



Federación Internacional de Quadrugby

Reglas Internacionales

Para el Deporte de Quadrugby

1 de octubre del 2010

Publicado por la Comisión Técnica de IWRF

Traducción: Prof. Celeste Pérez Sasso

Revisión: Lic. Juan Foa

Nota: 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.

Federación Internacional de Quadrugby

Suite 250, 3820 Cessna Drive
Richmond, BC V7B 0A2
Canada
Email: info@iwrf.com

Presidente

John Bishop

5861 White Cypress Drive
Lake Worth, Florida 33467
Estados Unidos
email: jbishop@iwrf.com

Jefe Técnico

Stan Battock

6 Tyrrell Court
The Gap, Queensland 4061
Australia
email: sbattock@iwrf.com

Comisión Técnica de la IWRF

Gilles Briere
Ulrica Ulfson
Jon Corson
Roger Suter
Carina Wahl
Mike Turner
Duncan Campbell

Comisionado Técnico de la Zona Americana
Comisionado Técnico de la Zona Europea
Comisionado Técnico de la Zona de Asia/Oceanía
Jugador Representante
Oficial de Mesa Representante
Fabricante de sillas de ruedas Representante
Miembro de la Junta de la IWRF

Tabla de Contenidos

SECCIÓN 1. EL JUEGO	10
ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN.....	10
SECCIÓN 2. EL CAMPO DE JUEGO	10
ARTÍCULO 2. EL CAMPO DE JUEGO	10
ARTÍCULO 3. LA CANCHA	10
ARTÍCULO 4. LÍNEAS LÍMITE	10
ARTÍCULO 5. LÍNEA CENTRAL	10
ARTÍCULO 6. CÍRCULO CENTRAL	11
ARTÍCULO 7. ÁREA.....	11
ARTÍCULO 8. LÍNEA DE GOL.....	11
ARTÍCULO 9. ZONA DE ATAQUE Y ZONA DE DEFENSA	11
ARTÍCULO 10. TABLA DE PUNTOS.....	11
ARTÍCULO 11. ÁREA DE SUPLENTES	11
ARTÍCULO 12. ÁREA DE SUSTITUCIÓN.....	12
ARTÍCULO 13. ÁREA DE PENALIDAD.....	12
SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO	12
ARTÍCULO 14. PELOTA	12
ARTÍCULO 15. RELOJ.....	12
ARTÍCULO 16. RELOJ PARA LOS CUARENTA SEGUNDOS.....	12
ARTÍCULO 17. DISPOSITIVO DE SEÑALIZACIÓN.....	13
ARTÍCULO 18. PIZARRA DE PUNTOS.....	13
ARTÍCULO 19. FLECHA DIRECCIONAL DE POSESIÓN ALTERNADA	13
ARTÍCULO 20. PLANILLAS DE REGISTRO	13
ARTÍCULO 21. UNIFORME.....	13

ARTÍCULO 22. PROTECCIÓN PARA MANOS	14
SECCIÓN 4. SILLA DE RUEDAS	14
ARTÍCULO 23. ESPECIFICACIONES.....	14
ARTÍCULO 24. ANCHO.....	14
ARTÍCULO 25. LARGO.....	14
ARTÍCULO 26. ALTURA	14
ARTÍCULO 27. RUEDAS	14
ARTÍCULO 28. DISPOSITIVOS ANTI-VUELCO	15
ARTÍCULO 29. PARAGOLPES	15
ARTÍCULO 30. ALAS	16
ARTÍCULO 31. CONFORT Y SEGURIDAD	16
ARTÍCULO 32. MODIFICACIONES.....	19
SECCIÓN 5. EQUIPOS	21
ARTÍCULO 33. DESIGNACIÓN DE EQUIPOS	21
ARTÍCULO 34. JUGADORES	21
ARTÍCULO 35. CLASIFICACIÓN.....	21
ARTÍCULO 36. NÓMINAS.....	21
ARTÍCULO 37. JUGADORES TITULARES	22
ARTÍCULO 38. CAPITANES	22
ARTÍCULO 39. DIRECTORES TÉCNICOS	22
ARTÍCULO 40. SELECCIÓN DEL ÁREA DE GOL Y DE SUPLENTE	23
SECCIÓN 6. OFICIALES	23
ARTÍCULO 41. OFICIALES DEL JUEGO	23
ARTÍCULO 42. JURISDICCIÓN DE OFICIALES.....	23
ARTÍCULO 43. ERRORES CORREGIBLES	23
ARTÍCULO 44. ÁRBITROS	24

ARTÍCULO 45. RESPONSABILIDADES DEL ÁRBITRO 1	24
ARTÍCULO 46. JEFE TÉCNICO	25
ARTÍCULO 47. JUEZ DE GOLES	25
ARTÍCULO 48. CRONOMETRISTA	25
ARTÍCULO 49. OPERADOR DEL LOS CUARENTA SEGUNDOS	26
ARTÍCULO 50. CRONOMETRISTA DE PENALIDADES	26
SECCIÓN 7. REGULACIONES DEL TIEMPO	26
ARTÍCULO 51. TIEMPO DE JUEGO	26
ARTÍCULO 52. OPERACIONES DEL RELOJ DE JUEGO	27
ARTÍCULO 53. OPERACIONES DEL SEGUNDO RELOJ PARA LOS CUARENTA SEGUNDOS	27
ARTÍCULO 54. OPERACIONES DEL RELOJ DE PENALIDADES	28
ARTÍCULO 55. PELOTA EN JUEGO	28
ARTÍCULO 56. PELOTA MUERTA	28
ARTÍCULO 57. TIME-OUTS (TIEMPO PEDIDO)	28
ARTÍCULO 58. TIME-OUT DEL ÁRBITRO	29
ARTÍCULO 59. TIME-OUT DE EQUIPAMIENTO	30
ARTÍCULO 60. JUGADOR CAÍDO	30
SECCIÓN 8. REGULACIONES DEL JUEGO	31
ARTÍCULO 61. COMIENZO DEL JUEGO	31
ARTÍCULO 62. SALTO	31
ARTÍCULO 63. POSESIÓN ALTERNADA	32
ARTÍCULO 64. UBICACIÓN DE UNA PERSONA	32
ARTÍCULO 65. UBICACIÓN DE LA PELOTA	32
ARTÍCULO 66. POSESIÓN DE LA PELOTA	32
ARTÍCULO 67. JUGANDO LA PELOTA	33
ARTÍCULO 68. PICAR LA PELOTA	33

ARTÍCULO 69. GOL	33
ARTÍCULO 70. SAQUE	33
ARTÍCULO 71. SUSTITUCIONES	34
ARTÍCULO 72. PELOTA DIVIDIDA	35
SECCIÓN 9. VIOLACIONES	35
ARTÍCULO 73. SANCIÓN	35
ARTÍCULO 74. VIOLACIÓN DE VUELTA DE CANCHA	35
ARTÍCULO 75. VIOLACIÓN DE PELOTA FUERA DE LÍMITE	36
ARTÍCULO 76. VIOLACIÓN DE DOCE SEGUNDOS	36
ARTÍCULO 77. VIOLACIÓN DE PATEO	36
ARTÍCULO 78. VIOLACIÓN DE FUERA Y DENTRO	36
ARTÍCULO 79. VIOLACIÓN DE VENTAJA FÍSICA	36
ARTÍCULO 80. VIOLACIÓN DE PIQUE DE DIEZ SEGUNDOS	37
ARTÍCULO 81. VIOLACIÓN DE DIEZ SEGUNDOS EN EL ÁREA	37
ARTÍCULO 82. VIOLACIONES DE SAQUE	37
ARTÍCULO 83. VIOLACIÓN DE TIME-OUT	37
ARTÍCULO 84. VIOLACIÓN DE SALTOS	37
ARTÍCULO 85. VIOLACIÓN DE CUARENTA SEGUNDOS	38
SECCIÓN 10. PRINCIPIOS DE CONTACTO	38
ARTÍCULO 86. SEGURIDAD	38
ARTÍCULO 87. POSICIÓN EN LA CANCHA	39
ARTÍCULO 88. ESPACIO VERTICAL	39
ARTÍCULO 89. VENTAJA	39
SECCIÓN 11. FALTAS COMUNES	40
ARTÍCULO 90. DEFINICIÓN Y SANCIONES	40
ARTÍCULO 91. FALTA POR EXCESO	40

ARTÍCULO 92. FALTA DE CONTACTO ANTES DEL SILBATO	40
ARTÍCULO 93. FALTA DE CUATRO EN EL ÁREA.....	40
ARTÍCULO 94. FALTA DE DETENCIÓN	40
ARTÍCULO 95. FALTA POR SALIR DE LA CANCHA.....	41
ARTÍCULO 96. FALTA POR EMPUJAR	41
ARTÍCULO 97. FALTA POR USO ILEGAL DE LAS MANOS	41
ARTÍCULO 98. FALTA DE GIRO.....	41
ARTÍCULO 99. FALTA DE UN METRO.....	42
SECCIÓN 12. FALTAS TÉCNICAS	42
ARTÍCULO 100. DEFINICIÓN Y SANCIONES.....	42
ARTÍCULO 101. FALTA TÉCNICA DEL JUGADOR	42
ARTÍCULO 102. FALTA TÉCNICA DEL PERSONAL DEL BANCO.....	43
ARTÍCULO 103. FALTA TÉCNICA DE EQUIPAMIENTO	43
ARTÍCULO 104. FALTA TÉCNICA POR EXCESO DE PUNTOS.....	44
ARTÍCULO 105. FALTA INTENCIONAL	44
ARTÍCULO 106. FALTA DE DESCALIFICACIÓN.....	44
SECCIÓN 13. PENALIDADES	45
ARTÍCULO 107. CUMPLIENDO LA PENALIDAD.....	45
ARTÍCULO 108. SALIDA DEL ÁREA DE PENALIDAD.....	46
ARTÍCULO 109. PENALIDADES MÚLTIPLES	46
ARTÍCULO 110. FALTAS DURANTE INTERVALOS.....	46
SECCIÓN 14. CONCLUYENDO EL JUEGO	47
ARTÍCULO 111. DECIDIENDO EL JUEGO.....	47
ARTÍCULO 112. TERMINANDO EL JUEGO	47
ARTÍCULO 113. RENUNCIA AL JUEGO	47
ANEXO A – CAMPO DE JUEGO.....	49

ANEXO B – PLANILLA DE JUEGO	50
ANEXO C – PLANILLA DE PENALIDADES.....	51

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.

SECCIÓN 1. EL JUEGO

Artículo 1. Definición

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

SECCIÓN 2. EL CAMPO DE JUEGO

Artículo 2. El campo de juego

El campo de juego incluye la cancha donde el partido es se lleva a cabo y las áreas circundantes utilizadas por los equipos y los oficiales durante el partido.

Ver Anexo A para un diagrama del campo de juego.

Artículo 3. La cancha

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

Una cancha que cumpla con las regulaciones FIBA para básquetbol se considerará que cumple con las regulaciones IWRF para Quadrugby.

Artículo 4. Líneas límite

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

Artículo 5. Línea central

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

Artículo 6. Círculo central

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

Artículo 7. Área

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

Artículo 8. Línea de gol

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

Artículo 9. Zona de ataque y zona de defensa

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

Artículo 10. Tabla de puntos

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

Artículo 11. Área de suplentes

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

Artículo 12. Área de sustitución

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

Artículo 13. Área de penalidad

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

SECCIÓN 3. EQUIPAMIENTO**Artículo 14. Pelota**

Debe jugarse con una pelota esférica hecha de cuero flexible o cuero sintético, con una cámara de goma o un material similar dentro de la misma. La circunferencia de la pelota debe ser de 65 a 67 centímetros y su peso de 260 a 280 gramos.

Una pelota que cumpla con las regulaciones FIVB para vóley se considerará que cumple con las regulaciones IWRF para Quadrugby.

La pelota debe ser de color blanca y debe ser inflada a por lo menos 7.5 libras de presión.

El árbitro 1 debe ser el único que juzgue sobre la adecuación de la pelota.

Artículo 15. Reloj

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

Artículo 16. Reloj para los cuarenta segundos

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

Artículo 17. Dispositivo de señalización

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

Artículo 18. Pizarra de puntos

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

Artículo 19. Flecha direccional de posesión alternada

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

Artículo 20. Planillas de registro

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

Artículo 21. Uniforme

En cada equipo, todas las remeras deben ser del mismo color y tono. Cualquier prenda usada debajo de la remera del uniforme que sea visible debe ser del mismo color y tono del color dominante de ésta.

En cada equipo, todos los pantalones deben ser del mismo color y tono. Pueden ser de distinto color que las remeras. Cualquier prenda usada debajo del pantalón del uniforme que sea visible, debe ser del mismo color y tono del color dominante de éste. En cada equipo los jugadores pueden usar pantalones cortos o largos individualmente.

Todas las remeras deben llevar en el frente y en la espalda, un número entre 1 y 15, 20 y 25, 30 y 35, 40 y 45 y 50 y 55, inclusive. Cada jugador del equipo debe tener un número diferente. El número en el frente debe estar en el lado izquierdo y debe tener 10 centímetros de alto. El número de la espalda debe estar en el centro y debe tener entre 12 y 20 centímetros de alto. Ambos números deben ser visibles en todo momento. Los números también pueden estar marcados en el respaldo de la silla de ruedas. Ningún otro número debe aparecer en el uniforme.

Para partidos oficiales IWRF, el equipo enlistado primero en el programa deberá usar las remeras de color más claro. En el caso de una coincidencia en los colores

de las remeras, el equipo local deberá cambiar. Si el partido se juega en una cancha neutral, deberá cambiar el Equipo A.

Artículo 22. Protección para manos

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

SECCIÓN 4. SILLA DE RUEDAS

Artículo 23. Especificaciones

La silla de ruedas es considerada parte del jugador. Cada jugador es responsable de asegurar que su silla de ruedas cumpla con las especificaciones durante el partido. Si una silla de ruedas no cumple con estas especificaciones será excluida del juego hasta que lo haga.

Artículo 24. Ancho

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

Artículo 25. Largo

El largo de las sillas de ruedas, medido desde la parte más frontal de la rueda trasera hasta la parte más frontal de la silla, no puede exceder los 46 centímetros. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)

Artículo 26. Altura

La altura de la silla de ruedas, medida desde el suelo hasta el punto medio del caño lateral del asiento a la mitad del camino entre la parte delantera y trasera de la barra lateral, no puede exceder los 53 centímetros. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)

Artículo 27. Ruedas

La silla de ruedas debe tener cuatro ruedas. A las dos ruedas grandes de atrás, usadas para impulsar la silla de ruedas, se las denomina ruedas principales; a las dos ruedas pequeñas de adelante se las denomina rueditas. (Ver Diagrama A de la silla de ruedas)

- a. Las ruedas principales deben tener un diámetro de 70 centímetros. Cada rueda principal debe estar adaptada con un rayo protector que proteja el área que entra en contacto con las otras sillas de ruedas y un aro de empuje. No debe haber barras o platos alrededor de las ruedas principales. La parte posterior de la rueda principal, se considerará la parte posterior de la silla de ruedas y no puede extenderse más allá de este punto. (Véase el artículo 28)

- b. Las rueditas deben estar en ejes distintos a un mínimo de 20 centímetros entre ellos, medido de centro a centro. El armazón que sostiene las rueditas debe estar a no más de 2.5 centímetros del marco principal de la silla de ruedas, medido desde el borde interno del armazón hacia el borde externo del marco principal.

Artículo 28. Dispositivos anti-vuelco

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

Artículo 29. Paragolpes

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

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

- j. La curva interna de todas las curvas debe tener un mínimo de 2 centímetros de diámetro.
- k. La medida externa mínima de cualquier parte del paragolpes, medida de borde externo a borde externo, debe ser de 3.27 centímetros. (Ver diagrama C de la silla de ruedas)
- l. Debe haber una barra conectando el paragolpes al armazón principal de la silla de ruedas extendiéndose desde el punto más ancho del paragolpes. Esta conexión debe ser recta y debe estar hecha en un ángulo de 45° o más del paragolpes y del armazón principal, medido en un plano horizontal visto desde arriba.

Artículo 30. Alas

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

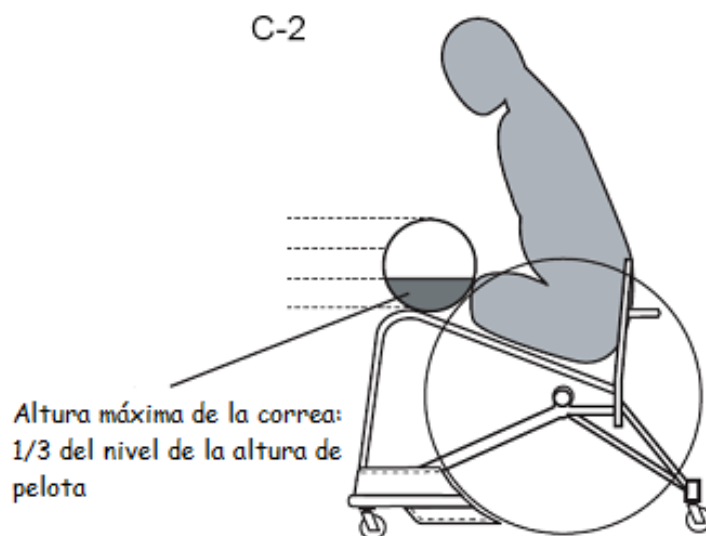
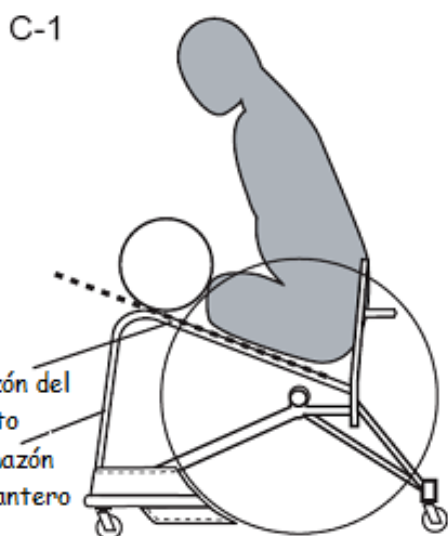
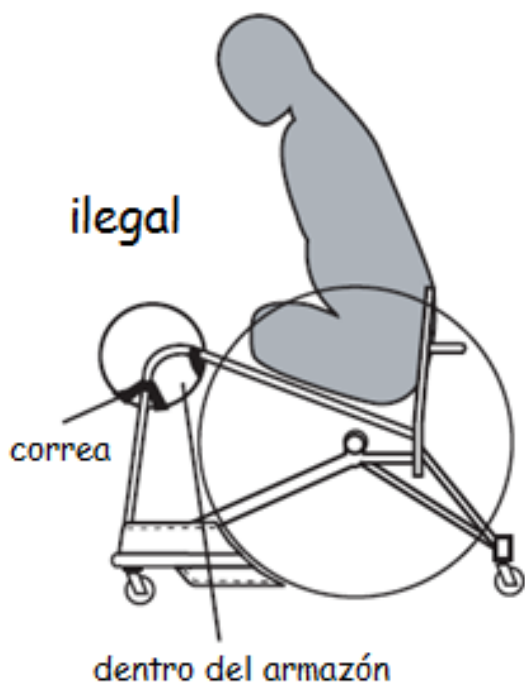
- a. El punto de contacto más externo del ala debe estar a exactamente 11 centímetros del piso.
- b. El punto más bajo del ala debe estar a un mínimo de 3 centímetros del piso. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- c. El punto más alto del ala debe estar a no más de 20 centímetros del suelo. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- d. Los caños utilizados para hacer el ala deben tener un mínimo de 0.635 centímetros de diámetro.
- e. El ala no puede extenderse lateralmente más allá del centro de la llanta de la rueda principal.
- f. El ala puede terminar o continuar más allá de la rueda trasera con una conexión al armazón principal. Un ala que termina en la rueda principal debe adecuarse a los siguientes requerimientos adicionales:
 - i. Debe ser redonda en su extremo y sin bordes filosos.
 - ii. Debe terminar hasta a 1 centímetro de la rueda principal. (Ver Diagrama B de la silla de ruedas)
- g. El espacio por encima del ala, extendiéndose desde el borde superior del ala hasta 10 centímetros por encima del borde superior del ala y desde el frente del ala hasta 1 centímetro por detrás de la llanta de la rueda principal, no debe tener obstáculos.

Artículo 31. Confort y seguridad

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

- a. Todas las proyecciones de la silla de ruedas, como manijas, barras de empuje, travesaños, ganchos, deben ser acolchadas. Nota: los mangos para empujar la silla no están permitidos.

- b.** No están permitidos los dispositivos de dirección, frenos, cambios u otro tipo de dispositivos mecánicos para ayudar a operar la silla de ruedas. Si ésta está equipada con dichos dispositivos, deben ser modificados para que no sean operacionales y deben ser acomodados de manera que no representen una amenaza a la seguridad de los jugadores.
- c.** La silla de ruedas puede estar adaptada con un dispositivo debajo de la parte frontal para prever que se vuelque. Este dispositivo debe adecuarse a las siguientes especificaciones:
 - i.** No puede ser el punto más frontal de la silla de ruedas,
 - ii.** No hay un mínimo de altura al que debe estar desde el piso, pero no puede estar en contacto continuo con éste.
 - iii.** No puede dañar el piso.
 - iv.** Cualquier contacto entre este dispositivo y el piso estará regido por la regla de Ventaja Física (Artículo 79).
- d.** Las llantas no deben dejar marcas notables en la superficie del piso.
- e.** No pueden añadirse contrapesos a la silla de ruedas.
- f.** Un almohadón, de un grosor máximo de 10 centímetros, está permitido en el asiento de la silla de ruedas.
- g.** Los jugadores pueden utilizar almohadillas entre las rodillas. Éstas no deben sobresalir por arriba de las rodillas.
- h.** Los jugadores pueden estar atados a la silla de ruedas.
- i.** Si existe la posibilidad de que los pies del jugador puedan resbalarse del apoyo de la silla de ruedas, una banda o elástico debe ser utilizada alrededor de las piernas o pies para prevenir que esto ocurra.
- j.** Los jugadores pueden utilizar dispositivos adicionales para apoyar la pelota. Este apoyo debe estar al mismo nivel o a nivel superior al armazón del asiento. Ninguna parte de la pelota puede estar dentro de éste. Las correas se pueden utilizar para asegurar la pelota, siempre y cuando el 75% de la misma esté disponible para ser jugada y sólo tengan contacto con las correas el 25% de la pelota.



Artículo 32. Modificaciones

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

Los cambios innovadores que den ventaja mecánica o que no se adecuen a las normas actualmente aceptadas para sillas de ruedas, como están detalladas en estas Reglas, no pueden ser realizados sin la anterior aprobación de la IWRF. Dichos cambios deben ser presentados y aprobados por la Comisión Técnica de IWRF, por escrito.

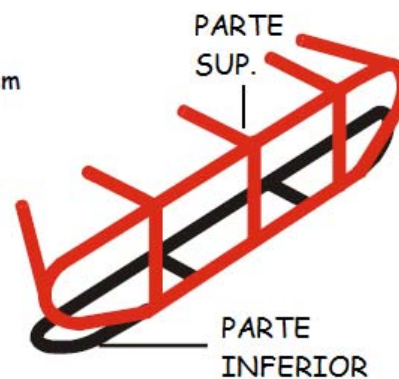
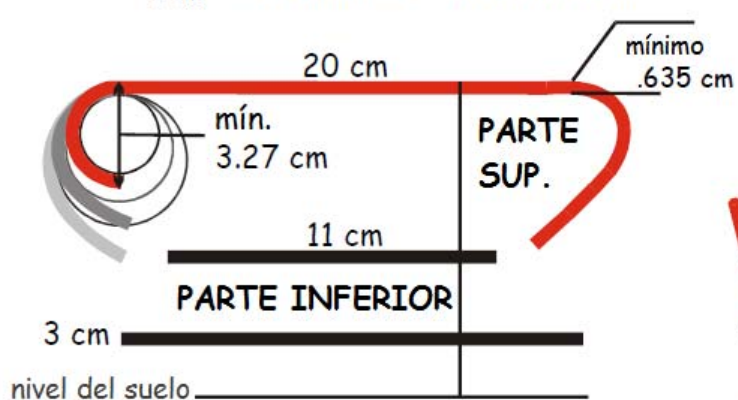
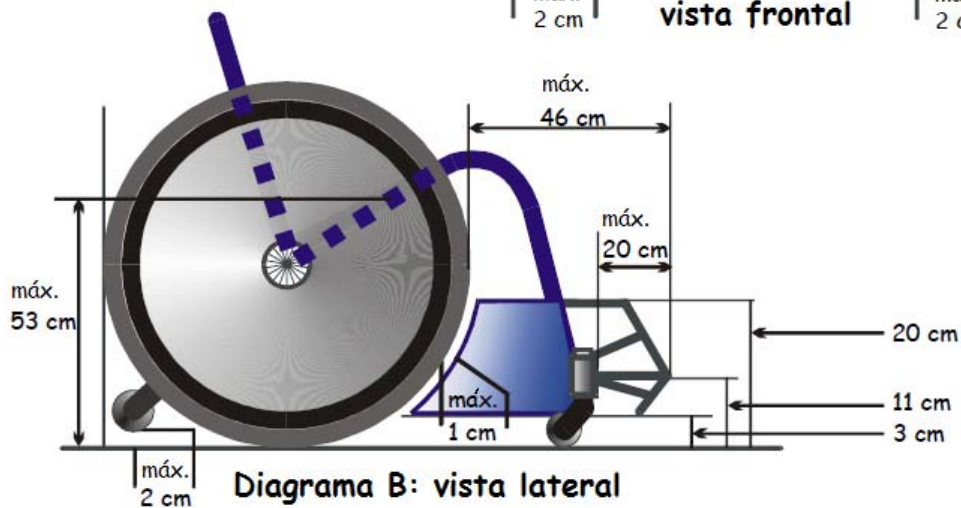
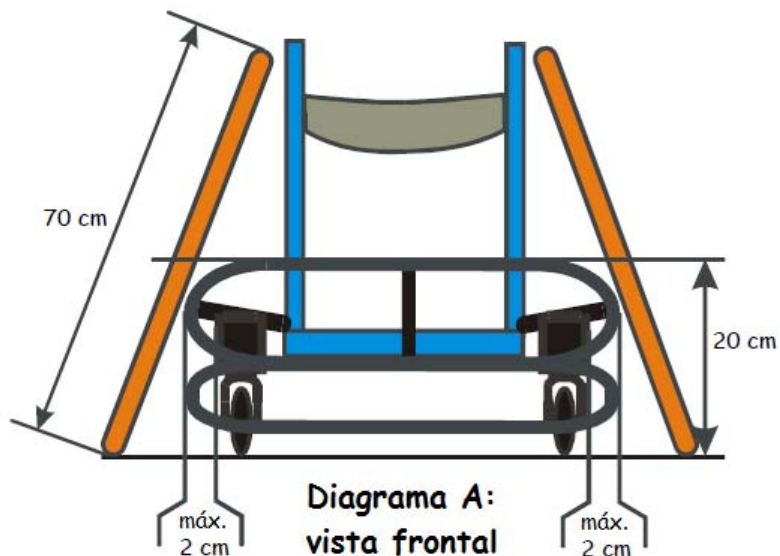
La aprobación debe ser recibida no menos de dos meses antes del comienzo del Campeonato Mundial, Campeonato Zonal o Juegos Paralímpicos y un mes antes de cualquier otro evento autorizado. Como la IWRF requiere un mes para procesar adecuadamente una solicitud y tomar una decisión, las solicitudes deben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

El comienzo de dichos eventos es la fecha de las ceremonias inaugurales, o en caso de no haber ceremonias inaugurales, la fecha del primer día de competencia.

Sección 4:

SILLA DE RUEDAS

Diagramas



SECCIÓN 5. EQUIPOS

Artículo 33. Designación de equipos

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

Artículo 34. Jugadores

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

Artículo 35. Clasificación

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

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

La tarjeta de clasificación debe ser entregada al juez de goles cada vez que el jugador entra a la cancha.

La suma de los puntajes de clasificación de los jugadores de un equipo debe ser 8 o menos. Por cada jugadora en la cancha a los equipos se les permitirá un extra de 0,5 puntos por encima de los 8 puntos totales.

Si condiciones tales como lastimaduras o descalificaciones, hacen que el equipo no pueda tener cuatro jugadores en la cancha respetando el valor del puntaje de clasificación máximo, deberá permitírsele al equipo jugar con tres jugadores. En este caso, la suma de los puntajes de clasificación de los jugadores en la cancha debe ser inferior a 8.

Artículo 36. Nóminas

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

- a. Los nombres, clasificaciones y números de uniforme de todos los miembros del equipo.
- b. El nombre del capitán o capitanes del equipo.
- c. El nombre del director técnico y del asistente del director técnico.

Únicamente los jugadores anotados en esta nómina tendrán permiso para jugar. Los suplentes que lleguen tarde al juego podrán jugar si su nombre aparece en la nómina.

Artículo 37. Jugadores titulares

No menos de diez minutos antes del tiempo programado para el comienzo del partido, cada entrenador deberá entregar al juez de goles los nombres y tarjetas de clasificación de los cuatro jugadores titulares. El entrenador del equipo A deberá ser el primero en proveer esta información.

Los titulares no podrán ser sustituidos durante este tiempo excepto en caso de lastimarse.

Cada equipo deberá comenzar el juego con cuatro jugadores en la cancha.

Artículo 38. Capitanes

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

El capitán deberá distinguirse de los demás jugadores mediante la inscripción de la letra "C" al lado de su nombre, en el acta del partido.

Cuando el capitán abandone el terreno de juego, un capitán alternativo, será designado. Éste último, también puede distinguirse por la inscripción de las letras AC al lado de su nombre en el acta del partido.

Artículo 39. Directores Técnicos

Cada equipo deberá designar un director técnico, cuyo nombre deberá estar escrito en la planilla de goles.

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

El capitán del equipo podrá actuar como director técnico. Si el capitán debe abandonar la cancha debido a una falta de descalificación, o si se ve impedido a seguir actuando como director técnico por cualquier otra razón, el capitán alternativo puede reemplazarlo como director técnico.

Artículo 40. Selección del área de gol y de suplentes

Antes del tiempo programado para el comienzo del partido, los directores técnicos de los equipos deberán encontrarse para seleccionar su lado de la cancha y área de suplentes. Si los equipos no pueden ponerse de acuerdo sobre la elección del lado de la cancha y área de suplentes, el equipo con el ranking más alto deberá elegir.

Para la primera mitad del juego, cada equipo deberá defender la línea de gol que está más cerca de su área de suplentes y deberá anotar en la línea de gol que está más lejos de la misma. Para la segunda mitad, los equipos deberán mantener sus áreas de suplentes pero deberán intercambiar las áreas de gol que defienden y donde anotan.

En caso de tiempo suplementario, los equipos deberán mantener sus áreas de gol por el primer tiempo suplementario y deberán cambiar áreas de gol para cada tiempo suplementario subsecuente.

SECCIÓN 6. OFICIALES**Artículo 41. Oficiales del juego**

Cada partido debe estar oficiado por dos árbitros, denominados Árbitro 1 y Árbitro 2. Los árbitros deben ser asistidos por un Jefe Técnico, Juez de Goles, Cronometrista, Operador de los Cuarenta Segundos y un Cronometrista de Penalidades. Estos asistentes son denominados Oficiales de Mesa.

Durante un torneo, todos los oficiales deberán estar bajo la supervisión de un Primer Oficial. El Primer Oficial es responsable de la asignación y supervisión de los árbitros y oficiales de mesa.

Artículo 42. Jurisdicción de oficiales

Los deberes y la autoridad de los oficiales comienzan cuando llegan al campo de juego y terminan al finalizar todos los tiempos de regulación y tiempo suplementario como lo aprueba el Árbitro 1 con su firma en la planilla de goles. Cualquier incidente subsecuente deberá ser anotado en la planilla de goles y será tratado por los organizadores del torneo u otras autoridades relevantes.

Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones referentes a infracciones de las reglas cometidas en la cancha y dentro del campo de juego. Los árbitros están autorizados a tratar con situaciones más allá del campo de juego cuando tienen un efecto sobre éste.

Los árbitros no están autorizados a aprobar ningún cambio a estas Reglas.

Artículo 43. Errores corregibles

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

- a. El error debe ser de administración, tal como aplicar una sanción incorrecta o fallar en hacer arrancar o parar el reloj del tiempo o de los cuarenta

segundos, apropiadamente. Errores en el juicio o interpretación de los árbitros no están sujetos a corrección.

- b. La solicitud de corrección debe ser realizada por el entrenador o capitán del equipo después de la siguiente interrupción y antes de que la pelota se ponga en juego.
- c. La solicitud debe ser realizada al Juez de Goles, quien debería notarlo inmediatamente e informar a los árbitros en la próxima interrupción del juego.

Si el Árbitro 1 decide que ha ocurrido un error corregible, todo lo ocurrido después del error, se nulifica y el juego se debe reiniciar desde el punto en el cual ocurrió el error. El reloj y los puntos deben reseteados al punto en el cual ocurrió el error.

Artículo 44. Árbitros

Los árbitros deben conducir el juego de acuerdo a estas Reglas.

Los árbitros deberán usar las técnicas, procedimientos y señales como está detallado en el *Manual de Árbitros de IWRG*.

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 peligroso.
- c. Reconocer a los demás oficiales antes de comenzar el juego.
- d. Administrar el saque al comienzo del juego.
- e. Tomar la decisión final en todos los conflictos o discrepancias referentes a la operación del reloj, pizarra de goles u otras áreas bajo la jurisdicción de los oficiales de mesa.
- f. Tomar la decisión final en un error corregible.
- g. Declarar el juego perdido por descalificación cuando las condiciones lo garanticen. (Artículo 113)

- h. Verificar que la planilla de goles esté correcta al finalizar cada período de juego y en cualquier otro momento que sea necesario.

Artículo 46. Jefe técnico

El Jefe Técnico tiene las siguientes obligaciones:

- a. Supervisar el trabajo de los oficiales de mesa en la pizarra de goles.
- b. Asistir a los árbitros en la conducción del juego.
- c. Asistir a los árbitros con cualquier situación de error corregible.
- d. Asegurar la precisión de la planilla de goles.
- e. Asegurar el buen funcionamiento del reloj.
- f. Asegurar el buen funcionamiento del reloj de cuarenta segundos.
- g. Asegurar el buen funcionamiento de la pizarra de puntos.
- h. Asegurar el buen funcionamiento de la flecha de posesión alternada.
- i. Asegurar el registro de los time-outs.
- j. Asistir a los árbitros con las protestas de cualquiera de los equipos.

Artículo 47. Juez de goles

El juez de goles tiene las siguientes obligaciones:

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

Artículo 48. Cronometrista

El Cronometrista tiene las siguientes obligaciones:

- a. Operar el reloj.
- b. Notificar al Árbitro 1 en el minuto tres antes de comenzar el 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 time-out (Artículo 57) y time-out del equipamiento (Artículo 59), proveyendo una señal audible después que los quince segundos hayan pasado.
- f. Notificar a los árbitros de todas las solicitudes de sustitución.
- g. Operar la pizarra de puntos cuando está integrada al reloj.
- h. Operar la flecha de posesión alternada 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 del los cuarenta segundos

El operador de los cuarenta segundos tiene las siguientes funciones:

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

Artículo 50. Cronometrista de penalidades

El Cronometrista de penalidades tiene las siguientes obligaciones:

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

SECCIÓN 7. Regulaciones del tiempo

Artículo 51. Tiempo de juego

Quadrugby se juega en cuatro períodos de ocho minutos. Hay un intervalo de dos minutos al final del primer y el tercer período. Hay un intervalo de cinco minutos al final del segundo período.

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

Artículo 52. Operaciones del reloj de juego

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

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

El reloj de juego debe ser parado:

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

Artículo 53. Operaciones del reloj para los cuarenta segundos

El reloj de los cuarenta segundos deberá activarse cuando el balón es tocado por un jugador en la cancha después de un saque desde fuera del campo y se reinicia cada vez que un equipo obtenga la posesión de la pelota en juego, dentro de la cancha. Un simple toque de la pelota por un adversario no inicia un nuevo período de cuarenta segundos, si el otro equipo aún tiene la posesión.

El reloj de los cuarenta segundos será detenido y reiniciado a cuarenta (40) segundos cuando:

- 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 la pelota.

El reloj de los cuarenta segundos se detendrá, pero no se reiniciará a cuarenta (40) segundos, cuando el mismo equipo que previamente tenía la posesión de la pelota, deba efectuar un saque de banda, como resultado de:

- Una pelota que sale del terreno de juego.
- Un jugador del mismo equipo solicita tiempo muerto (lesión, equipamiento).
- Una situación de pelota dividida.
- Una falta ofensiva, donde el equipo mantiene la posesión.

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

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

Artículo 54. Operaciones del reloj de penalidades

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

Artículo 55. Pelota en juego

La pelota está en juego cuando el árbitro toca el silbato:

- a. Antes de entrar al círculo central para administrar un salto o
- b. Cuando se pone la pelota a disposición de un jugador para un saque.

Artículo 56. Pelota muerta

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

Artículo 57. Time-outs (tiempo pedido)

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

Un pedido de time-out de treinta segundos puede ser realizado por un director técnico o jugador. Pero sólo el director técnico o su asistente pueden pedir un time-out de sesenta segundos.

Un time-out pedido por un director técnico solo será otorgado cuando la pelota esté muerta. El director técnico puede hacer su pedido al Cronometrista en cualquier momento; éste le transmitirá el pedido a un árbitro en la próxima detención en el juego después del pedido.

Un time-out por un jugador cuando la pelota está viva, será otorgado sólo si el jugador haciendo el pedido, o un jugador de su equipo, tiene la posesión de la pelota. La pelota no puede estar en contacto con el suelo o con un jugador del equipo opuesto.

Cuando el árbitro acepta un pedido de time-out, debe tocar el silbato, señal de que un time-out ha sido otorgado e indicar el equipo que lo ha pedido. Esta información debe ser inscrita en la planilla de goles.

Durante un time-out, los jugadores pueden permanecer en la cancha o regresar a su banco. Los directores técnicos y miembros del equipo no pueden entrar a la cancha durante un time-out; si los jugadores requieren asistencia o desean conversar con el director técnico o miembros del equipo, deben regresar a su banco.

El equipo que pidió el time-out puede resolver terminarlo y volver a jugar en cualquier momento. El otro equipo debe reanudar el juego inmediatamente.

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

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

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

Artículo 58. Time-out del árbitro

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

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

- e. Si una situación de error corregible ocurre, (Artículo 43) el árbitro debe parar el juego en cuanto advierta el error.

Artículo 59. Time-out de equipamiento

Este artículo no se aplica a un jugador que está inmovilizado debido a una caída, incluso si hay un problema de equipamiento simultáneamente.

Si cualquier parte de la silla de ruedas o del equipo de un jugador funciona mal, está dañada o requiere algunos ajustes, puede pedir una interrupción en el juego. El árbitro otorgará la interrupción de la siguiente manera:

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

Cuando un time-out de equipamiento es otorgado, el jugador afectado tiene un minuto para resolver el problema. Si el problema no puede ser resuelto en un minuto, debe pedirse un time-out adicional o ser sustituido por otro jugador.

Un time-out de equipamiento no es una oportunidad para realizar un cambio. Las sustituciones se pueden permitir si el jugador solicitante del time-out de equipamiento tiene algún problema con el funcionamiento del equipo que le impide jugar.

Artículo 60. Jugador caído

Este artículo no se aplica a un jugador que está inmovilizado debido únicamente a un problema de equipamiento.

Un jugador caído es aquel que está en una posición tal que, como resultado de una caída, no es capaz de mover su silla de ruedas.

Como un jugador caído no puede volver a jugar por sus propios medios, el juego debe ser interrumpido en la primera oportunidad posible. El árbitro detendrá el juego de la siguiente forma:

- a. Si el equipo ofensivo no está en una posición de gol, el árbitro deberá parar el juego inmediatamente.
- b. Si el jugador caído está en peligro o lesionado, el árbitro deberá parar el partido inmediatamente.

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

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

SECCIÓN 8. Regulaciones del juego

Artículo 61. Comienzo del juego

El juego debe comenzar con un salto en el círculo central. El juego comienza cuando el Árbitro 1 toca el silbato para indicar el comienzo del contacto legal antes de entrar al círculo central para el salto.

Si un equipo no puede poner a cuatro jugadores en la cancha al comienzo del partido, éste no podrá comenzar. Si ese equipo es incapaz de poner a cuatro jugadores dentro de los quince minutos posteriores al tiempo programado para el comienzo del partido, serán descalificados del juego.

Artículo 62. Salto

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

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

El salto debe ser retomado en las siguientes situaciones:

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

Artículo 63. Posesión alternada

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

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

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

Artículo 64. Ubicación de una persona

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

Artículo 65. Ubicación de la pelota

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

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

Artículo 66. Posesión de la pelota

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

- i. un jugador del equipo contrario gana la posesión de la pelota, o
- ii. la pelota es declarada muerta.

La posesión del equipo no termina mientras la pelota está siendo pasada entre los jugadores.

Artículo 67. Jugando la pelota

La pelota puede ser jugada con las manos o antebrazos o llevada en la falda o silla de ruedas. Cuando la pelota es llevada en la falda, al menos el 75% de la misma debe estar visible.

La pelota puede ser pasada, rodada, bateada, picada, golpeada, lanzada o adelantada de cualquier otra forma. La pelota no puede ser pateada o golpeada deliberadamente por ninguna parte de la pierna debajo de la rodilla.

Artículo 68. Picar la pelota

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

Artículo 69. Gol

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

Si la pelota se le está cayendo al jugador, no está segura (Artículo 66) y por ende, el jugador no tiene posesión de la misma.

Cuando un gol sea anotado, el árbitro tocará el silbato, señalará el gol y asegurará la pelota para dársela al equipo contrario para el saque.

Un punto debe ser otorgado por cada gol.

Artículo 70. Saque

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

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

Para cada saque, el equipo en posesión de la pelota designará a un jugador para que lo ejecute. El jugador que realiza el saque debe posicionarse fuera del límite en la posición de saque. El árbitro debe poner la pelota en la falda del jugador que saca y tocar el silbato para indicar que la pelota está en juego.

Éste jugador podrá entonces lanzar, pasar, batear, golpear o impulsar la pelota de cualquier otra forma a la cancha.

Los saques pueden hacerse desde las siguientes posiciones:

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

Artículo 71. Sustituciones

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

Los suplentes deben reportarse al área de sustitución antes de la interrupción en el juego y dar sus tarjetas de clasificación al Juez de Goles. En la siguiente interrupción en el juego, el Cronometrista señalará a los árbitros que una sustitución ha sido requerida. Si el árbitro determina que la sustitución está permitida, reconocerá el pedido y permitirá a los suplentes entrar a la cancha.

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

Los suplentes no pueden entrar a la cancha directamente desde el banco.

Los jugadores que salgan de la cancha después de una sustitución deben dirigirse al área de sustitución y retirar sus tarjetas de clasificación del Juez de Goles antes de volver a su banco.

No puede realizarse sustitución para un jugador que está penalizado.

Artículo 72. Pelota dividida

Una pelota dividida ocurre cuando:

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

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

Un jugador no puede causar una pelota dividida intencionalmente poniendo la pelota a disposición de un jugador opuesto cuando éste no tiene intención de obtener posesión de la pelota o haciendo que la pelota quede atrapada debajo de la silla de ruedas intencionalmente.

SECCIÓN 9. Violaciones

Artículo 73. Sanción

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

Artículo 74. Violación de vuelta de cancha

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

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

- a. Un equipo debe tener posesión de la pelota en su zona de ataque.
- b. Un jugador de ese equipo debe ser el último en tocar la pelota antes de que entre a la zona de defensa.

- c. La pelota debe entrar a la zona de defensa.
- d. Un jugador de ese equipo debe ser el primero en tocar la pelota después de que ésta entre a la zona de defensa.

Artículo 75. Violación de pelota fuera de cancha

Un jugador no puede hacer que la pelota salga fuera de los límites de la cancha. Una pelota está fuera de límite cuando toca a una persona u objeto que esté fuera de cancha.

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

Artículo 76. Violación de doce segundos

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

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

Artículo 77. Violación de pateo

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

Artículo 78. Violación de fuera y dentro

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

Deben existir tres condiciones para esta violación:

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

Artículo 79. Violación de ventaja física

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

Artículo 80. Violación de pique de diez segundos

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

Artículo 81. Violación de diez segundos en el área

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

Artículo 82. Violaciones de saque

Las siguientes reglas aplican para el saque:

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

Artículo 83. Violación de time-out

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

Artículo 84. Violación de saltos

Las siguientes reglas aplican al salto:

- a. El centro no debe usar ninguna parte de su silla de ruedas, a excepción del respaldo, para mantener el equilibrio durante el salto.
- b. El centro no debe golpear al centro contrario en la mano o brazo para sacar ventaja.
- c. El centro no debe tener posesión de la pelota hasta que ésta haya tocado el suelo o haya sido tocada por un jugador que no es centro.
- d. Después de haber ingresado al círculo central, los centros no pueden dejarlo antes que uno de ellos haya tocado la pelota legalmente.

- e. Todos los jugadores excepto los centros deben permanecer por fuera del círculo central hasta que la pelota haya sido tocada por uno de los centros.
- f. Ningún jugador debe causar que la pelota se vaya fuera de límites antes de que algún jugador haya tenido posesión de ella (Artículo 66).

Artículo 85. Violación de cuarenta segundos

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

SECCIÓN 10. Principios de contacto

Si bien el Quadrugby es un deporte de contacto, ningún tipo de contacto físico está permitido bajo ninguna circunstancia. Otros factores tales como la posesión, localización, velocidad y vulnerabilidad de los jugadores debe ser considerada.

Las conductas antideportivas no pueden ser excusadas en nombre del juego legal y agresivo. Los árbitros deben considerar la seguridad sin apartarse del juego. Cada situación debe ser juzgada por sí misma.

Esta sección detallará los principios que deben ser considerados por los árbitros cuando apliquen las reglas. Estos principios permiten el contacto mientras se proteja a los jugadores y les da la oportunidad de defenderse a sí mismos, sus posiciones y la pelota. Se permite a los árbitros juzgar cada situación sin interferir en el flujo del juego.

Artículo 86. Seguridad

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

Los árbitros juzgarán la fuerza razonable basándose en un número de factores, incluyendo:

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

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

Artículo 87. Posición en la cancha

Un jugador tiene el derecho a ocupar una posición legal que no esté ya ocupada por otro jugador. Un jugador que está ocupando una posición no puede ser obligado a dejarla por medio de fuerza ilegal. Sin embargo, un jugador no puede reclamar una posición pasivamente si es desafiado por un oponente. Un jugador que tiene posesión de la pelota tendrá más libertad porque tiene la responsabilidad agregada de proteger la pelota.

Un jugador intentado moverse a una nueva posición puede ser bloqueado por uno o más oponentes.

Jugadores del equipo opuesto pueden usar el contacto contra un jugador para intentar ocupar una posición que no está claramente ocupada por otro jugador.

Artículo 88. Espacio vertical

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

- a. Medido de lado a lado, desde el borde externo de un hombro hasta el borde externo del otro.
- b. Medido del frente hacia atrás, desde el borde de sus rodillas hasta la parte interna del respaldo.
- c. Medido de arriba abajo, desde la parte superior de la cabeza hasta sus piernas.

Cuando un jugador tiene posesión de la pelota, el contacto ilegal con ese espacio será cobrado al jugador contrario si es iniciado por éste o si es iniciado por el jugador que tiene la pelota como resultado de movimientos normales requeridos para proteger o pasar la pelota.

Artículo 89. Ventaja

Situaciones que resultan en una violación o una falta deben ser juzgadas en el contexto del juego. Una acción o situación que no tiene ningún efecto en el juego o que no crea una ventaja o desventaja para el jugador o jugadores, debe ser ignorada y debe permitirse que continúe el juego. El flujo del juego no debe ser interrumpido por violaciones triviales de las reglas.

Un contacto que ocurra sin efecto alguno en los jugadores involucrados, puede ser juzgado como accidental y el juego puede continuar.

Al aplicar este principio, la ventaja o desventaja causada debe ser el resultado de la acción de un jugador y no de la decisión de un árbitro de cobrarlo o no.

SECCIÓN 11. Faltas Comunes

Artículo 90. Definición y sanciones

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

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

La sanción para una falta común defensiva es un minuto de penalidad para el jugador que cometió la falta.

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

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

Artículo 91. Falta por exceso

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

Artículo 92. Falta de contacto antes del silbato

Un jugador no tiene permitido hacer contacto ventajoso o claro con un oponente durante una pausa en el juego.

El período de contacto legal comienza cuando el árbitro toca el silbato antes de un salto o un lateral y finaliza en la siguiente ocasión en que el árbitro toque el silbato.

Cada equipo recibirá una advertencia por cada mitad de tiempo por contacto antes del silbato. El segundo y subsiguiente incidente de un equipo será considerado falta.

Una advertencia por contacto que es suministrada en la segunda mitad del partido, continuará en los períodos siguientes de tiempo suplementario.

Artículo 93. Falta de cuatro en el área

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

Artículo 94. Falta de detención

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

Artículo 95. Falta por salir de la cancha

- a. Un jugador no debe dejar la cancha cuando la pelota está muerta a no ser que sea permitido por el árbitro u otros artículos de estas reglas.
- b. Un jugador que no tenga posesión de la pelota no debe dejar la cancha deliberadamente o para sacar ventaja cuando la pelota está en juego. Éste jugador puede abandonar la cancha para evitar ser lastimado o lastimar otros. Si las circunstancias lo hacen abandonar la cancha, debe volver por el punto más cercano por donde salió. Cuando él vuelve, no debe sacar ninguna ventaja que no tenía antes de salir de la cancha y no puede reclamar ninguna ventaja perdida por dejar la cancha.
- c. Un jugador cuyo equipo no tiene posesión de la pelota no debe abandonar la cancha cruzando su propia línea de gol por ninguna razón, excepto cuando el juego está lejos del área.
- d. Un jugador cuyo compañero tiene posesión de la pelota no debe dejar la cancha cruzando por la línea de gol del equipo contrario por ninguna razón.

Artículo 96. Falta por empujar

- a. Después de hacer contacto legal con un oponente, un jugador no tiene permitido continuar aplicando fuerza a sus ruedas traseras, 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. Falta por uso ilegal de las manos

Un jugador no tiene permitido usar sus manos o brazos para contactar ventajosa o deliberadamente con un oponente.

Cuando el uso ilegal de las manos ocurre en el espacio vertical (Artículo 88) la falta debe ser sancionada al jugador que no tiene posesión de la pelota, excepto cuando el contacto fue iniciado por el jugador que tiene posesión de la pelota y no fue como resultado del movimiento para proteger o pasar la pelota.

Cuando el uso ilegal de las manos ocurre fuera del espacio vertical, la falta debe ser sancionada al jugador que inició el contacto.

Artículo 98. Falta de giro

Un jugador no tiene permitido hacer contacto con la silla de ruedas de un jugador contrario en cualquier punto detrás del eje de la rueda trasera, de manera que la silla de ruedas gire horizontal o verticalmente poniendo la seguridad del jugador contrario en riesgo.

Después que un jugador establece contacto legal delante del eje de la rueda trasera de la silla de un jugador contrario, la inercia del movimiento de las sillas puede causar que el punto de contacto se traslade detrás del eje, resultando en un giro. Si

el contacto inicial fue legal y el contacto fue mantenido desde ese punto hasta que el giro ocurrió, el jugador no será sancionado con falta.

Artículo 99. Falta de un metro

Ningún jugador, excepto por el que saca, tiene permitido entrar al radio de un metro desde el punto en la línea lateral o de fondo desde donde se realiza el saque. Este radio de un metro tiene efecto desde que el árbitro toca el silbato para indicar que la pelota está en juego hasta que el jugador realiza el saque. (Artículo 70)

SECCIÓN 12. Faltas técnicas

Artículo 100. Definición y sanciones

Una falta técnica es resultado de un error administrativo o una violación del comportamiento aceptable y el decoro. Las faltas técnicas pueden ser cometidas por un jugador o por integrantes del banco.

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

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

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

Artículo 101. Falta técnica del jugador

Un jugador no tiene permitido ser indiferente a las instrucciones de los oficiales, usar tácticas antideportivas o comportarse de manera antideportiva.

Las siguientes acciones tendrán como resultado una falta técnica:

- a. Usar lenguaje irrespetuoso o abusivo hacia cualquier persona.
- b. 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 cancha completamente después de un saque.
- e. Caerse de la silla de ruedas deliberadamente para parar el juego.
- f. No ir directamente a la sub-área de penalidad cuando es enviado por un árbitro.
- g. Abandonar la sub-área de penalidad antes que finalice el tiempo de penalidad o sin ser liberado de la penalidad por el Cronometrista o el Árbitro.

- 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 time-out cuando un compañero no tiene la posesión de la pelota,
 - ii. Pedir un time-out cuando el otro equipo tiene posesión de la pelota o
 - iii. Hacer un pedido trivial para un time-out de equipamiento.

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

Artículo 102. Falta técnica del personal del banco

Para que el juego progrese apropiada y eficientemente, el decoro por parte del personal del banco es particularmente importante. Violaciones del decoro o administrativas del juego por parte del técnico, asistente del técnico, suplentes u otra persona del equipo, resultará en una falta técnica sancionada al personal del banco.

Las siguientes acciones tendrán como resultado una falta técnica:

- a. Entrar a la cancha sin recibir permiso del oficial para hacerlo.
- b. Entrar a la cancha como suplente sin informarlo a los oficiales de mesa, presentando la tarjeta de clasificación y esperando a que el árbitro de permiso para entrar.
- c. Usar lenguaje irrespetuoso o abusivo hacia cualquier persona.
- d. Dejar el área del banco de suplentes, excepto que sea requerido por un oficial o que se deje el campo de juego completamente.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su discreción sancionar a personal del banco con una falta técnica por cualquier violación contra el comportamiento aceptable y decoro.

Artículo 103. Falta técnica de equipamiento

Un jugador no puede jugar con una silla de ruedas que no se adecue a las especificaciones detalladas en estas reglas. Si en cualquier momento durante el juego un jugador es encontrado jugando con una silla de ruedas ilegal, deberá ser sancionado con una falta técnica.

Un técnico puede pedir al árbitro la inspección de una silla de ruedas de un jugador del equipo contrario durante una pausa en el juego. Si el árbitro encuentra que la

silla es legal, un time-out de sesenta segundos y una falta técnica será sancionada al técnico que pidió la inspección. Si no le quedan time-outs de sesenta segundos, entonces una segunda falta técnica se sancionará al técnico. Si esto sucediera, ambas faltas deberán ser cumplidas consecutivamente por el mismo jugador.

Si durante el juego una silla de ruedas que era legal deja de serlo fallando en adecuarse a las reglas, el jugador debe recibir una oportunidad para corregir el problema antes de sancionarlo con una falta técnica.

Artículo 104. Falta técnica por exceso de puntos

El valor total de puntos de los jugadores en la cancha, incluyendo el sub-área de penalidad, no puede exceder el máximo especificado en el Artículo 35. Si un equipo es encontrado jugando con exceso de puntaje en la cancha, será sancionado con falta técnica el último jugador del equipo que haya entrado a la cancha.

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

Un técnico puede pedir al Juez de Goles un conteo de la puntuación del equipo contrario en cualquier momento durante el juego. El Juez de Goles registrará la hora en que fue requerido e informará al árbitro en la siguiente pausa en el juego. Si el árbitro encuentra que el equipo tiene excesiva puntuación en la cancha, la falta técnica será dada y el juego será retomado desde el momento en que el conteo de puntaje fue requerido. Si el árbitro determina que el equipo no tiene exceso de puntuación en la cancha, será sancionado con falta técnica el técnico que hizo el pedido.

Artículo 105. Falta intencional

Un jugador no puede deliberadamente cometer una falta contra un jugador contrario. Una falta intencional es cometida cuando es clara que la intención del jugador al cometer una falta común es intimidar a su oponente.

Un jugador que comete una falta intencional deberá ser sancionado con dos faltas técnicas adicionalmente a la falta común. Las penalidades serán cumplidas consecutivamente, comenzando por la falta común. Si la sanción por la falta común es una pérdida de la posesión de la pelota o un gol de penalidad, el jugador comenzará a cumplir un minuto de penalidad por la primera falta técnica, inmediatamente.

Si un jugador es sancionado con una segunda falta intencional en el mismo partido, el jugador será descalificado del mismo. La sanción por la descalificación en esta situación, será como se establece por una falta intencional.

Artículo 106. Falta de descalificación

Una persona que comete una falta que es claramente antideportiva o que es cometida con una clara indiferencia por la seguridad, debe ser descalificada del juego.

Las siguientes acciones resultarán en una falta de descalificación:

- a. Juego peligroso.
- b. Pelea.
- c. Lenguaje irrespetuoso y ofensivo continuo.
- d. Golpear o hacer contacto físico irrespetuosamente con un oficial.
- e. Una falta común que fue pobremente juzgada y que resulta en un peligro o lesión de un oponente.

Esta no es una lista completa, los árbitros pueden a su discreción sancionar a jugadores o personal del banco con una falta de descalificación por cualquier violación descarada o severa contra el comportamiento aceptable, el decoro o la seguridad.

Una persona que comete una falta de descalificación debe dejar el campo de juego inmediatamente. No tiene permitido permanecer en el campo de juego, los alrededores o cualquier otra área donde pueda seguir teniendo influencia sobre el juego. Cualquier interacción por parte de una persona descalificada del juego resultará en una falta de descalificación para el personal del banco de suplentes.

La sanción por una falta de descalificación es un minuto de penalidad. Esta penalidad debe ser cumplida por el minuto completo; el jugador cumpliendo la penalización no podrá abandonar la sub-área de penalidad si el equipo contrario hace un gol.

Si la falta de descalificación fue cometida por un jugador, la penalidad debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con un puntaje de clasificación equivalente al del jugador que fue descalificado. Si no existe tal jugador, la penalidad debe ser cumplida por un jugador del mismo equipo con el puntaje de clasificación más cercano al del jugador descalificado. Si hay dos jugadores con puntajes igualmente cercanos al del jugador descalificado, el jugador con mayor puntaje de clasificación deberá cumplir con la penalidad. Si hay más de un jugador que puede cumplir la penalidad, el técnico elegirá uno.

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

SECCIÓN 13. Penalidades

Artículo 107. Cumpliendo la penalidad

Un jugador que es llamado a cumplir con una penalidad debe reportarse inmediatamente a su sub-área de penalidad, excepto que requiera asistencia médica. El jugador debe ir al sub-área de penalidad y permanecer allí hasta que ésta termine.

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

Un jugador cumpliendo una penalidad puede dejar el sub-área de penalidad y retornar a su banco de suplentes durante el intervalo de cinco minutos luego del segundo período y los dos minutos de intervalo previos al primer tiempo suplementario. El jugador debe retornar al sub-área de penalidad previo al comienzo del tercer período y del tiempo suplementario.

Artículo 108. Salida del área de penalidad

Un jugador cumpliendo una penalidad es liberado del sub-área de penalidad cuando el tiempo de penalidad ha expirado según el reloj de juego. Si el reloj no puede ser visto por el jugador, el Cronometrista de Penalidad debe decirle al jugador cuando el tiempo se ha cumplido.

Un jugador debe salir del área de penalidad entre las líneas marcadas en la cancha. (Ver Apéndice A)

Un jugador cumpliendo una penalidad que no es resultado de una falta de descalificación, debe ser liberado del sub-área de penalidad si el equipo contrario anota un gol que no sea un gol de penalidad. Un jugador liberado como resultado de un gol será instruido a que vuelva a la cancha por el Cronometrista de penalidad o el árbitro.

Si más de un jugador del mismo equipo están cumpliendo una penalidad deben ser liberados del sub-área de penalidad en el mismo orden en que recibieron las penalidades.

Artículo 109. Penalidades múltiples

No más de dos jugadores de un mismo equipo pueden cumplir penalidades al mismo tiempo. Si se requiere que más de dos jugadores cumplan penalidades, el tercero y los subsecuentes jugadores penalizados deben dejar la cancha y esperar la oportunidad para comenzar a cumplir la pena, fuera de la misma y de la sub-área de penalidad. Debe permitirse que un suplente juegue por este jugador para permitir que este equipo pueda seguir jugando.

Un jugador esperando a cumplir una penalidad debe empezar a hacerlo cuando el número de jugadores en el sub-área de penalidad de su equipo sea menor a dos. Si es necesario, debe permitirse al técnico hacer cambios para que su equipo no viole el máximo puntaje de clasificación.

Artículo 110. Faltas durante intervalos

Un jugador que es requerido para cumplir una penalidad como resultado de una falta realizada durante un intervalo, debe comenzar a cumplirla al inicio del siguiente período.

SECCIÓN 14. Concluyendo el juego

Artículo 111. Decidiendo el juego

Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el cuarto período, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador.

Si los equipos están empatados al finalizar el cuarto período, un tiempo suplementario debe jugarse. Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el tiempo suplementario, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador.

Si los equipos están empatados al finalizar el tiempo suplementario, debe jugarse un tiempo suplementario adicional. Si un equipo está adelante en el marcador al finalizar el tiempo suplementario, el juego debe terminarse y el equipo que haya hecho la mayor cantidad de goles debe ser declarado el ganador.

Períodos adicionales de tiempo suplementarios deben ser jugados hasta que uno de los equipos esté adelante en el marcador al finalizar el período suplementario.

Cada período suplementario debe empezar con un salto.

Artículo 112. Terminando el juego

Si según el juicio del Árbitro 1, el juego se ha convertido en un evento incontrolable, debido a faltas descaradas, continuas y peligrosas por parte de uno de los equipos; disturbios o acciones peligrosas por parte del público contra los jugadores u oficiales; indiferencia persistente hacia los oficiales u otros actos persistentes y peligrosos por parte de los jugadores, técnicos o espectadores, él podrá terminar el juego inmediatamente.

En tal caso, el juego debe decidirse de la siguiente manera:

- a. Si el juego es terminado debido a la acción de un equipo, ellos deben ser juzgados por haber hecho que el juego se suspendiera. (Artículo 113)
- b. Si el juego no es terminado por la acción de uno de los equipos, el equipo que va adelante en el marcador al momento que el juego es finalizado, debe ser declarado ganador.
- c. Si el juego no es terminado por la acción de uno de los equipos y el mismo se encuentra empatado al momento de la finalización, no se debe tomar ninguna decisión. El juego debe ser suspendido y reanudado posteriormente cuando las causas de la suspensión hayan sido eliminadas.

Artículo 113. Renuncia al juego

Un equipo debe renunciar al juego si:

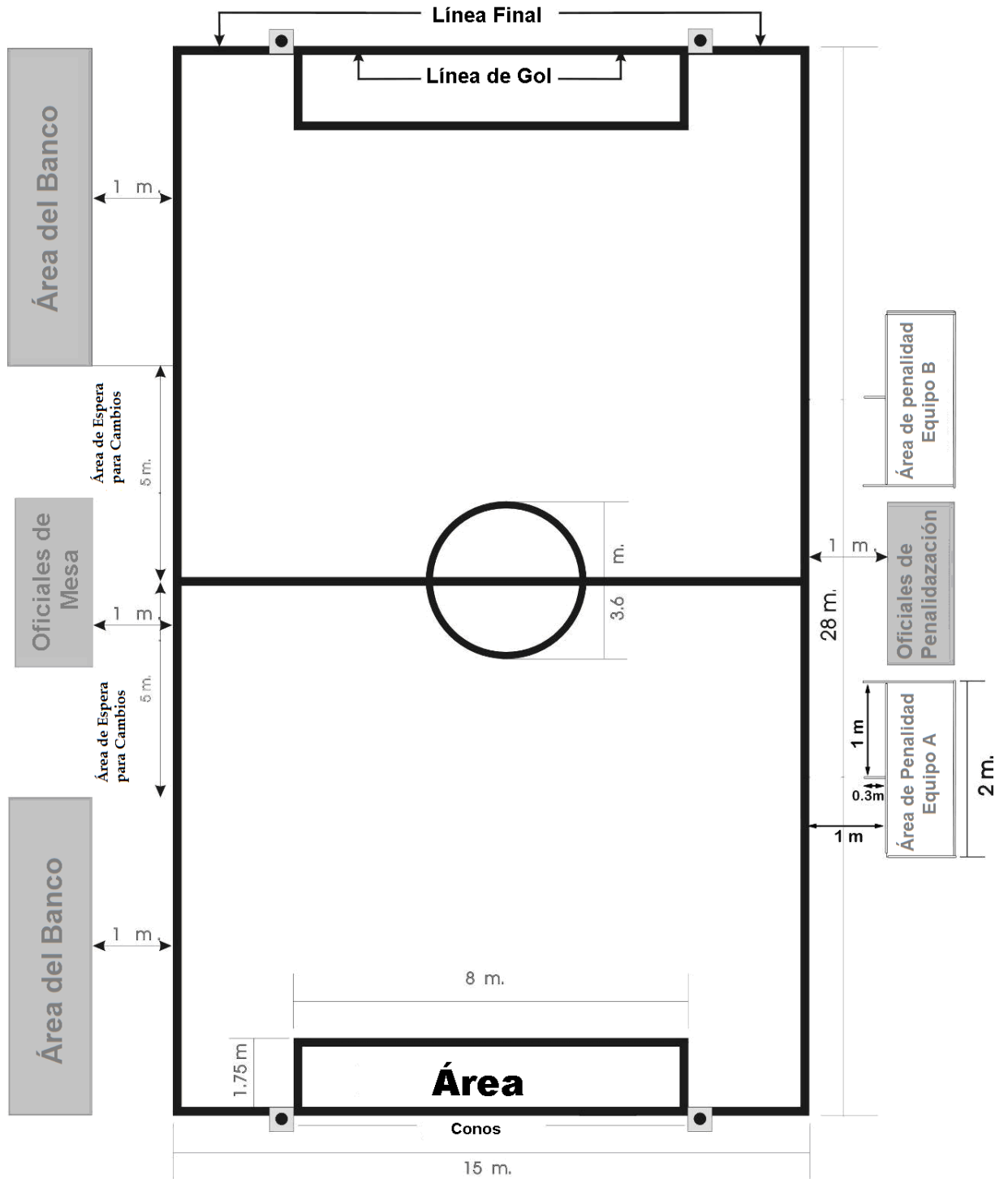
- a. se rehúsa a jugar,
- b. no está listo para jugar luego de los quince minutos de la hora de inicio de juego establecida (Artículo 61),

- c. no está listo para jugar con cuatro jugadores luego de los quince minutos de la hora de inicio de juego establecida (Artículo 61),
- d. sus acciones hacen que el Árbitro 1 termine el juego (Artículo 112),
- e. no puede continuar el juego respetando el máximo puntaje de clasificación (Artículo 35), o
- f. no puede continuar el juego con al menos dos jugadores.

El equipo al que no se le hace renunciar al juego debe ser declarado ganador.

Si el equipo que renuncia está debajo en puntos al momento de la renuncia, el puntaje del momento debe ser tomado como el puntaje final. Si el equipo que renuncia está adelante en puntos al momento de la renuncia, el puntaje de 1 a 0 a favor del otro equipo debe ser tomado como el puntaje final.


Anexo A – Campo de juego



Anexo B – Planilla de juego

				PLANILLA OFICIAL IWRF																													
				1era mitad					2da mitad					TIEMPO SUPLEMENTARIO																			
				M					M					M																			
Torneo:				<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> </table>																													
Fecha:		Hora:																															
Equipo A:																																	
#	Nombre del jugador	Cl.																															
		Time Out																															
		30 Seg																															
		1																															
		2																															
		3																															
		4																															
		+1																															
		+1																															
		+1																															
		60 Seg																															
		1																															
		2																															
Director Téc. A:																																	
Asistente:																																	
Equipo B:																																	
#	Nombre del jugador	Cl.																															
		Time Out																															
		30 Seg																															
		1																															
		2																															
		3																															
		4																															
		+1																															
		+1																															
		+1																															
		60 Seg																															
		1																															
		2																															
Director Téc. B:																																	
Asistente:																																	
Árbitro 1: Árbitro 2: Juez de Goles: Operador de 40 Seg.: Cronometrista: Cronometrista de penalidades:																																	
				PUNTUACIÓN Período : 1 2 3 4 T.S. FINAL EQUIPO A : <table border="1" style="display: inline-table; width: 100%; height: 20px; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> </table> EQUIPO B : <table border="1" style="display: inline-table; width: 100%; height: 20px; vertical-align: middle;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%;"></td> </tr> </table> GANADOR : _____																													

Anexo C – Planilla de penalidades

PLANILLA DE PENALIDADES (penalidades realizadas)																													
Torneo: _____																													
Fecha: _____																													
EQUIPO A:						EQUIPO B:																							
COLOR:						COLOR:																							
Advertencia por contacto: 1era Medio: <table border="1" style="display: inline-table; width: 60px; height: 20px;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> 2do Medio: <table border="1" style="display: inline-table; width: 60px; height: 20px;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>												Períod		Tiempo		N°		Advertencia por contacto: 1er Medio: <table border="1" style="display: inline-table; width: 60px; height: 20px;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table> 2do Medio: <table border="1" style="display: inline-table; width: 60px; height: 20px;"><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table>											
NOMBRE DEL JUGADOR	Número de jugador	Equipo (A o B)	Tiempo	Período	Uso ilegal de manos	Giro	Contacto antes del silt	Dejar la cancha	Empuje	Exceso	Detención	1 metro	4 en el área	Técnica	Intencional	Descalificadora													
	1																												
2																													
3																													
4																													
5																													
6																													
7																													
8																													
9																													
10																													
11																													
12																													
13																													
14																													
15																													
16																													
17																													
18																													
Cronometista de Penalidades: _____						Árbitro 1: _____																							
NOTA: INDICAR LA PENA CORRESPONDIENTE CON UNA "X" Y REGISTRAR EL TIEMPO EN QUE COMIENZA A SER CUMPLIDA.																													