



GOALBALL

REGLAMENTO DE JUEGO

2022-2024

ÍNDICE

ÍNDICE.....	2
SECCIÓN A – PREPARACIÓN PARA EL PARTIDO	4
1 Pista	4
2 Área de Banquillo del Equipo	4
3 Porterías	5
4 Balón.....	5
5 Uniforme Reglamentario.....	5
6 Antifaz de Juego, Parches Oculares, Gafas, Lentes de Contacto y Audífonos	6
7 Categorías de Competición y Clasificación.....	7
8 Composición de los Equipos.....	7
9 Oficiales	8
SECCIÓN B – ANTES DE COMENZAR EL PARTIDO.....	8
10 Sorteo	8
11 Calentamiento	9
12 Duración del Juego	9
SECCIÓN C – DURANTE EL PARTIDO.....	10
13 Protocolo del Juego.....	10
14 Puntuación	11
15 Tiempo Muerto de Equipo	12
16 Tiempo Muerto Oficial	13
17 Tiempo Muerto Médico	13
18 Sangre.....	14
19 Sustituciones de Equipo	14
20 Sustitución Médica.....	16
SECCIÓN D - INFRACCIONES	16
21 Lanzamiento Prematuro.....	17
22 Ball Over	17
SECCIÓN E – PENALTY PERSONAL	17
23 Balón Corto (Short Ball).....	18
24 Balón Alto (High Ball).....	18
25 Balón Largo (Long Ball).....	18

26 Antifaces.....	18
27 Defensa Ilegal.....	18
28 Retraso Personal del Juego.....	19
29 Conducta Personal Antideportiva.....	19
30 Ruido.....	20
SECCIÓN F – PENALTY DE EQUIPO.....	20
31 Diez Segundos.....	21
32 Retraso del Juego del Equipo.....	21
33 Conducta Antideportiva del Equipo.....	22
34 Instrucciones Antirreglamentarias.....	22
35 Ruido.....	23
SECCIÓN G – FINAL DEL PARTIDO.....	23
36 Prórroga.....	23
37 Lanzamientos Extras.....	23
38 Lanzamientos Extras de Muerte Súbita.....	24
39 Firma del Acta del Encuentro y Procedimiento de Protesta.....	25
SECCIÓN H – AUTORIDAD ARBITRAL E INJURIAS A LOS OFICIALES.....	26
40 Autoridad Arbitral.....	26
41 Injurias a los Oficiales.....	26

SECCIÓN 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 **Área 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 Área de Equipo se divide en dos secciones de 9,00 metros de ancho por 3,00 metros de fondo, llamadas **Área de Orientación** (la más próxima a la línea de gol) y **Área de Lanzamiento**.

En el Área 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 Área de Equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del Área 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 Áreas de Equipo es el **Área Neutral**, que mide 6,00 metros de profundidad. El Área 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 La superficie de juego deberá ser una superficie suave, y deberá ser aprobada por el Director Técnico de Goalball de la FEDC.

2 Área de Banquillo del Equipo

2.1 El Área 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. Las dimensiones podrán ser modificadas siempre que tengan la aprobación del Director Técnico de Goalball de la FEDC.

2.2 Las Áreas de Banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el Área de Equipo de ese mismo equipo, con su línea lateral externa a la altura de la línea de gol.

2.3 Durante el descanso se cambiará de área de banquillo, al igual que el Área 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 Área 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 se haya lesionado o hubiera abandonado la competición, deseara sentarse en el Área de Banquillo de su equipo, este jugador deberá llevar la camiseta identificativa proporcionada por el Comité Organizador del torneo. De no ser así, dicho jugador deberá abandonar el Área 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 aprobada por el Director Técnico de Goalball de la FEDC.

4.2 Para los principales campeonatos el balón tendrá que ser aprobado por el Director Técnico de Goalball de la FEDC.

5 Uniforme Reglamentario

5.1 Todos los jugadores deberán vestir una camiseta de juego oficial del equipo.

5.2 Las camisetas deberán ir numeradas, de forma permanente, tanto en el pecho como en la espalda. El tamaño de los números será como mínimo de 18 centímetros de altura o ser aprobados por el Director Técnico de Goalball de la FEDC. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y deberán ser visibles en todo momento para los árbitros y jueces. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

5.3 En las camisetas podrá figurar el nombre del equipo y/o del jugador, sin tapar el número, con letras de un máximo de 7 centímetros de altura..

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

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

5.6 En Campeonatos del Mundo, todos los jugadores de un mismo equipo deberán vestir idéntica camiseta, pantalón y calcetines, y cumplir con las medidas reguladoras de IBSA. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego y el jugador no podrá participar.

5.7 Cualquier complemento situado en la cabeza no deberá interferir con la posición de los antifaces de juego y su función. Si no se cumple esta norma, el jugador será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

5.8 Los equipos deberán disponer de equipaciones adicionales, del mismo color, disponibles para poder reemplazar las partes del uniforme que se manchen de sangre. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego.

5.9 Los equipos deberán disponer de dos juegos de camisetas, de colores claramente diferenciados, que sirvan para evitar posibles coincidencias de color con otros equipos.

6 Antifaz de Juego, Parches Oculares, Gafas, Lentes de Contacto y Audífonos

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 Todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego deberán llevar puesto un antifaz de juego durante 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 en los que se indique previamente, los jugadores participantes en un partido deberán cubrirse los ojos con parches ópticos aprobados por el Director Técnico de Goalball de la FEDC.

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 Director Técnico de Goalball de la FEDC.

6.7 Ningún jugador podrá llevar audífonos dentro del terreno de juego, salvo que haya sido autorizado por el Director Técnico de Goalball de la FEDC.

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 En el primer encuentro de cada campeonato, el equipo estará compuesto por cuatro (4) o cinco (5) jugadores. A partir del segundo encuentro de un campeonato, un equipo no podrá comenzar el encuentro si no puede comenzar con tres (3) jugadores en pista. El equipo no podrá seguir jugando con un solo jugador en pista.

8.2 Cada equipo podrá tener un (1) entrenador en el banquillo. El número total de personas permitidas en el Área de Banquillo del equipo será de seis (6) como máximo, incluyendo los tres jugadores titulares. Si no se cumple esta norma, el equipo será penalizado con un penalty en contra por Retraso del Juego

8.3 Antes del inicio del partido deberá notificarse al árbitro la presencia en el banquillo de cualquier jugador no involucrado en el partido, que deberá la camiseta identificativa proporcionada por el Comité Organizador del torneo. De

no ser así, dicho jugador deberá abandonar el Área de Banquillo, y 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, un (1) anotador, un (1) encargado de medir el tiempo y dos (2) encargados de medir períodos de diez segundos. Opcionalmente, podrá haber cuatro (4) jueces de portería y 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.

SECCIÓN B – ANTES DE COMENZAR EL PARTIDO

10 Sorteo

10.1 Antes del encuentro, y en el lugar y hora indicada por el Director Técnico de Goalball de la FEDC, un representante de cada equipo deberá presentarse en para realizar el sorteo. Si no fuese así, dicho equipo 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 lanzando desde el lado izquierdo de la mesa de jueces.

10.2 Antes del encuentro, y en el plazo que indique el Director Técnico de Goalball de la FEDC, el representante de cada equipo deberá comprobar la alineación del equipo que aparece en el acta del encuentro, asegurándose que los nombres y números de los jugadores son correctos, así como los nombres de las personas que podrán estar en el Área 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. Si no fuese así, dicho equipo perderá la oportunidad de elegir atacar o defender y la alineación del equipo que aparece en el acta del encuentro determinará el orden de lanzamiento de los jugadores de ese equipo, siendo el primer equipo en el horario oficial (equipo A) el que comience lanzando.

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 Área 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.

11 Calentamiento

11.1 Durante el calentamiento en la pista de juego, los jugadores calentarán en el campo que defenderán.

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 penalty de equipo por conducta antideportiva. Si se producen más lanzamientos similares, se sancionará cada uno con un penalty de equipo en contra por conducta antideportiva y el jugador identificado o entrenador será expulsado del encuentro.

12 Duración del Juego

12.1 A excepción de otra indicación del Director Técnico de Goalball de la FEDC, cada partido tendrá una duración total de veinte (20) minutos, dividida en dos mitades de diez (10) 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. También se avisará mediante una señal acústica cuando queden noventa (90) segundos 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 falten noventa (90) segundos para el inicio del juego.

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

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

12.7 Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo y lo indique el árbitro.

SECCIÓN C – DURANTE EL PARTIDO

13 Protocolo del Juego

13.1 El árbitro comenzará el partido solicitando a los espectadores que apaguen 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 y el reloj de 10 segundos se pondrán en marcha a la voz de “play”.

13.3 El árbitro decretará el final de cualquier mitad del partido, pitando una vez y diciendo “half time” o “game”, “overtime” o “extra throws” o “sudden death 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. Los jugadores no podrá tocarse el antifaz de juego durante los lanzamientos extra ni entre los “extra throws” y los “sudden death extra throws”.

13.4 El tiempo de juego se detendrá al sonido del silbato del árbitro y se reanudará a la voz de “play”, excepto en las situaciones de lanzamiento de penalty, en que el tiempo de juego permanecerá detenido.

13.5 Cuando el balón sea pasado por un juez o árbitro 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, se considerará que ese equipo tiene el control del balón, el árbitro pedirá “silencio por favor”, pitará y dará la orden de “play”. El tiempo del partido y el reloj de 10 segundos se pondrán en marcha a la voz de “play”.

13.6 Si, durante el acto de lanzamiento, el balón es lanzado atravesando la línea lateral del campo, el árbitro pitará y dirá “out”, deteniéndose el tiempo general del encuentro y también el reloj que está llevando su cuenta de diez segundos, que volverá a cero. El balón será devuelto al campo del equipo contrario por un árbitro o un juez de gol, siendo depositado tal y como se indica en el punto 13.5 .El árbitro pedirá “silencio por favor”, pitará y dará la orden de “play”. El tiempo del partido y el reloj de 10 segundos se pondrán en marcha a la voz de “play”.

13.7 Si el balón es despejado y atraviesa la línea lateral del campo, dentro el Área de Equipo, el árbitro pitará y dirá “blocked out”, deteniéndose el tiempo general del encuentro y también el reloj que está llevando su cuenta de diez segundos. El balón será devuelto al campo del equipo contrario por un árbitro o un juez de gol, siendo depositado tal y como se indica en el punto 13.5. El árbitro pedirá “silencio por favor”, pitará y dará la orden de “play”. El tiempo del partido y el reloj de 10 segundos se pondrán en marcha a la voz de “play”.

13.8 Cada vez que el balón sea devuelto al juego como se describe en el punto 13.5, el árbitro pedirá “silencio por favor”, pitará y dará la orden de “play”, incluso si ningún jugador de ese equipo está intentando coger el balón.

13.9 No está permitida ninguna ayuda para orientarse en la pista. Si se produjese, sería penalizado con un penalti personal por retraso en el juego.

13.10 Después de una situación de lanzamiento de penalty, se permitirá ayuda para orientarse a los jugadores defensores que 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.

13.11 Cuando un balón haya sido lanzado y se detenga después de haber entrado en el Área de Equipo del equipo defensor sin que haya sido tocado por ningún jugador de dicho equipo, será decretado “Dead Ball”. El árbitro pitará, y dirá “dead ball”. Se dará el balón al equipo defensor, según el procedimiento de la regla 13.5. También se señalará “dead ball” cuando el balón rebote en la portería y, sin que haya sido tocado por ningún jugador del equipo defensor, se detenga en el Área de Equipo o parte del Área Neutral anterior a la línea de medio campo. El árbitro no pitará hasta que el balón haya cesado completamente su movimiento de traslación.

13.12 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 tras recibir el permiso oficial del árbitro. Ese jugador no regresará hasta la finalización de ese periodo de juego. Si no se cumple esta norma, se impondrá una sanción de equipo por retraso del juego.

13.13 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 Durante un lanzamiento de penalty, en el que el crono general está parado, cuando el balón atraviese la línea de gol en su totalidad, se marcará gol.

14.3 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.

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

14.5 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 sólo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga, independientemente de cuántos haya solicitado durante el tiempo regular.

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”. Se podrá solicitar antes de que el equipo tenga el control del balón sólo mediante señales manuales, debiendo esperar a que se haya producido el control del balón para usar señales verbales. Si lo hiciese, sería penalizado con una sanción de equipo por Instrucciones Ilegales.

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 Área 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. A la expiración del tiempo muerto, todos los miembros del equipo deben haber regresado al área de banquillo, o de lo contrario serán sancionados con un penalty de equipo por retraso del juego.

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 máxima 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, excepto si el árbitro autoriza a alguna más. Esas personas deberán estar nuevamente en su área de banquillo al expirar los 45 segundos., o se penalizará al equipo con un penalti en contra por retraso del juego. Si más de una persona entra en la pista, sin permiso del árbitro, se penalizará al equipo con un penalti en contra por retraso del juego. Si el jugador lesionado no puede seguir jugando, será sustituido mediante una sustitución médica, y no podrá ser elegido para defender el penalti.

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 cumplieren 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. La camiseta debe ser del mismo color que la del resto del equipo en ese encuentro.

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, independientemente de cuántas haya solicitado durante el tiempo regular.

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". Se podrá solicitar antes de que el equipo tenga el control del balón sólo mediante señales manuales, debiendo esperar a que se haya producido el control del balón para usar señales verbales. No hacerlo así significará ser sancionado con un penalty de equipo por Instrucciones Ilegales.

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 primero el/los número/s de el/los jugador/es que van a abandonar el campo y el/los de el/los jugador/es que los van a sustituir. No hacerlo así significará ser sancionado con un penalty de equipo por retraso del juego.

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 Un equipo podrá solicitar más de una sustitución al mismo tiempo. Una vez que un equipo haya realizado la/las sustitución/es solicitada/s, al menos un lanzamiento deberá ser realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otra sustitución o tiempo muerto, o será sancionado con un penalty de equipo por retraso del juego. La sustitución se considera finalizada en el momento que el jugador sustituto entra en el campo.

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 penalti 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 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 durante el tiempo regular o una permitida si es en periodo de prórroga.

20.2 Dos interrupciones del juego durante el tiempo regular y prórroga, para atender al mismo jugador conllevará que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo de juego. En caso de una nueva interrupción por lesión del mismo jugador en el siguiente periodo de juego, supondrá inmediatamente una nueva sustitución médica y ese jugador no podrá volver a participar en lo que reste 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 después de que el árbitro haya dado la orden de “silencio por favor” y antes de que haya dado la orden de “play”.

22 Ball Over

22.1 Si un jugador del equipo defensivo rechaza un balón y éste (a) regresa más allá de la línea central del campo o (b) 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.

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

22.3 Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego, el árbitro pitará y decretará “ball over”. El balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el lanzamiento.

22.4 Si un jugador traslada el balón más allá de la línea central, el árbitro pitará y decretará “ball over”. El balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el último lanzamiento.

22.5 Esta regla no se aplicará en los lanzamientos de penalty ni en los lanzamientos extra.

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 sí 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.

23 Balón Corto (Short Ball)

23.1 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.

24 Balón Alto (High Ball)

24.1 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.

25 Balón Largo (Long Ball)

25.1 Después de efectuarse un lanzamiento, el balón deberá tocar el suelo también por lo menos una vez en el área neutral, sin que toque la línea de High Ball (6 metros) del equipo defensor. Si no es así, se penalizará con un penalty de sanción al jugador que haya efectuado el lanzamiento.

26 Antifaces

26.1 Durante el encuentro, cualquier jugador del campo que se toque el antifaz propio o el de otro jugador, sin permiso del árbitro, será penalizado con un penalty de sanción.

26.2 Un jugador que deba abandonar el campo durante una situación de lanzamiento de penalty no podrá tocarse el antifaz; si lo hiciera será penalizado con un penalty de sanción.

26.3 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 penalizado con un penalty de sanción.

26.4 Un penalty por tocarse los antifaces sin permiso podrá ser decretado por cualquiera de los árbitros y también podrá ser llamada su atención por parte de los cronometradores de 10 segundos de la mesa. Si ocurre esto último, el cronometrador dará una señal audible y el árbitro del lado de la mesa confirmará los detalles con dicho cronometrador, antes de revisar los antifaces y parches del jugador y tomar la decisión disciplinaria correspondiente,

27 Defensa Ilegal

27.1 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).

27.2 Cuando un jugador defensor cometa una defensa ilegal, el juego continuará hasta que el balón sea controlado, rechazado fuera o entre en la portería. Si ocurre esto último, el gol se anotará y el penalty no se sancionará.

28 Retraso Personal del Juego

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

28.2 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 13.10).

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

29 Conducta Personal Antideportiva

29.1 Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal, e incluso podría castigarse con la expulsión del jugador por lo que reste del partido. Una segunda sanción por conducta antideportiva al mismo jugador supondrá automáticamente la expulsión del mismo del encuentro. Cualquier jugador expulsado de un encuentro por una o más conductas antideportivas conllevará su automática suspensión para el siguiente partido de su equipo en el mismo torneo. Una sanción por conducta antideportiva podría suponer la expulsión del jugador de la instalación o incluso del torneo.

29.2 Si un jugador es eliminado o expulsado, el árbitro informará al Delegado Técnico de la competición. Este, junto con el Comité de Protesta decidirán, lo antes posible, si ese jugador queda suspendido para el resto de la competición. Este incidente y la decisión del Comité de Protesta será adjuntados al informe por escrito que el Delegado Técnico enviará al Comité de Disciplina de la FEDC a la conclusión del torneo. Hasta que el Comité de Protesta no sea capaz de tomar una decisión al respecto, ese jugador en cuestión no podrá seguir participando cautelarmente en el torneo.

29.3 Un jugador expulsado por este motivo podrá ser reemplazado durante ese partido, siempre que el equipo todavía disponga de alguna sustitución de equipo.

29.4 Antes o durante el encuentro, cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez por parte de un jugador o cualquier miembro del equipo inscrito en el acta, conllevará la inmediata expulsión de esa persona del partido y de la instalación. El equipo que lance el penalty de sanción, elegirá el jugador que deba defender de entre el resto de jugadores en pista o que figuren en el acta si todavía no ha comenzado el encuentro.

29.5 El balón deberá tener la forma redondeada en el momento de salir de la mano del lanzador, o será sancionado con penalty personal por conducta antideportiva.

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

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

29.8 Cualquier acción intencionada de patada al balón estando de pie, posterior al primer contacto con el balón, será sancionada con penalty personal por conducta antideportiva

29.9 Si al lanzar el balón fuera del campo de juego, el árbitro considera que ha podido ser peligroso para cualquier persona, el jugador que lanzó será sancionado con penalty personal por conducta antideportiva.

29.10 Un jugador no podrá manipular los parches oculares por debajo del antifaz de juego en ningún momento. Si lo hace, el jugador será sancionado con penalty personal por conducta antideportiva y expulsado para el resto del partido. Ese jugador podrá ser sustituido.

30 Ruido

30.1 Cualquier ruido innecesario realizado por el jugador que efectúa el lanzamiento hasta que el balón toque a algún miembro del equipo defensor será sancionado con penalty personal.

30.1 Por “ruido innecesario” se entiende (aunque no se limita a) ruidos imitando animales, pisadas exageradas en el suelo, golpes exagerados con las manos en el suelo, palmadas exageradas, silbidos, cánticos, conversaciones excesivas y sin relación y gritos innecesarios.

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 equipo que debe lanzar el penalty, elegido entre los que permanecen en ese momento en el terreno de juego, o que figure en el acta si se produce antes de comenzar el partido. 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 sí 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.

31 Diez Segundos

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

31.2 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.

31.3 Los diez segundos comenzarán a contar desde el momento del primer contacto defensivo, pero si la pelota sale a “blocked out”, el árbitro pitará y dará la orden verbal, y el cronómetro de 10 segundos se detendrá (PERO NO SE PONDRÁ A CERO), reanudando la cuenta a la voz de “play” dada por el árbitro.

31.4 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, después de silbar otra vez.

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

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

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

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

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

32 Retraso del Juego del Equipo

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

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

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

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

32.4 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.

32.5 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.

32.6 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.

33 Conducta Antideportiva del Equipo

33.1 Cualquier infracción del protocolo de calentamiento (según la regla 11.2), supondrá a ese equipo una sanción.

33.2 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.

33.3 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.

34 Instrucciones Antirreglamentarias

34.1 Un penalty por instrucciones ilegales podrá ser decretado por cualquiera de los árbitros y también podrá ser llamada su atención por parte de los cronometradores de 10 segundos de la mesa. Si ocurre esto último, el cronometrador dará una señal audible y el árbitro del lado de la mesa confirmará los detalles con dicho cronometrador y tomar la decisión disciplinaria correspondiente.

34.2 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.

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

34.4 Si se volviera a producir un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada del terreno de juego y se impondrá una sanción al equipo.

34.5 Las comunicaciones electrónicas entre la zona de espectadores y el área de banquillo del equipo están permitidas. Los jugadores no pueden usar auriculares como se indica en la regla 6.7. Si el dispositivo electrónico de instrucciones produce algún sonido que interrumpa el juego, el equipo será sancionado con un penalti en contra y el dispositivo será desconectado y recogido por los oficiales de la mesa..

35 Ruido

35.1 Un ruido excesivo realizado por el equipo que efectúa el lanzamiento a partir del momento del armado del brazo por el jugador que efectúa el mismo y hasta que el balón sea tocado por el equipo defensor, será sancionado.

35.2 Por “ruido innecesario” se entiende (pero no se limita a) ruidos imitando animales, pisadas exageradas en el suelo, golpes exagerados con las manos en el suelo, palmadas exageradas, silbidos, cánticos, conversaciones excesivas y sin relación y gritos innecesarios.

SECCIÓN G – FINAL DEL PARTIDO

36 Prórroga

36.1 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.

36.2 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.

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

36.4 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.

37 Lanzamientos Extras

37.1 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.

37.2 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.

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

37.4 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.

37.5 Todos los jugadores permanecerán en el área de banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que terminen los lanzamientos extras.

37.6 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.

37.7 Cualquier jugador lesionado durante los lanzamientos extras será eliminado de la lista del equipo, ascendiendo un puesto el resto de los jugadores de su equipo, y el último jugador del listado del otro equipo será eliminado.

37.8 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.

37.9 Si se produce una infracción, personal o de equipo, por parte del equipo lanzador, el lanzamiento contará pero si es gol, no se anotará. Si la infracción, personal o de equipo, es por parte del equipo defensor, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

37.10 Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero. Esta secuencia se repetirá hasta que se decida un ganador.

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

37.12 Si durante el acto de lanzamiento, el balón entra en la propia portería del lanzador, se considerará "out" y el gol no contará.

38 Lanzamientos Extras de Muerte Súbita

38.1 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.

38.2 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.

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

38.4 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.

38.5 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.

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

38.7 Cualquier jugador lesionado durante los lanzamientos extras de muerte súbita será eliminado de la lista del equipo, ascendiendo un puesto el resto de los jugadores de su equipo, y el último jugador del listado del otro equipo será eliminado.

38.8 Si se produce una infracción, personal o de equipo, por parte del equipo lanzador, el lanzamiento contará pero si es gol, no se anotará. Si la infracción, personal o de equipo, es por parte del equipo defensor, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

38.9 Si durante el acto de lanzamiento, el balón entra en la propia portería del lanzador, se considerará "out" y el gol no contará.

39 Firma del Acta del Encuentro y Procedimiento de Protesta

39.1 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.

39.2 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 de 50 euros.

39.3 Las protestas serán realizadas, en el formulario oficial de protesta, que se entregará al entrenador en el momento de señalar que quiere protestar, 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.

39.4 El Delegado Técnico del torneo o representante designado, informará al entrenador que realiza la protesta del lugar y hora donde el comité de protesta 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. Los videos u otras grabaciones digitales serán admitidas.

39.5 La decisión del comité de protesta será definitiva. Ambos equipos serán informados de la decisión, por escrito, no más tarde de los 30 minutos posteriores a la reunión del comité. Todas las partes involucradas en la protesta recibirán la resolución por escrito., que incluirá una explicación razonada de la decisión del comité. El resultado final de un encuentro en que se haya presentado una protesta, no se podrá publicar hasta que se realice la resolución del comité de protesta.

39.6 Si la protesta es admitida, la fianza será devuelta. Si es rechazada, la fianza se enviará a la FEDC.

SECCIÓN H – AUTORIDAD ARBITRAL E INJURIAS A LOS OFICIALES

40 Autoridad Arbitral

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

40.2 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.

40.3 El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador.

40.4 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.

40.5 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.

41 Injurias a los Oficiales

41.1 Cualquier acción de un participante en un partido que sea denunciada por escrito por un árbitro ante el Comité de Disciplina de la FEDC, será debatida en la siguiente reunión ordinaria de dicho Comité. Las sanciones contra dicho participante serán las que dicho Comité estime necesarias.