área de equipo.

El cronometrador debe cronometrar el tiempo muerto y avisar a los árbitros cuando este finalice. **Los jugadores del equipo defensor tienen derecho a colocarse primero en el campo.** El partido se reanudará en la posición en que fue detenido.

## 604 Tiempo muerto técnico

En caso de defecto en la silla, los árbitros no deben pitar inmediatamente. En la siguiente interrupción se concederá un tiempo muerto técnico para intentar repararla.

En caso de lesión (o sospecha de lesión) de un jugador, los árbitros deben detener el juego inmediatamente y conceder un tiempo muerto técnico.

Si la silla no puede ser reparada o la lesión del jugador subsanada en un tiempo máximo de 1 minuto, el jugador afectado debe, si es posible, cambiar de silla o ser sustituido para que el partido pueda continuar.

**El tiempo muerto técnico solo puede utilizarse para asistir a los jugadores y arreglar o reparar el material, y no puede emplearse para dar instrucciones al equipo ("coaching").**

## 605 Sustituciones

Un jugador no debe entrar o salir de la pista sin el permiso de los árbitros.

Cada equipo puede tener un máximo de 5 suplentes. El entrenador puede solicitar sustituciones sin restricción.

Todos los suplentes permanecen en el área de equipo durante el partido, excepto:

- Durante un tiempo muerto, se permite a los suplentes entrar en el área de los árbitros, pero únicamente en la prolongación del área de penalización del lado de su propia área de equipo.
- Durante los descansos.

Los entrenadores o el delegado del equipo deben informar a la mesa de control sobre qué jugadores participarán en la sustitución.

El (los) suplente(s) deben situarse en el área de sustitución para el control de material y del total de puntos de clasificación equipo.

El cronometrador debe avisar de la sustitución al árbitro. El árbitro aprobará la sustitución en la siguiente interrupción del juego.

El cambio se realiza en el área de sustitución situada junto al área del propio equipo. El cambio debe completarse lo más rápido posible.

Cuando el (los) suplente(s) hayan tomado posición en la pista, el árbitro reanudará el partido desde la posición en la que fue detenido.

## 606 Descanso

Durante el descanso se permite que el equipo abandone el terreno de juego. Tras el descanso, los equipos deben cambiar de campo.

## 607 Número mínimo de jugadores

Los equipos deben jugar con al menos 3 jugadores en pista, incluyendo al portero. En caso de que el número de jugadores descienda por debajo de 3, debido a tarjetas rojas, lesiones, problemas con la silla u otras razones, el partido finaliza y el resultado se decide de la siguiente manera:

- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista va por delante en el marcador, el resultado se mantiene.
- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista está perdiendo o el partido está empatado, y el abandono ocurre en la primera parte del partido, el partido se repite.
- Si el equipo con el número mayor de jugadores en pista está perdiendo o el partido está empatado, y el abandono ocurre en la segunda parte del partido, o este no puede reanudarse después del descanso (por ejemplo debido a una lesión), el partido se registra con un resultado de 3:0 a favor del equipo que no cometió la infracción.

En caso de defecto en la silla o de lesión de un jugador del equipo que solo cuenta con 3 jugadores en pista, se concede un tiempo muerto técnico. Si el jugador no puede continuar o ser sustituido transcurrido 1 minuto, el partido finaliza y el resultado se determina según lo descrito en el párrafo anterior.

## 608 Conducción de la silla

Los pies deben estar a una altura que permita que el balón pueda rodar libremente por debajo.

Durante el partido, los jugadores deben conducir la silla a una velocidad máxima de 15 km/h, y la parte posterior de su cuerpo debe mantenerse en contacto con el asiento de la silla.

Se permite a los jugadores ocupar cualquier posición en el terreno de juego que no esté ocupada por otro jugador o por la portería. Únicamente los porteros pueden estar en el área de portería.

No se permite el contacto de la silla de ruedas con la silla, el stick o el cuerpo de otro jugador; con las delimitaciones, con la portería o con un árbitro. Los jugadores deben respetar las Reglas de las líneas de movimiento.

## Reglas de las líneas de movimiento

La dirección de desplazamiento de un jugador se denomina línea de movimiento. Una línea de movimiento puede ser hacia delante o hacia atrás.

El cruce entre distintas líneas de movimiento puede dar lugar a una colisión. En caso de que esto ocurra, el jugador que llegó el último al punto de cruce (es decir, el que impacta lateralmente contra la silla del oponente) se considera que ha cometido la infracción.

Al cambiar de línea de movimiento, el jugador debe dar a los oponentes la oportunidad (en tiempo y espacio) de detener o de continuar su propia línea de movimiento. El cambio de dirección hacia la línea de movimiento de un oponente debe realizarse de manera que permita a dicho oponente detenerse o evitar la colisión.

Si dos jugadores siguen la misma línea de movimiento (es decir, uno detrás del otro), es responsabilidad del jugador que se encuentra fuera del campo de visión del oponente evitar la colisión.

Un jugador que se encuentra inmóvil no es responsable de provocar una colisión. No obstante, no está permitido obstruir activamente la línea de movimiento de un oponente fuera de su campo de visión (por ejemplo, cerrándole el paso o interponiéndose bruscamente).

## 609 Juego de la pelota

La pelota puede ser jugada con la pala del stick y con la silla. La pelota puede ser jugada en cualquier dirección.

La pelota no debe ser jugada por encima de 20 cm sobre el campo de juego. Si la pelota golpea una silla, las delimitaciones, la portería o un árbitro y esto provoca que la pelota se eleve por encima de 20 cm del suelo, se considera un hecho accidental y no es motivo para detener el partido. Si por esta situación se produce un gol, este será invalidado. El partido se reanudará con una bola del portero.

Un jugador no puede:

- Dañar la pelota pasando intencionadamente por encima con la silla.
- Jugar intencionadamente la pelota con cualquier parte del cuerpo, de cualquier manera.
- Jugar la pelota de forma que resulte peligrosa para otros jugadores.
- Tocar o jugar la pelota dentro del área de portería, a excepción del portero.

## 610 Manejo y uso del stick

Se permite el contacto del stick con el de otro jugador, únicamente en el intento de jugar la pelota de manera correcta.

No se permite el contacto del stick con el cuerpo de otro jugador.

## 611 Retrasar el juego

Los equipos deben intentar realizar un juego activo, tanto como sea posible.

Si el árbitro considera que un equipo está tratando de perder tiempo, puede conceder un tiro libre para el equipo contrario. Los árbitros deben advertir al equipo para que realice un juego más activo, antes de otorgar el tiro libre. **Además de informar verbalmente a los equipos, los árbitros utilizarán la señal de juego pasivo para advertir a los equipos. Tan pronto como el juego deje de ser pasivo, los árbitros dejarán de usar la señal.**

Demorar deliberadamente el proceso de sustitución de un jugador puede considerarse retrasar del juego.

Los árbitros no deben pitar por retrasar el juego si el equipo está intentando activamente generar un espacio o si se le impide atacar por la presión del equipo contrario.

## 612 Mala conducta

La mala conducta es una violación intencionada del espíritu del juego en forma de palabras o gestos, de manera grave. La mala conducta no está permitida. Existen varios niveles de mala conducta.

### Mala conducta leve:

- Protestas reiteradas o inapropiadas, pero no insultantes, contra decisiones de los árbitros.
- Retrasar intencionadamente el partido.
- Discutir con otros jugadores o miembros del equipo.

### Mala conducta media:

- Protesta en voz alta o acción inapropiada, pero no peligrosa (por ejemplo, golpear las delimitaciones con el stick, mandar la pelota fuera del campo o mover la portería mientras el juego está detenido...).
- Discutir prolongadamente con otros jugadores o con los árbitros.
- Entrar o salir del campo sin permiso del árbitro.

### Mala conducta grave:

- Dirigirse a otra persona de forma grosera mediante palabras y/o gestos. No se permite maldecir, usar lenguaje ofensivo, insultar, discriminar, realizar comentarios raciales, o gestos groseros (conducta antideportiva).
- Hacer comentarios o gestos groseros repetidamente hacia el árbitro, cronometrador, anotador, jugador o entrenador (conducta antideportiva).
- Atacar o intentar atacar con el stick, la silla o cualquier parte del cuerpo a otro jugador, árbitro, miembro del personal del equipo o de la mesa.

Los árbitros tienen la autoridad para decidir el nivel de mala conducta en cada situación. Para la mala conducta, el árbitro puede esperar para sancionar hasta la siguiente interrupción del juego. El partido continúa de acuerdo con la razón por la que se detuvo. Si el árbitro detiene el juego inmediatamente, el partido se reanuda con un tiro libre para el equipo contrario.

Para penalizaciones relacionadas con la mala conducta, ver reglas 803, 805 y 807.

### 613 Ley de la ventaja

Si los árbitros consideran que una infracción no ha perjudicado al equipo en posesión de la pelota, pueden decidir no detener inmediatamente el partido, permitiendo que el juego continúe.

Las sanciones, de existir, pueden ser aplicadas en la siguiente interrupción del juego.

Si la ventaja no se aprovecha, los árbitros detendrán el juego y otorgarán la pelota al equipo que no cometió la infracción inicial. El partido se reanuda con una situación fija de acuerdo a la infracción cometida.

## 7 SITUACIONES FIJAS

### 701 Saque inicial

El saque inicial se ejecuta desde el punto central de la línea media al comienzo de cada periodo del partido y después de que se haya marcado un gol.

El equipo que no efectuó el saque inicial en el primer periodo lo hará al comienzo del segundo.

Los jugadores en posesión de la pelota se colocan en su propio campo lo más rápido posible.

Los jugadores del equipo contrario se sitúan, lo más rápido posible, detrás de su propia línea de penalización hasta que se haya tocado la pelota.

Tan pronto como el árbitro pite, el jugador que efectúa el saque inicial debe jugar la pelota y no puede volver a jugarla hasta que otro jugador la haya tocado.

El saque inicial debe ser indirecto, es decir, no se puede marcar gol directamente. Otro jugador debe tocar la pelota para que se pueda marcar un gol.

### 702 Bola de árbitro

La bola de árbitro se ejecuta:

- En el punto central de la línea de penalización, si la bola de árbitro se concede dentro del área de penalización.
- En el punto central de la línea media, si la bola de árbitro se concede dentro del área neutral.

Un jugador de cada equipo participa en la bola de árbitro.

Los dos jugadores que participan en la bola de árbitro deben colocarse con su silla en su propio lado de la línea de penalti o línea media, lo más rápido posible. Las palas de los sticks deben situarse formando un ángulo recto (90 grados) con respecto a la línea, a la derecha de la pelota, sin tocarla.

Los demás jugadores deben colocarse, lo más rápido posible, a una distancia mínima de 2 m de la pelota y de los jugadores que participan en la bola de árbitro, hasta que la pelota sea jugada.

La pelota debe colocarse inmóvil sobre el punto correspondiente. Tan pronto como el árbitro pite, ambos jugadores pueden jugar la pelota.

## 703 Situaciones que llevan a una bola de árbitro

- Dos jugadores de equipos contrarios cometen simultáneamente una infracción.
- El portero retiene la pelota bajo la silla u obstruye la pelota con la silla y/o el stick fuera del área de portería pero dentro del área de penalización propia, durante más de 3 segundos.
- Se produce una situación de pelota muerta; la pelota se considera muerta cuando no puede ser jugada porque:
  - queda atascada en una silla,
  - rueda entre dos jugadores y ninguno de ellos es capaz de jugarla,
  - está dañada de cualquier forma,
  - un jugador obstruye la pelota durante más de 3 segundos sin tener posibilidad alguna de hacerla jugable; el jugador debe intentar apartarse o jugar la pelota; el árbitro debe advertir al jugador de que está obstruyendo la pelota, indicando la aplicación de la regla de los 3 segundos; el árbitro cuenta los 3 segundos de forma audible y visible,
  - un jugador juega la pelota con la silla y/o el stick de tal manera que ningún otro jugador tiene posibilidad de interceptarla.
- El árbitro detiene el partido a causa de una lesión de un jugador.
- El árbitro detiene el partido por cualquier motivo distinto de una infracción.

## 704 Saque de banda

Se concede un saque de banda cuando la pelota sale fuera de los límites del campo. Se considera que el último jugador en tocar la pelota es quien ha provocado su salida. El saque de banda se concede al equipo contrario.

El saque de banda se ejecuta desde el punto por el que la pelota cruzó las delimitaciones, a 2 m de la banda correspondiente, paralelamente a la línea central. Si se concede un saque de banda dentro del área de penalización, el saque se ejecuta desde el punto central de la línea de penalización. La posición del saque de banda depende del punto por el que la pelota haya cruzado las delimitaciones.

Todos los jugadores del equipo contrario toman posición, lo más rápido posible, a una distancia mínima de 2 m de la pelota y del jugador que realiza el tiro libre, hasta que la pelota sea jugada.

## 705 Situaciones que llevan a un saque de banda

- La pelota sobrepasa los límites del terreno de juego.
- La pelota permanece sobre la portería.
- La pelota golpea un objeto o el techo sobre el terreno de juego.

## 706 Bola de portero

La bola de portero puede efectuarse desde cualquier punto de la línea del área de portería.

El portero en pista en ese momento es quien ejecuta la bola del portero.

El portero debe tomar posición lo más rápido posible.

Todos los jugadores del equipo contrario se colocan, lo más rápido posible, fuera del área de penalización y permanecen allí hasta que el portero haya tocado la pelota. La pelota debe colocarse quieta sobre la línea del área de portería. Tan pronto como el árbitro pite, el portero debe jugar la pelota con el stick y no puede volver a jugarla hasta que otro jugador la haya tocado.

## 707 Situaciones que llevan a una bola de portero

- La pelota permanece (prácticamente) inmóvil dentro del área de portería propia durante más de 3 segundos; el árbitro debe contar los 3 segundos de forma audible y visible.
- Un gol es declarado inválido.

## 708 Tiro libre

Se concede tiro libre al equipo contrario cuando un jugador comete una infracción que no es sancionada con penalti.

El tiro libre se efectúa desde el punto central de la línea de penalización, si la infracción se produce dentro del área de penalización.

El tiro libre se efectúa desde el punto en el que se comete la infracción, si esta se produce en el área neutral.

Cualquier jugador del equipo al que se ha concedido el tiro libre puede ejecutarlo. El jugador encargado de ejecutar el tiro libre debe colocarse lo más rápido posible.

Todos los jugadores del equipo contrario se colocan, lo más rápido posible, a una distancia mínima de 2 m de la pelota, hasta que la pelota sea jugada.

La pelota debe colocarse quieta. Tan pronto como el árbitro pite, el jugador debe jugar la pelota y no puede volver a jugarla hasta que otro jugador la haya tocado.

El tiro libre es siempre directo; se puede marcar gol directamente.

## 709 Acciones que llevan a un tiro libre

- Un jugador golpea el stick de un adversario con su stick sin intención de jugar la pelota.
- Un jugador bloquea o levanta el stick de un adversario.
- Un jugador juega con el stick a una altura tal o de una manera que pueda resultar intimidatoria o peligrosa para otro jugador (stick alto).
- Un jugador lanza o deja caer su stick.
- Un jugador coloca su stick debajo de la silla de otro.
- Un jugador contacta con el cuerpo de un adversario con su stick sin intención de jugar la pelota.
- Un jugador juega la pelota de forma peligrosa para un adversario.
- Un jugador sujeta el cuerpo o la silla de otro jugador con sus propias manos, pies o stick, con la intención de impedir el avance del adversario.
- Un jugador pasa por encima del stick de otro jugador con su silla.
- Un jugador golpea la silla de otro jugador con la propia (véase 608, Reglas de las líneas de movimiento).
- Un jugador obstaculiza con su silla el desplazamiento de otro jugador (véase 608, Conducción de la silla).
- Un jugador empuja la silla de otro jugador con la propia.
- Un jugador provoca una colisión utilizando la silla (véase 608, Conducción de la silla).
- Un portero obstruye la pelota fuera de su propia área de penalización durante más de 3 segundos con la silla y/o el stick; el árbitro debe advertir al jugador de que está obstruyendo la pelota, indicando la aplicación de la regla de los 3 segundos; el árbitro cuenta los 3 segundos de forma audible y visible.
- Un jugador juega o toca la pelota, o toca el suelo con el stick o la silla dentro del área de portería contraria (las líneas pertenecen al área de portería).
- Un jugador juega la pelota con la mano, la cabeza o el cuerpo.
- La pelota es jugada a una altura superior a 20 cm.
- Un jugador mueve la portería para obtener ventaja sobre un adversario (no durante una ocasión de gol).
- Un jugador mueve intencionadamente las delimitaciones para obtener ventaja.
- Un equipo está retrasando el juego.
- Mala conducta, salvo que ocurra durante una interrupción del juego.
- Después de haberse fallado un penalti durante el tiempo reglamentario.
- Un jugador juega con material ilegal y esto afecta a la situación en curso (por ejemplo, una silla está demasiado baja y detiene la pelota durante el partido).

## 710 Penalti

El penalti se efectúa desde el punto central de la línea central.

El penalti puede ser ejecutado por cualquier jugador del equipo, siempre que este se encontrara en el terreno de juego en el momento en que se concedió el penalti.

## El portero en pista en ese momento es quien defiende el penalti

El jugador encargado de ejecutar el penalti debe colocarse cerca del punto central de la línea central y de la pelota.

Todos los jugadores, excepto el encargado de ejecutar el penalti y el portero defensor, deben colocarse en el área de penalización del campo contrario durante todo el lanzamiento.

El portero debe colocarse en el área de la portería que va a defender.

Todos los jugadores toman posición lo más rápido posible.

La pelota debe colocarse quieta en el punto central de la línea central. Tan pronto como el árbitro pite, el lanzador puede jugar la pelota un número ilimitado de veces. Durante todo el penalti, la pelota debe jugarse en un movimiento continuo hacia delante, alejándose de la línea central en dirección a la portería que está siendo defendida. Si la pelota se juega hacia atrás, el penalti es anulado.

Tan pronto como el ejecutor del penalti toque la pelota, el portero puede abandonar el área de portería.

Tan pronto como el ejecutor del penalti lanza a portería o el portero toca la pelota, el penalti finaliza. Si el portero toca la pelota y, posteriormente, se produce un gol sin que el lanzador vuelva a tocar la pelota, el gol es concedido.

Si se marca gol, el partido continúa con un saque inicial a favor del equipo contrario.

Si no se marca gol o si el penalti es anulado, el partido continúa con un tiro libre para el equipo contrario desde el punto central de la línea de penalización.

El tiempo de juego debe estar detenido durante todo el lanzamiento de penalti.

Si durante un penalti se comete una infracción por parte del equipo que lo defiende y esta afecta a la ejecución, el penalti se repetirá y los infractores serán sancionados.

Si la infracción es cometida por el lanzador o por un jugador de su equipo, y esta afecta al lanzamiento, el penalti será anulado y los infractores serán sancionados. El partido continúa con el tiro libre para el equipo contrario.

Si la infracción es cometida por jugadores de cualquiera de los equipos pero no afecta a la ejecución, los infractores serán sancionados antes de que el partido se reanude.

## 711 Acciones que llevan a un penalti

- Un jugador comete intencionadamente una infracción dentro de su propia área de penalización.
- Un jugador juega la pelota o toca intencionadamente el suelo dentro de su propia área de portería con el stick, la silla o el cuerpo (las líneas pertenecen al área de portería).
- Un jugador mueve la portería con la intención de impedir que se marque un gol (salvo que el gol llegue a marcarse).
- Un jugador juega con material ilegal y esto afecta a una ocasión de gol (por ejemplo, la silla de un defensor está demasiado baja y detiene la pelota).

## 8 PENALIZACIONES

### 801 Normativa general para las penalizaciones

Los árbitros deciden todas las sanciones durante el partido.

Cuando se comete una infracción que lleva a una penalización, el infractor debe ser penalizado. Si los árbitros aplican la ley de la ventaja, las penalizaciones se imponen cuando el juego es detenido (véase 613, Ley de la ventaja).

Los jugadores y miembros del cuerpo técnico pueden ser penalizados con Tarjeta verde (Aviso oficial), **Tarjeta amarilla (Penalización de tiempo de 2 minutos)** o Tarjeta roja (Penalización de partido), en función de la gravedad de la infracción. El jugador o miembro del equipo penalizado recibirá la tarjeta correspondiente por parte del árbitro.

Tras imponerse una sanción, el juego se reanuda en función del motivo por el que fue detenido.

Cuando jugadores de ambos equipos cometen infracciones simultáneamente, ambos jugadores deben ser penalizados. El juego continúa con una bola de árbitro.

El anotador registra en el acta del partido el minuto de juego de la penalización y el número de dorsal del jugador.

### 802 Tarjeta verde (Aviso oficial)

Un jugador que recibe una primera tarjeta verde puede continuar el partido con normalidad. Si un miembro del cuerpo técnico recibe una tarjeta verde, esta no tiene ningún efecto sobre el partido.

Un jugador o un miembro del cuerpo técnico que recibe una segunda tarjeta verde durante el mismo partido es penalizado con tarjeta amarilla. Un jugador o un miembro del cuerpo técnico solo puede recibir una tarjeta verde por partido.

### 803 Infracciones que llevan a una tarjeta verde

- Un jugador comete una infracción que lleva a un tiro libre sin posibilidad ni intención de jugar la pelota.
- Un jugador comete reiteradamente infracciones que llevan a un tiro libre o penalti.
- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico incurre en mala conducta leve.
- Un jugador no respeta o se niega a cumplir con la distancia reglamentaria en un tiro libre o una bola de árbitro (el árbitro debe advertir al jugador antes de reanudar el juego).

- Un equipo retrasa reiteradamente el juego; la tarjeta verde se muestra al jugador en posesión de la pelota en el momento en que se detiene el juego; los árbitros deben informar previamente al equipo de que está perdiendo tiempo, **tanto verbalmente como mediante la señal de juego pasivo**.
- Los jugadores sustitutos y los miembros del cuerpo técnico abandonan el área de equipo sin autorización (véase 404, Personal del equipo).
- Los miembros del cuerpo técnico abren las delimitaciones del campo durante el partido.

#### 804 Tarjeta amarilla (Penalización de tiempo de 2 minutos)

La tarjeta amarilla va siempre acompañada de una penalización de tiempo. **La duración de la penalización de tiempo asociada a la tarjeta amarilla es de 2 minutos**. El tiempo de penalización debe estar sincronizado con el tiempo de juego.

**Si se concede una tarjeta amarilla junto con un lanzamiento de penalti y de dicho lanzamiento se marca gol, no debe imponerse la penalización de 2 minutos. La tarjeta amarilla se anota igualmente en el acta del partido al jugador infractor.**

Si el equipo contrario marca un gol mientras se está cumpliendo una penalización **de 2 minutos**, dicha penalización finaliza.

Si ambos equipos están cumpliendo una penalización de 2 minutos y uno de los equipos marca un gol, ninguna de las penalizaciones debe finalizar. Este supuesto tiene prioridad sobre el párrafo anterior.

Si se está cumpliendo más de una penalización de 2 minutos, solo una (la que tenga menor tiempo restante) finaliza.

Si dos jugadores del mismo equipo están cumpliendo sendas penalizaciones de 2 minutos que finalizan al mismo tiempo y el equipo contrario marca un gol, el capitán en pista del equipo decide qué sanción debe finalizar.

Una penalización **de 2 minutos** que no ha finalizado al término del tiempo reglamentario debe continuar durante la prórroga. **Tras la prórroga, todas las penalizaciones de tiempo se consideran finalizadas.**

Al recibir una penalización **de 2 minutos**, el jugador debe abandonar la pista y dirigirse al área para las penalizaciones de tiempo. Los miembros del personal del equipo deben abandonar el área de equipo y no pueden tener contacto alguno con el equipo durante el resto del partido. Un jugador penalizado debe permanecer en el área para las penalizaciones durante toda la duración de la penalización.

Un jugador con una penalización **de 2 minutos** no puede ser sustituido.

Un portero con una penalización **de 2 minutos** puede ser reemplazado por el otro jugador con t-stick que estuviera en pista cuando se impuso la sanción. Si el equipo afectado no dispone de otro jugador con t-stick en el terreno de juego, un jugador con stick de mano puede ser sustituido por un jugador con t-stick, que ejercerá como portero.

El cronometrador debe medir el tiempo de la penalización. Cuando este finalice, el cronometrador debe avisar a los árbitros mediante una señal acústica (campanita).

El jugador reingresa al terreno de juego directamente desde el área para las penalizaciones inmediatamente después de la señal acústica o tras anotarse un gol.

Si un miembro del personal del equipo recibe una tarjeta amarilla, un jugador del equipo en pista en ese momento debe cumplir una penalización de 2 minutos.

## 805 Infracciones que llevan a una tarjeta amarilla

Se muestra tarjeta amarilla si:

- Un jugador comete una infracción peligrosa que lleva a un tiro libre o a un penalti.
- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico recibe una segunda tarjeta verde en el mismo partido.
- Un jugador comete una infracción durante una interrupción del juego.
- Un jugador juega la pelota de forma descontrolada en dirección a otra persona de manera que resulta peligrosa o intimidatoria para esta (juego peligroso).
- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico incurre en mala conducta media.
- **Un jugador (a excepción del portero defensor) detiene intencionadamente la pelota dentro del área de portería o saca la pelota del área en un intento de gol, con la clara intención de evitar que se marque un gol.**

## 806 Tarjeta roja (Penalización de partido)

Existen dos tipos de tarjeta roja – penalización de partido 1 (MP1) y penalización de partido 2 (MP2).

Salvo lo estipulado explícitamente en las reglas, el tipo de penalización de partido impuesta al jugador o al miembro del cuerpo técnico es decisión de los árbitros.

La penalización de partido 1 supone la descalificación para el resto del partido y no conlleva sanciones adicionales para el jugador.

La penalización de partido 2 supone la descalificación del partido en curso y de, al menos, un partido adicional. El organismo competente decide la duración de la descalificación. La decisión debe tomarse antes del siguiente partido del equipo o antes de la finalización de la jornada de competición en curso, lo que ocurra primero, y comunicarse al delegado de equipo del jugador sancionado y al árbitro responsable en dicha competición.

Otro jugador del equipo, designado por el capitán, cumple una penalización de tiempo de 5 minutos. El jugador encargado de cumplir la penalización debe dirigirse inmediatamente al área para las penalizaciones y permanecer en ella durante toda la duración de la penalización.

Un jugador cumpliendo la penalización de 5 minutos no puede ser sustituido.

Un portero que es descalificado puede ser reemplazado por el otro jugador con t-stick que estuviera activo en pista cuando se impuso la descalificación. Si el equipo afectado no tiene otro jugador con t-stick en el campo, un jugador con stick de mano puede ser sustituido por un jugador con t-stick, que ejercerá como portero. Una vez realizado el reemplazo y la posible sustitución, el capitán selecciona a un jugador que cumplirá la penalización de 5 minutos.

Un jugador o un miembro del cuerpo técnico que incurre en una penalización de partido debe abandonar inmediatamente el campo y el área de equipo. No debe participar de ninguna manera en el resto del partido, ni tener contacto con el equipo, incluyendo posible tiempo extra y tanda de penaltis. Si un jugador, entrenador o asistente de equipo descalificado interfiere nuevamente en el partido, el encuentro será detenido y el equipo al que pertenece perderá el partido por normativa.

Un jugador o un miembro del cuerpo técnico que incurre en una penalización de partido 2 no puede tener ningún contacto con los equipos durante todos los partidos posteriores en los que ha sido descalificado.

El anotador registra en el acta del partido el minuto de juego de la descalificación, el número de dorsal del jugador y el tipo de penalización de partido.

El cronometrador debe medir el tiempo de la penalización de 5 minutos. Cuando este finalice, el cronometrador debe avisar a los árbitros mediante una señal acústica (campanita).

El jugador cumpliendo la penalización de tiempo reingresa al terreno de juego directamente desde el área para las penalizaciones inmediatamente después de la señal acústica.

Durante la penalización de 5 minutos, el valor de la clasificación funcional del jugador descalificado cuenta para el total de puntos de clase. Tan pronto como finalice la penalización y el jugador cumpliéndola reingrese al campo, el total de puntos se calcula normalmente – sumando los valores de clasificación de todos los jugadores presentes en el campo.

Si un miembro del personal del equipo recibe una tarjeta roja, un jugador del equipo en pista en ese momento debe cumplir la penalización de 5 minutos. Su valor de clasificación cuenta para el total de puntos.

## 807 Infracciones que llevan a una tarjeta roja

Se muestra tarjeta roja si:

- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico recibe una segunda tarjeta amarilla durante el partido (penalización de partido 1).
- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico incurre en mala conducta grave (penalización de partido 1 o 2).
- Un jugador comete una infracción intencionada grave:
  - infracción severa que lleva a un tiro libre o a un penalti, considerada peligrosa para la integridad física de otros participantes del partido o para su material (penalización de partido 1 o 2),
  - mover intencionadamente la portería durante una ocasión de gol con la intención de evitar que se marque un gol (penalización de partido 1),
  - jugar intencionadamente la pelota con la mano, la cabeza o el cuerpo,
  - jugar la pelota de manera que resulte peligrosa o intimidatoria para otro participante del partido (penalización de partido 1 o 2),
  - jugar con el stick a una altura tal que pueda resultar peligrosa o intimidatoria para otro participante (penalización de partido 1 o 2),
  - obstaculizar de cualquier manera al portero dentro del área de portería con el stick, la silla o el cuerpo, en un intento de gol (penalización de partido 1).
- Un jugador juega con material ilegal:
  - el stick no cumple con las reglas (véase 508, Lo sticks) (penalización de partido 1),
  - la silla no cumple con las reglas (véase 504, La silla, excepto las disposiciones relativas a la placa identificativa) (penalización de partido 1),
  - la velocidad máxima de la silla supera los 15 km/h (penalización de partido 2).
- Un jugador o un miembro del cuerpo técnico está en el área de equipo sin acreditación (penalización de partido 1),
- Provocar que el total de puntos de clasificación del equipo en pista supere los 12 puntos al inicio del partido, tras los descansos o después de sustituciones (penalización de partido 1):
  - si el equipo juega con más de 12 puntos tras una sustitución, el jugador sustituto que provocó que se superase el límite total de puntos será descalificado,
  - si el equipo juega el partido tras el inicio o tras el descanso con un total superior a 12 puntos, o si varias sustituciones simultáneas provocan que se supere el límite, será descalificado el jugador con mayor clase funcional,
  - si el equipo juega el partido tras el inicio o tras el descanso con un total superior a 12 puntos, o si varias sustituciones simultáneas provocan que se supere el límite con dos o más jugadores con la misma clase funcional más alta, el capitán elige a uno de los jugadores para su descalificación.