



FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE DEPORTES  
PARA CIEGOS

---

GOALBALL

REGLAMENTO DE  
JUEGO

2014-2017

## SECCION A – PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO

### 1 Pista

1.1 La pista utilizada para Goalball consistirá en un rectángulo de 18,00 metros de longitud y 9,00 metros de anchura. Las medidas se tomarán desde el borde exterior de la línea. Sobre la pista sólo están permitidas las marcas de la pista y ninguna más. La pista se divide a lo largo cada 3 metros, dando así seis áreas distintas.

1.2 Delante de cada portería, se encuentra el **Area de Equipo**. Consistirá en una zona de 9,00 metros de ancho por 6,00 metros de fondo, cuyo borde posterior será la línea de gol. El Area de Equipo se divide en dos secciones de 9,00 metros de ancho por 3,00 metros de fondo, llamadas **Area de Orientación** (la más próxima a la línea de gol) y **Area de Lanzamiento**.

En el Area de Orientación se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros de longitud e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del Area de Equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del Area de Equipo. Además, se marcarán dos líneas de posición centrales en el área del equipo. Estas líneas señalarán el centro del área e irán trazadas, perpendicularmente, hacia el interior, una desde la línea frontal del área del equipo y otra desde la línea de gol. Tendrán una longitud de 0,50 metros. Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

1.3 El área restante entre las dos Areas de Equipo es el **Area Neutral**, que mide 6,00 metros de profundidad. El Area Neutral estará dividida en dos mitades de 3,00 metros, por una línea central situada en el centro de esta área.

1.4 Todas las líneas del campo medirán 0,05 metros de ancho, serán bien visibles y podrán reconocerse al tacto, con el fin de que los jugadores puedan orientarse con facilidad. En todas las líneas se colocará una cuerda de 0,003 metros de espesor bajo la cinta.

1.5 A una distancia de 1,50 metros de las líneas delimitadoras del campo de juego, se situará una línea no táctil, llamada **Línea de Line Out**. Cuando el balón traspase esta línea, el árbitro decretará un tiempo muerto oficial.

1.6 La superficie de juego deberá ser una superficie suave, y deberá ser aprobada por el Delegado Técnico de IBSA. Para los Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales, podrán ser usados los suelos de Taraflex, madera o superficies plásticas.

### 2 Area de Banquillo del Equipo

2.1 El Area de Banquillo de los respectivos equipos se situará a cada lado de la mesa de jueces y a una distancia mínima de 3,00 metros de la línea lateral del área de juego. Cada una medirá 4,00 metros de longitud y 3,00 metros de profundidad y se marcará por medio de cinta y cuerda debajo.

2.2 Las Areas de Banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el Area de Equipo de ese mismo equipo. Deberán estar lo más cerca posible de la mesa de jueces.

2.3 Durante el descanso se cambiará de área de banquillo, al igual que el Area de Equipo.

2.4 Durante el transcurso del partido. todos los miembros del equipo deberán permanecer con, al menos, una parte de su cuerpo en contacto con el Area de Banquillo que les haya sido asignada. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

2.5 Si un jugador, que hubiera abandonado la competición por lesión o cualquier otra causa, deseara sentarse en el Area de Banquillo de su equipo, este jugador deberá llevar la camiseta identificativa que le sea entregada por el Comité Organizador del torneo. Se considerará como jugador no participante. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego y dicho jugador deberá abandonar el Area de Banquillo.

### **3 Porterías**

3.1 Las porterías se situarán en los extremos del campo. Las medidas internas de las mismas serán de 9,00 metros de ancho por 1,30 metros de altura y, como mínimo, 0,50 metros de profundidad.

3.2 . Los postes y el larguero deberán ser rígidos.

3.3 Los postes y el larguero deberán ser redondos o elípticos y el diámetro máximo no excederá de 0,15 metros.

3.4 Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol.

### **4 Balón**

4.1 El balón utilizado para el juego tendrá un peso de 1,250 kilogramos, con 8 agujeros (4 en el hemisferio superior y 4 en el hemisferio inferior) y con cascabeles en su interior. Tendrá una circunferencia entre 75,5 y 78,5 centímetros y un diámetro entre 24 y 25 centímetros. Estará hecho de goma, y tendrá una dureza que haya sido determinada por el Comité Técnico Deportivo de IBSA.

4.2 Para los principales campeonatos el balón tendrá que ser aprobado por el Delegado Técnico designado por IBSA.

### **5 Uniforme Reglamentario**

5.1 Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición.

5.2 Las camisetas deberán ir numeradas, de forma permanente, tanto en el pecho como en la espalda. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y medirán como mínimo 20 centímetros de altura. Deberán ser visibles en todo momento para los árbitros y jueces. Si no se cumple esta norma, el jugador será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

5.3 La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 10 centímetros.

5.4 En Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, todos los jugadores de un mismo equipo deberán vestir idéntica camiseta, pantalón y calcetines, y cumplir con las medidas reguladoras del Comité Paralímpico Internacional y de publicidad establecidas por el Comité Organizador. Si no se cumple esta norma, el jugador será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego y no podrá participar.

5.5 Cualquier complemento situado en la cabeza no deberá interferir con la posición de los antifaces de juego y su función.

## **6 Antifaz de Juego, Parches Oculares, Gafas y Lentes de Contacto**

6.1 Los jugadores, durante el partido, no podrán llevar gafas o lentes de contacto.

6.2 Todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego deberán llevar puesto un antifaz de juego, desde que se le realice la revisión del antifaz antes del inicio de cualquier mitad del partido hasta el final de dicha mitad. Un jugador que vaya a ser sustituido, podrá quitarse el antifaz de juego una vez que haya sido anunciada su sustitución por el árbitro, aunque todavía esté abandonando el terreno de juego. Si lo hace antes de que sea anunciada su sustitución, será sancionado con un penalty personal por antifaces.

6.3 Esto incluirá el tiempo normal del partido y la prórroga. Todos los jugadores deberán llevar puesto un antifaz de juego durante los lanzamientos extra, tanto si están dentro del terreno de juego como si no. Si no se cumple esta norma, el jugador será penalizado con un penalty personal por antifaces.

6.4 En todos los Campeonatos Oficiales, sancionados por el Subcomité de Goalball de IBSA, los jugadores participantes en un partido deberán cubrirse los ojos con parches ópticos, bajo la supervisión del Delegado Técnico de Goalball de IBSA.

6.5 Si el acto de ajustarse los antifaces durante una interrupción oficial del juego o previamente a que un jugador entre tras una sustitución anunciada, excede los 45 segundos, ese jugador será sancionado con un penalty personal por retraso del juego.

6.6 Los antifaces de juego dados por la organización, deberán ser aprobados por el Delegado Técnico de IBSA.

## **7 Categorías de Competición y Clasificación**

7.1 La competición se dividirá, según el sexo, en dos grupos: masculino y femenino.

7.2 Para competiciones internacionales, todos los jugadores deberán cumplir con el status de clasificación de IPC/IBSA de B1, B2 o B3.

## **8 Composición de los Equipos**

8.1 Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, con un máximo de tres (3) suplentes.

8.2 Cada equipo podrá tener hasta tres (3) anotadores en el banquillo. El número total de personas permitidas en el Area de Banquillo del equipo será de nueve (9), incluyendo los tres jugadores titulares.

8.3 Antes del inicio del partido deberá notificarse al árbitro la presencia en el banquillo de cualquier jugador no involucrado en el partido y que lleve la camiseta oficial de la competición proporcionada por el Comité Organizador del torneo. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

## **9 Oficiales**

9.1 En cada juego habrá dos (2) árbitros de juego, cuatro (4) jueces de portería, un (1) encargado puntuación, un (1) encargado de medir el tiempo y dos (2) encargados de medir períodos de diez segundos. En todas las Competiciones Oficiales IBSA será necesario también un (1) encargado de medir el tiempo, con un cronómetro de reserva

9.2 Las obligaciones de los árbitros pueden encontrarse en el Manual del Programa de Certificación de Oficiales de Goalball de IBSA. Los deberes de los segundos oficiales pueden encontrarse en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.

## **SECCION B – ANTES DE COMENZAR EL PARTIDO**

### **10 Sorteo**

10.1 Un representante de cada equipo deberá presentarse en el lugar y hora indicada para realizar el sorteo. Si no fuese así, dicho equipo será sancionado con un penalty de equipo en contra por retraso del juego, y perderá la oportunidad de elegir atacar o defender, o de en qué mitad del campo comenzará el partido. Si ninguno de los dos equipos se presentan al sorteo, el primer equipo en el horario oficial (equipo A) comenzará atacando desde el

lado izquierdo de la mesa de jueces, y ambos equipos serán penalizados con un penalti de equipo en contra por retraso del juego.

10.2 En el momento del sorteo, el representante de cada equipo deberá comprobar la hoja de alineación del equipo, asegurándose que los nombres y números de los jugadores son correctos, así como los nombres de las personas que podrán estar en el Area de Banquillo del Equipo. Si no se realiza esa revisión, se utilizará la alineación del partido previo, si la hubiese, o la hoja de inscripción presentada al Comité Organizador del Campeonato.

10.3 En los partidos en los que se necesite un ganador, el representante del equipo también rellenará la hoja de lanzamientos extras, que le proporcionará el árbitro, y que será entregada al mismo, en el momento del sorteo para los lanzamientos extras.

10.4 El sorteo será llevado a cabo por el árbitro u otro oficial designado por el Delegado Técnico del Torneo.

10.5 El ganador del sorteo podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al otro equipo.

10.6 Al comenzar la segunda mitad, se invertirán las posiciones de partida, y la situación de lanzamiento o recepción.

10.7 Sólo los jugadores inscritos en el acta del encuentro estarán autorizados para participar en el mismo. Todas las personas inscritas en el acta del encuentro deberán estar en la pista de juego o en el Area de Banquillo del Equipo al comienzo del partido. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego, por cada persona que no esté presente.

## **11 Calentamiento**

11.1 Durante el calentamiento en la pista de juego, los jugadores calentarán en el campo que defenderán. No estará permitido que lancen el balón en dirección al campo contrario.

11.2 Si durante el calentamiento, un equipo lanza el balón al campo del otro equipo, será amonestado por el árbitro. Si se produjese un segundo lanzamiento similar, sería penalizado con un penalti de equipo por conducta antideportiva.

## **12 Duración del Juego**

12.1 Cada partido tendrá una duración total de veinticuatro (24) minutos, dividida en dos mitades de doce (12) minutos cada una.

12.2 Entre el final de un encuentro y el inicio del siguiente deberá haber una pausa de, al menos, cinco (5) minutos, siendo de quince (15) minutos en Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo.

12.3 Se avisará mediante una señal acústica cuando resten cinco (5) minutos para el comienzo del encuentro.

12.4 Los jugadores que vayan a comenzar a jugar en cualquiera de las dos mitades deberán estar preparados para el control de parches/antifaces cuando falte un (1) minuto y treinta (30) segundos para el inicio del juego.

12.5 Se avisará mediante una señal acústica cuando queden treinta (30) segundos para el comienzo del encuentro.

12.6 El descanso entre una parte y otra durará tres (3) minutos.

12.7 Los equipos y sus jugadores deberán estar listos para comenzar el encuentro cuando, desde la mesa de jueces, se avise "tiempo" (regla 12.5). Si no se cumple esta norma, será penalizado con un penalty personal o de equipo en contra, por Retraso del Juego

12.8 Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo.

## **SECCION C – DURANTE EL PARTIDO**

### **13 Protocolo del Juego**

13.1 El árbitro comenzará el partido solicitando a los espectadores que desconecten sus teléfonos móviles y permanezcan en silencio mientras el balón esté en juego. Solicitará "silencio por favor" antes de avisar "centre" y lanzar el balón al jugador del equipo que lanzará primero, situado lo más cercano a la posición central. El árbitro pitará tres veces y dirá "play".

13.2 El tiempo del partido comenzará con el tercer sonido del silbato.

13.3 El árbitro decretará el final de cualquier mitad del partido, pitando y diciendo "half time" o "game", "overtime" o "extra throws". Esta será la señal de que ese período ha terminado y los jugadores podrán tocarse los antifaces., asegurándose que no se ha producido ninguna infracción antes del final.

13.4 El tiempo de juego se iniciará y detendrá al sonido del silbato del árbitro. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de lanzamiento de penalty.

13.5 Cuando el balón sea pasado por un juez al equipo al que le corresponde su posesión, este balón será depositado en la línea exterior de posición de 1,50 metros, del lado por el que salió el balón fuera. Cuando el balón sea depositado en el suelo, el árbitro podrá dar la orden de "play".

13.6 Si, durante el acto de lanzamiento, el balón es lanzado atravesando la línea lateral del campo, el árbitro dirá "out", deteniéndose el reloj que está llevando su cuenta de diez segundos y volviendo a cero. Si el balón también atraviesa la línea de line out, el árbitro pitará y dirá "line out". El balón será devuelto al campo del equipo contrario por un árbitro o un juez de gol, siendo depositado en la línea exterior de posición de 1,50 metros, del lado por el que salió el balón fuera. Si ha sido sólo "out", el reloj del partido no se detendrá y el árbitro dará la orden de "play", una vez que el balón esté en el Area de Equipo. Si el reloj del partido fue parado, el árbitro pedirá silencio, pitará y dirá "play".

13.7 Si el balón es despejado y atraviesa la línea lateral del campo, dentro el Area de Equipo, el árbitro dirá "blocked out". Si el balón traspasa también la línea de Line Out, el árbitro pitará y dirá "line out".

13.8 El balón será devuelto al juego como se describe en el punto 13.6.

13.9 Si el reloj del partido no se para, el reloj de los diez segundos no se detendrá y el árbitro dirá "play" cuando el balón sea devuelto al juego.

13.10 .Si el reloj del partido se detiene, el reloj de los diez segundos también se detendrá. Cuando el balón sea devuelto al juego, el árbitro pedirá silencio, pitará y dirá "play. El equipo dispondrá del tiempo que reste hasta los diez segundos para hacer que el balón atraviese la línea del centro del campo.

13.11 El árbitro dirá "play" incluso aunque ningún jugador de ese equipo esté intentado recoger el balón.

13.12 No está permitida ninguna ayuda extra para orientarse en la pista.

13.13 Durante el partido, se permitirá ayuda para orientarse a los jugadores defensores que, tras una situación de sanción, hayan tenido que abandonar el campo, Si fuera necesario reorientar a un jugador en cualquier otro momento, se impondrá una sanción personal por retraso del juego.

13.14 Cuando un balón haya sido lanzado y se detenga después de haber entrado en el Area de Equipo del equipo defensor sin que haya sido tocado por ningún jugador de dicho equipo, será decretado "Dead Ball". El árbitro pitará, se parará el tiempo de juego y se devolverá el balón al equipo que efectuó el lanzamiento, según el procedimiento de la regla 13.5. El árbitro no pitará hasta que el balón haya cesado su movimiento.

13.15 Si fuera necesario que un jugador tuviera que abandonar el terreno de juego (pista de juego y zonas adyacentes) para recibir atención médica o ajustarse el equipamiento, dicho jugador podrá abandonarlo sólo durante una interrupción oficial del juego, y no regresará hasta la finalización de ese periodo de juego.

13.16 Para asegurar la fluidez del juego, un tiempo muerto oficial para secar el suelo sólo se dará cuando el árbitro determine que puede ser peligroso para la



integridad de los jugadores. Sólo se podrá secar el suelo durante una interrupción oficial del juego.

## **14 Puntuación**

14.1 Siempre que el balón esté en juego, esto es, antes de expirar el tiempo del partido, y atraviere la línea de gol en su totalidad, se marcará gol. El árbitro pitará dos veces y anunciará el gol. El reloj del partido se parará con el primer pitido del árbitro. Sin embargo, no se considerará gol si el balón cruza la línea impulsado por el árbitro o el juez de portería.

14.2 Si a un jugador defensor se le descolocan los antifaces por efecto de la acción defensiva, el juego continuará hasta que el balón sea controlado, salga rechazado fuera del campo o entre en la portería, que se considerará gol.

14.3 El equipo que haya anotado más goles al final del tiempo de juego, será el vencedor.

14.4 El partido se dará por finalizado en el momento que un equipo vaya venciendo al otro por una diferencia de diez (10) goles.

## **15 Tiempo Muerto de Equipo**

15.1 A cada equipo se le permitirán cuatro (4) períodos de tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos cada uno durante el tiempo regular de juego, aunque al menos uno (1) de ellos deberá utilizarse durante la primera mitad del partido o se perderá. Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo

15.2 A cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga.

15.3 Un equipo podrá solicitar un tiempo muerto al árbitro cuando tenga el control del balón. Cuando haya una interrupción oficial del partido, cualquiera de los dos equipos podrá solicitar un tiempo muerto.

15.4 El tiempo muerto se solicitará al árbitro por cualquier miembro del equipo, por medio de señales con la mano y/o diciendo a la vez "tiempo muerto".

15.5 El tiempo muerto comienza cuando el árbitro lo anuncie dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado, por su nombre. A partir de ese momento, cualquier miembro del equipo que esté en el Area de Banquillo podrá entrar en la pista.

15.6 El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible quince (15) segundos antes de que expire el tiempo muerto, y otra señal audible cuando el tiempo expire.

15.7 Cuando suene la señal de aviso de quince (15) segundos, el árbitro anunciará en voz alta “quince segundos”.

15.8 El mismo equipo podrá solicitar también una sustitución antes de que expire el tiempo muerto, y se le anotarán ambos, un tiempo muerto y una sustitución. Si la solicita después de terminar el tiempo muerto, será penalizado con un penalti de equipo por retraso del juego.

15.9 Una vez que un equipo haya solicitado un tiempo muerto y lo haya disfrutado, al menos un lanzamiento deberá ser realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otro tiempo muerto o una sustitución.

15.10 Si un equipo solicita más de cuatro tiempos muertos durante el tiempo regular o más de tres tiempos muertos durante la segunda parte o más de un tiempo muerto durante la prórroga, no se atenderá esa solicitud y será penalizado con un penalti de equipo por retraso del juego.

15.11 Cuando el árbitro anuncie “silencio”, deberán cesar todas las instrucciones desde el área de banquillo, o se penalizará con un penalti de equipo por instrucciones ilegales.

## **16 Tiempo Muerto Oficial**

16.1 Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto oficial en cualquier momento que considere necesario.

16.2 Cuando un árbitro declare un tiempo muerto oficial, como consecuencia de una acción promovida por el equipo que tiene la posesión del balón, un juez de gol recogerá el balón, siendo devuelto al equipo correspondiente cuando el tiempo muerto oficial concluya, de la manera descrita en la regla 13.5.

16.3 No hay límite en la duración de un tiempo muerto oficial.

16.4 Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo siempre que el árbitro haya decretado “un tiempo muerto oficial”, hasta que el árbitro de el aviso de “silencio”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penalti de equipo por instrucciones ilegales.

## **17 Tiempo Muerto Médico**

17.1 En caso de lesión o enfermedad, el árbitro podrá declarar un tiempo muerto médico, de una duración de 45 segundos. El árbitro consultará y determinará si, a la conclusión de los 45 segundos, el jugador está en condiciones de seguir jugando.

17.2 El tiempo será controlado por uno de los cronometradores de 10 segundos.

17.3 El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible quince (15) segundos antes de que expire el tiempo muerto médico, y otra señal audible cuando el tiempo expire.

17.4 Si el árbitro considera que el jugador lesionado sigue sin estar en condiciones de jugar transcurridos los 45 segundos, ese jugador deberá ser sustituido pero podrá regresar posteriormente al partido si se utiliza una sustitución normal de equipo.

17.5 Está permitido que sólo una persona del área de banquillo del equipo entre a la pista durante un tiempo muerto médico. Esa persona deberá estar nuevamente en su área de banquillo al expirar los 45 segundos. Si más de una persona entra en la pista o si no regresa a tiempo a su área de banquillo, se penalizará al equipo con un penalti en contra por retraso del juego.

## **18 Sangre**

18.1 En caso de que tras un incidente durante el juego, el árbitro observe presencia de sangre, se decretará un tiempo muerto médico. El jugador lesionado deberá ser inmediatamente sacado de la pista y, en ningún caso, será autorizado a retornar hasta que haya cesado de sangrar, la herida haya sido cerrada y, si hubiera una cantidad excesiva de sangre en el uniforme, este haya sido cambiado. Si, transcurridos los 45 segundos, no se cumpliesen todas estas condiciones, será necesario realizar una sustitución médica.

18.2 Si el jugador lesionado es sustituido por haber sangrado, se considerará como una sustitución médica, y el jugador podrá regresar posteriormente al partido si se utiliza una sustitución normal de equipo, y siempre que el árbitro compruebe que el jugador cumple los requisitos mencionados en la regla 18.1.

18.3 Antes de que la competición se reanude, todas las superficies y equipamientos manchados de sangre deberán ser limpiados adecuadamente.

18.4 Si ese jugador no tuviese una camiseta de juego adicional, con el mismo número, será autorizado a cambiar de número (que no haya sido utilizado anteriormente), siempre que ese cambio sea indicado al árbitro y sea anunciado.

## **19 Sustituciones de Equipo**

19.1 A cada equipo se le permitirán cuatro (4) sustituciones durante el tiempo regular de juego, aunque al menos una (1) de ellas deberá utilizarse durante la primera mitad del partido o se perderá.

19.2 A cada equipo se le permitirá una (1) sustitución durante la prórroga.

19.3 Un mismo jugador podrá ser sustituido más de una vez; sin embargo, cada cambio de jugador será registrado como una sustitución.

19.4 Un equipo podrá solicitar una sustitución al árbitro cuando tenga el control del balón. Cuando haya una interrupción oficial del partido, cualquiera de los dos equipos podrá solicitar una sustitución.

19.5 La sustitución se solicitará al árbitro por cualquier miembro del equipo, por medio de señales con la mano y/o diciendo a la vez "sustitución".

19.6 La sustitución comienza cuando el árbitro la anuncie dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado, por su nombre.

19.7 Una vez reconocida por el árbitro, el entrenador deberá mostrar una pizarra de sustitución con el número del jugador que va a abandonar el campo y el del jugador que lo va a sustituir.

19.8 En caso de jugarse un torneo con parches oculares, el jugador que vaya a entrar en la pista deberá tenerlos puestos y estar preparado para la revisión de sus antifaces de juego en el momento en que el árbitro anuncie la sustitución. Cualquier retraso producido por el entrenador o el jugador sustituto por no estar preparado para la sustitución, será penalizado con un penalty de equipo por retraso en el juego.

19.9 Se podrá solicitar un tiempo muerto antes de que termine la sustitución. Si es el mismo equipo que solicitó la sustitución, se le anotarán ambos, un una sustitución y un tiempo muerto.

19.10 Una vez que un equipo haya realizado una sustitución, al menos un lanzamiento deberá ser realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otra sustitución o tiempo muerto.

19.11 Tan pronto como el árbitro haya anunciado la sustitución, el jugador sustituido podrá quitarse sus antifaces y parches, y dirigirse a su área de banquillo. Si lo hiciese antes de que sea anunciada la sustitución, será sancionado con un penalty personal por antifaces. El juez de gol podrá ayudar a salir al jugador sustituido y llevará al sustituto hasta el poste de la portería más cercano a su respectiva área de banquillo.

19.12 Durante una situación de penalty, se permitirá la sustitución de cualquier jugador, excepto el que ha sido sancionado.

19.13 Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante una sustitución, hasta que el árbitro de el aviso de "silencio", momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penalty de equipo por instrucciones ilegales.

19.14 Cualquier sustitución que se realice al final de cualquier mitad del partido no se considerará dentro de las tres sustituciones permitidas, pero el equipo deberá comunicarla al árbitro y será anunciada al inicio de la siguiente mitad. Si no se hiciese así, el equipo será sancionado con un penalty de equipo por retraso del juego.

19.15 Si un equipo solicita más de cuatro sustituciones durante el tiempo regular o más de tres durante la segunda parte o más de una durante la prórroga, no se atenderá esa solicitud y será penalizado con un penalty de equipo por retraso del juego.

## **20 Sustitución Médica**

20.1 Una sustitución no se considerará dentro del máximo de hasta cuatro permitidas.

20.2 Dos interrupciones del juego durante el tiempo regular, para atender al mismo jugador conllevará, si el árbitro lo decide, a que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo. En caso de una nueva interrupción por lesión del mismo jugador, supondrá inmediatamente una nueva sustitución médica y ese jugador no podrá volver a participar en lo que quede de ese periodo de juego.

20.3 Después de que se anuncie un tiempo muerto médico, el árbitro determinará si el jugador lesionado está en condiciones de seguir jugando. A la conclusión de los 45 segundos, si el árbitro considera que el jugador no está en condiciones de continuar, deberá ser sustituido pero podrá regresar posteriormente al partido si se utiliza una sustitución normal de equipo.

20.4 Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo siempre que el árbitro haya decretado una sustitución médica, hasta que el árbitro de el aviso de “silencio”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penalty de equipo por instrucciones ilegales.

## **SECCIÓN D - INFRACCIONES**

En caso de infracción, el árbitro pitará y nombrará el tipo de infracción. El balón volverá al equipo que no cometió dicha infracción.

### **21 Lanzamiento Prematuro**

21.1 Se produce lanzamiento prematuro si un jugador lanza el balón antes de que el árbitro haya dado la orden de “play”.

### **22 Pass Out**

Será decretado “pass out” cuando:

22.1 Cuando después de que un equipo tenga el control del balón, y al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón toque el suelo más allá de las líneas laterales.

22.2 Asimismo, cualquier acción intencionada de un defensor para enviar el balón fuera de los límites de la pista, especialmente si es una segunda acción defensiva, después de un primer rechace.

## **23 Ball Over**

23.1 Si un jugador del equipo defensivo rechaza un balón y éste regresa más allá de la línea central del campo o de la línea lateral de la zona neutral, el árbitro pitará y decretará "ball over". El balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el lanzamiento.

23.2 Si el balón golpea el poste o el larguero de la portería y vuelva hasta más allá de la línea central.

23.3 Esta regla no se aplicará en los lanzamientos de penalti ni en los lanzamientos extra.

23.4 Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego.

## **SECCIÓN E – PENALTY PERSONAL**

En caso de un Penalty Personal, el árbitro pitará, nombrará el tipo de falta, el número del jugador infractor y el nombre del equipo. Defenderá el propio jugador sancionado. Todos los lanzamientos de penalty deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego, de forma que si el lanzador del penalty comete una infracción, el lanzamiento cuenta pero no se anota si fuese gol. Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetiría, excepto si hubiese sido gol. Si el lanzador introduce el balón en su propia portería, no se contabilizaría como gol en propia meta, pero si que perdería la posesión del balón. Un jugador o entrenador podrá declinar hacer un lanzamiento de sanción mediante señales manuales no verbales y diciendo "declinación". El equipo que decline lanzar un penalty, se quedará con la posesión del balón. El lanzamiento del penalty se realiza con el tiempo de juego detenido.

## **24 Balón Corto (Short Ball)**

24.1 Cuando el balón haya sido lanzado y se detenga antes de llegar al área de equipo del equipo defensor se pitará balón corto (short ball) y se penalizará con una sanción al jugador que haya efectuado el lanzamiento.

## **25 Balón Alto (High Ball)**

25.1 Después de que el balón salga de la mano del lanzador, deberá tocar el suelo por lo menos una vez en la línea de High Ball (6 metros) o antes de la misma. Si no es así, se penalizará con una sanción al jugador que haya efectuado el lanzamiento.

## **26 Balón Largo (Long Ball)**

26.1 Después de efectuarse un lanzamiento, el balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área neutral. Si no es así, se penalizará con una sanción al jugador que haya efectuado el lanzamiento.

## **27 Antifaces**

27.1 Durante el encuentro, cualquier jugador del campo que se toque el antifaz sin permiso del árbitro, será sancionado.

27.2 Un jugador que deba abandonar el campo durante una situación de lanzamiento de penalty no podrá tocarse el antifaz; si lo hiciera será sancionado.

27.3 Tan pronto como el árbitro haya anunciado la sustitución, el jugador sustituido podrá quitarse sus antifaces y parches, y dirigirse a su área de banquillo. Si lo hiciera antes de que sea anunciada la sustitución, será sancionado.

## **28 Defensa Ilegal**

28.1 El primer contacto de defensa con el balón deberá hacerlo un jugador que tenga alguna parte de su cuerpo en contacto con su área de equipo (Área de Orientación y Área de Lanzamiento).

## **29 Retraso Personal del Juego**

29.1 Los jugadores deberán estar preparados para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal

29.2 Los jugadores no deberán ser reorientados por cualquier persona que no sea un compañero de equipo en el campo, excepto después de una situación de penalti (como se señala en la regla 13.13).

29.3 Cualquier acción realizada por un jugador que, a juicio del árbitro, retrase deliberadamente el desarrollo del juego.

## **30 Conducta Personal Antideportiva**

30.1 Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Una segunda sanción por conducta antideportiva al mismo jugador durante un partido, supondrá la expulsión del mismo por lo que reste de ese partido. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, y el árbitro informará al Delegado Técnico de la competición, el cual podría llegar a expulsar a ese jugador incluso del torneo.

30.2 Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido.

30.3 Cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez conlleva la inmediata expulsión de ese jugador del partido y de la instalación.

30.4 Cualquier alteración intencionada de la forma del balón por parte de un jugador, será sancionada con penalty personal por conducta antideportiva.

30.5 No está permitido el uso de cualquier sustancia que altere la adherencia del balón. Será castigado con penalty personal por conducta antideportiva.

30.6 Cualquier acción intencionada para empapar el balón por parte de un jugador, será sancionada con penalty personal por conducta antideportiva.

30.7 El goalball se juega con las manos. Cualquier acción intencionada de golpeo del balón con los pies (patada) , será sancionada con penalty personal por conducta antideportiva

### **31 Ruido**

31.1 Cualquier ruido excesivo realizado por el jugador que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo y que dificulte la acción del equipo defensor será sancionado con penalty personal.

## **SECCIÓN F – PENALTY DE EQUIPO**

En caso de un Penalty de Equipo, el árbitro pitará, nombrará el tipo de falta y el nombre del equipo infractor. Defenderá el jugador que decida el entrenador de su equipo, elegido entre los tres que permanecen en ese momento en el terreno de juego. No se permitirá hacer una sustitución para poder cambiar al defensor. Todos los lanzamientos de penalty deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego, de forma que si el lanzador del penalty comete una infracción, el lanzamiento cuenta pero no se anota si fuese gol. Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetiría, excepto si hubiese sido gol. Si el lanzador introduce el balón en su propia portería, no se contabilizaría como gol en propia meta, pero si que perdería la posesión del balón. Un jugador o entrenador podrá declinar hacer un lanzamiento de sanción mediante señales manuales no verbales y diciendo “declinación”. El equipo que decline lanzar un penalty, se quedará con la posesión del balón. El lanzamiento del penalty se realiza con el tiempo de juego detenido.

### **32 Diez Segundos**

32.1 El equipo atacante dispone de diez (10) segundos para que el balón haya sido lanzado y atraviese la línea del centro del campo, después de que se haya producido el primer contacto defensivo con el balón, por parte de cualquier jugador del equipo.

32.2 Cuando a un equipo le sea concedido una sustitución y/o un tiempo muerto, al sonido del silbato del árbitro el cronómetro se detendrá (PERO NO SE PONDRÁ A CERO), reanudando la cuenta a la voz de “play” dada por el árbitro.

32.3 Los diez segundos comenzarán a contar desde el momento del primer contacto defensivo, pero si la pelota sale a “blocked out”, a la orden verbal del arbitro, el cronómetro se detendrá (PERO NO SE PONDRÁ A CERO), reanudando la cuenta a la voz de “play” dada por el árbitro.



32.4 En caso de que el árbitro se vea obligado a decretar un tiempo muerto oficial, el cronómetro se detendrá (Y SE PONDRÁ A CERO). Poniéndose en marcha nuevamente a la voz de “play” dada por el árbitro.

32.5 El cronómetro de 10 segundos se pondrá a cero después de gol.

32.6 El cronómetro de 10 segundos se pondrá a cero después de terminar cualquier mitad del partido.

32.7 El cronómetro de 10 segundos se pondrá a cero después de cometerse una infracción o penalty.

32.8 Los diez segundos comenzarán a contar desde el momento del primer contacto defensivo, independientemente de que el balón sea controlado o no.

32.9 El cronometrador de 10 segundos indicará al árbitro si se ha producido una infracción, de manera audible y mostrando el cartel de 10 segundos.

### **33 Retraso del Juego del Equipo**

Se impondrá una sanción de retraso del juego del equipo cuando:

33.1 No se presente un representante del equipo al sorteo.

33.2 Un equipo no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal.

33.3 Una acción efectuada por ese equipo impida que continúe el juego.

33.4 Ese equipo realice una sustitución durante el descanso sin notificarlo al árbitro.

33.5 Si un equipo solicita más de cuatro tiempos muertos durante el tiempo regular o más de tres tiempos muertos durante la segunda parte o más de un tiempo muerto durante la prórroga.

33.6 Si un equipo solicita más de cuatro sustituciones durante el tiempo regular o más de tres durante la segunda parte o más de una durante la prórroga.

33.7 Si el jugador sustituto no está preparado para la sustitución cuando sea anunciada o el entrenador no está preparado para mostrar los números de los jugadores implicados en la sustitución.

### **34 Conducta Antideportiva del Equipo**

34.1 Si un árbitro determina que cualquier miembro del equipo, en el área del banquillo, o cualquier otro miembro de la delegación del equipo presente en

ese partido se comporta de una manera antideportiva, impondrá a ese equipo una sanción.

34.2 Cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige. Además, el árbitro informará al Delegado Técnico de la competición, el cual podría llegar a expulsar a ese equipo incluso del torneo.

### **35 Instrucciones Antirreglamentarias**

35.1 Ninguna persona del área del banquillo de un equipo podrá dar instrucciones a los jugadores que están dentro del área de juego, excepto durante una interrupción oficial del juego, señalada por el árbitro haciendo sonar su silbato, y sólo hasta que el árbitro de el aviso de "silencio". Si el árbitro considera que alguien del área del banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo.

35.2 Se podrán dar instrucciones después de que se haya realizado un lanzamiento de penalty y el árbitro haya anunciado el resultado del mismo.

35.3 Los entrenadores y jugadores no participantes no podrán comunicarse con el resto de los jugadores durante los lanzamientos extras.

35.4 Si se volviera a producir un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada de la instalación y se impondrá una sanción al equipo.

### **36 Ruido**

36.1 Un ruido excesivo realizado por el equipo que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo o cuando el balón ha sido lanzado, y pueda crear dificultad al equipo defensor para intentar detener el balón, será sancionado.

## **SECCIÓN G – FINAL DEL PARTIDO**

### **37 Prórroga**

37.1 Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el tiempo oficial, se haya producido un empate en el marcador, los equipos jugarán una prórroga de seis (6) minutos de duración, dividida en dos períodos de tres (3) minutos cada uno.

37.2 Habrá una pausa de tres (3) minutos entre el final del tiempo oficial y la primera parte de la prórroga. Un segundo lanzamiento de moneda determinará el lanzamiento o la recepción de cada equipo al comienzo de la prórroga.

37.3 De todos modos, el juego finalizará en el momento en que uno de los equipos logre anotar un gol, y será proclamado ganador.

37.4 Durante la segunda mitad de la prórroga, se invertirán las posiciones de partida de los equipos, cambiando los equipos de banquillo durante el descanso de tres (3) minutos entre cada parte de la prórroga.

### **38 Lanzamientos Extras**

38.1 Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar la prórroga, se haya producido un empate en el marcador, el vencedor del partido se determinará por medio de lanzamientos extras. Las reglas del juego se aplicarán para todos los lanzamientos extras.

38.2 En los partidos en los que se necesite un ganador, el representante del equipo también rellenará la hoja de lanzamientos extras, que le proporcionará el árbitro. En esa hoja estarán los mismos jugadores que figuren en el acta del partido.

38.3 El número de lanzamientos extras lo determinará el número mínimo de jugadores enumerados en la hoja de alineación.

38.4 Los jugadores eliminados de la competición, o los que se hayan lesionado y no estén en condiciones de jugar, serán eliminados de la hoja de lanzamientos, y todos los que estuvieran más abajo en esa hoja avanzarán, manteniendo el orden.

38.5 Antes de comenzar los lanzamientos extras, se determinará quién ataca y quién defiende, mediante el lanzamiento de una moneda. En ese momento se entregarán al árbitro las hojas con el orden de los lanzadores.

38.6 En todas las situaciones de lanzamientos extras, el árbitro ordenará a todas las personas que estén en el banquillo (entrenadores y ayudantes) y no vayan a realizar lanzamientos, que se trasladen al lado opuesto del campo.

38.7 El resto de jugadores permanecerá en el banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que terminen los lanzamientos extras.

38.8 El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro y será situado en el centro. El árbitro presentará a cada jugador por su número y nombre del equipo y qué jugador lanzará primero.

38.9 El equipo ganador del sorteo elegirá lanzar o defender en el primer par de lanzamientos. Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero.

38.10 Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

38.11 Esta secuencia se repetirá hasta que todos los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de lanzar y defender.

38.12 El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado vencedor.

### **39 Lanzamientos Extras de Muerte Súbita**

39.1 Si después de los lanzamientos extras se mantuviera el empate, el vencedor del partido se determinará por medio de lanzamientos extras de muerte súbita. Las reglas del juego se aplicarán para todos los lanzamientos extras de muerte súbita.

39.2 Los jugadores que tomaron parte en los lanzamientos extras participarán también en los lanzamientos extras de muerte súbita, en el mismo orden que lo hicieron en los lanzamientos extras.

39.3 Antes de los lanzamientos extras de muerte súbita se lanzará de nuevo una moneda para determinar quién lanzará primero.

39.4 El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro y será situado en el centro. El árbitro presentará a cada jugador por su número y nombre del equipo y qué jugador lanzará primero.

39.5 El equipo ganador del sorteo elegirá lanzar o defender en el primer par de lanzamientos. Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero.

39.6 Se repetirá el proceso hasta que, habiendo dispuesto cada equipo de igual número de lanzamientos, uno de ellos haya obtenido ventaja.

39.7 Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

### **40 Firma del Acta del Encuentro y Procedimiento de Protesta**

40.1 Inmediatamente después de terminar el encuentro, el entrenador de cada equipo, los dos árbitros y el anotador, deberán firmar el acta del encuentro. Si un entrenador no firmase en ese momento, no podrá protestar el resultado del encuentro.

40.2 Se pedirá a los entrenadores que indiquen si quieren protestar o no. Cualquier protesta será remitida por escrito al Director del Torneo o su representante, dentro de los 30 minutos posteriores a la finalización del encuentro referido, pagándose en el mismo momento la fianza. Esa fianza será decidida por el Comité Organizador, pero nunca será inferior a 50 euros o su equivalente en otra divisa.

40.3 Las protestas serán realizadas en inglés, en el formulario oficial de IBSA, indicando el número de la Regla que se cuestiona, y hará referencia al uso incorrecto de esa regla. No podrá protestarse acerca de la instalación de juego o la designación arbitral.

40.4 El Delegado Técnico, director del torneo o representante designado, informará al entrenador que realiza la protesta del lugar y hora donde el comité de competición revisará la misma. Todos los involucrados realizarán una pequeña presentación para argumentar la protesta. Cualquier tipo de información que ayude a presentar la protesta, será admitida.

40.5 La decisión del comité de competición será definitiva. Ambos equipos serán informados de la decisión, por escrito, no más tarde de los 30 minutos posteriores a la reunión del comité.

40.6 Si la protesta es admitida, la fianza será devuelta. Si es rechazada, la fianza se enviará a IBSA, en caso de que el torneo sea una competición sancionada por IBSA, o al comité organizador, si no lo estuviese.

## **SECCIÓN H – AUTORIDAD ARBITRAL E INJURIAS A LOS OFICIALES**

### **41 Autoridad Arbitral**

41.1 En todas las cuestiones relativas a seguridad, reglas, procedimientos y juego, la decisión final será de los árbitros.

41.2 En caso de disputa entre un equipo y un oficial, sólo el entrenador titular podrá acercarse a los árbitros del partido. La discusión se llevará a cabo únicamente durante una pausa oficial del partido, y sólo cuando el árbitro haya reconocido la petición del entrenador.

41.3 El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador.

41.4 En caso de que el entrenador no esté de acuerdo con la aclaración, el partido se reanudará y, a su finalización, el entrenador podrá realizar su protesta, mediante el formulario oficial de protesta de IBSA.

41.5 Si el entrenador persiste en su protesta después de la aclaración del árbitro, podrá ser penalizado con un penalty de equipo por retraso del juego.

### **42 Injurias a los Oficiales**

42.1 Cualquier acción de un participante en un partido que sea denunciada por escrito por un Oficial Autorizado por IBSA ante el Subcomité de Goalball de IBSA, será debatida en la siguiente reunión ordinaria del Subcomité. Las sanciones contra dicho participante serán las que dicho Subcomité estime necesarias.