
REGLAMENTO GOALBALL



EQUIPO DE ÁRBITROS NACIONALES

REALIZACIÓN:

**F.A.De.C - FEDERACIÓN ARGENTINA DE DEPORTE
PARA CIEGOS**

El Goalball está regulado por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) y dirigido por su Subcomité de Goalball. (Para más información ir a la página Web de IBSA: www.IBSA.es)

Para obtener el reglamento completo podemos visitar:

- Versión Español:
<http://www.paralimpicos.es/web/2008PEKPV/deportes/goalball/reglamentost.pdf>
- Versión Ingles:
<http://www.ibsa.es/esp/deportes/goalball/reglamento.htm>

HISTORIA DEL GOALBALL

El Goalball fue inventado en 1946 por el austriaco Hanz Lorenzen y el alemán Sepp Reindle, en un esfuerzo por contribuir a la rehabilitación de los veteranos de guerra ciegos. El juego fue presentado al Mundo en los Juegos Paralímpicos de 1976 en Toronto, permaneciendo en cada edición de los Juegos Paralímpicos, desde entonces. También, cada cuatro años, se viene celebrando los Campeonatos del Mundo, que comenzaron en Austria en 1978. Desde entonces, la popularidad de este deporte ha aumentado hasta el punto de que ahora se juega en todas las regiones de IBSA.

NORMAS DEL GOALBALL

Se trata de un juego en el que participan dos equipos de tres jugadores cada uno, con un máximo de 4 (cuatro) sustituciones por equipo. Se juega en el suelo de un gimnasio, dentro de un campo rectangular dividido en dos mitades por una línea de centro y con una portería en cada extremo. Para el juego se utiliza un balón con cascabeles. El juego en sí consiste en que cada equipo debe hacer que el balón cruce rodando la línea de gol del contrario mientras que el otro equipo trata de impedirlo.

Las reglas para las competencias internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA).

CLASIFICACIÓN VISUAL

La clasificación oftalmológica es la modalidad elegida por la Federación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA) para legitimar, o no, la participación de una persona en las competencias oficiales para ciegos y minusválidos visuales regida por tal entidad y sus afiliadas.

Esta clasificación sólo podrá ser hecha por médicos oftalmólogos en clínicas o consultorios especializados.

Las clasificaciones visuales reconocidas por la IBSA son las siguientes:

- **B1:** De ninguna percepción luminosa en ambos ojos hasta la percepción de luz, pero, con incapacidad de reconocer el formato de una mano a cualquier distancia o dirección;
- **B2:** De la capacidad de reconocer la forma de una mano hasta la agudeza visual de 2/60 y/o campo visual inferior a 5 grados;

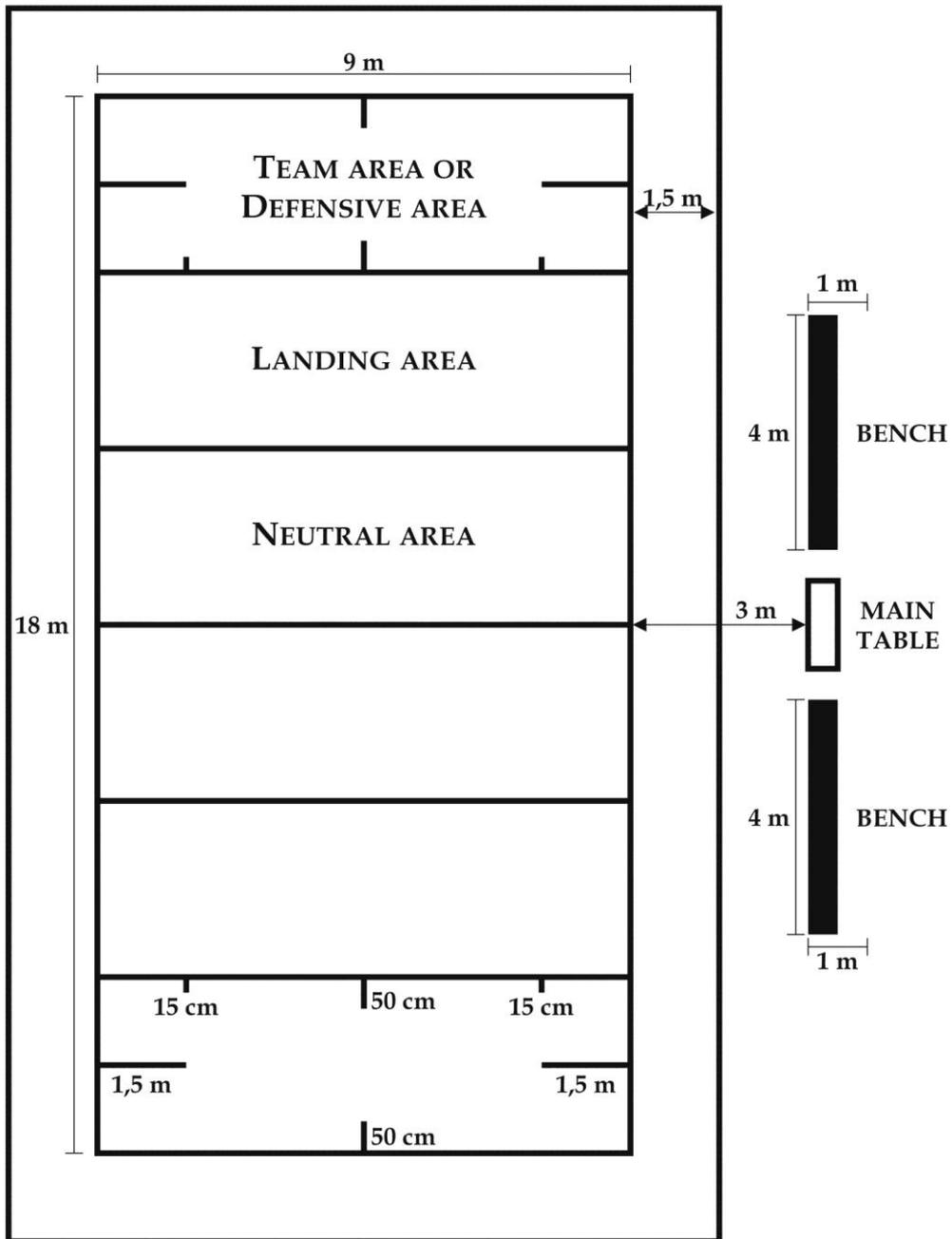
-
- **B3:** De la agudeza visual de 2/60, la agudeza visual de 6/60 y/o campo visual de más de 5 grados y menos de 20 grados.

Todas las clasificaciones deberán considerar ambos ojos, con mejor corrección, o sea, todos los atletas que usen lentes de contacto o lentes correctivos deberán usarlos para la clasificación, independiente de usarlos, o no, para competir (CBDC, 2006).

Las tres diferentes categorías compiten juntas y en iguales condiciones, pues los atletas tienen los ojos debidamente vendados y cubiertos para imposibilitar el uso de cualquier remanente visual.

AREA DE LA CANCHA DE GOALBALL

LINE OUT



REFERENCIAS:

TEAM AREA OR DEFENSIVE AREA: AREA DE EQUIPO

LANDING AREA: AREA DE LANZAMIENTO

NEUTRAL AREA: AREA NEUTRAL

BENCH: BANQUILLO

MAIN TABLE: MESA

REGLAMENTO DE GOALBALL

PARTE A - REGLAS DEL JUEGO

REGLA 1 - CANCHA Y EQUIPAMIENTO

1.1 Cancha

1.1.1 Dimensiones

La cancha utilizada para Goalball consistirá en un rectángulo de 18,00 metros (+/- 0.05 mts) de longitud y 9,00 (+/- 0.05 mts) metros de ancho. Las medidas se tomarán desde el borde exterior de la línea. Sobre la cancha sólo están permitidas las marcas de la misma; y ninguna más.

1.1.2 Área de Orientación

El área de orientación consistirá en una zona de 9,00 mts. (+/- 0.05m) de longitud del fondo cuyo borde posterior será la línea de gol, y 3 mts. (+/- 0.05m) de ancho.

1.1.3 Líneas de Orientación del Jugador

En el área de equipo se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de longitud e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del área del equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del área del 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 (+/- 0.05 metros). Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros (+/- 0.05 metros) trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

1.1.4 Área de Lanzamiento

Inmediatamente pegada al área del equipo, justo delante de ella, está el área de lanzamiento. Esta área mide 9,00 metros (+/- 0.05 metros) de ancho por 3,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad.

1.1.5 Área Neutral

El área restante entre las dos áreas de lanzamiento es el área neutral, que mide 6,00 metros (+/- 0.05 metros) de profundidad. El área neutral estará dividida en dos mitades de 3,00 metros (+/- 0.05 metros), por una línea central situada en el centro de esta área.

1.1.6 Área de Banquillo del Equipo

Los banquillos de los respectivos equipos se situarán 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. El área de banquillo del equipo deberá estar lo más cerca posible de la mesa de jueces y no alineada con el área del equipo. Medirá 4,00 metros (+/- 0.05 metros) de longitud, y se identificará por medio de una línea frontal y dos líneas laterales de, al menos, 1 metro de longitud. Todos los miembros del equipo permanecerán en el área de banquillo que les haya sido asignada durante el partido. Durante el descanso se cambiará de área de banquillo. Las áreas de banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el área de equipo de ese mismo equipo.

Si un jugador que hubiera abandonado la competición por lesión o cualquier otra causa, deseara sentarse en el área de banquillo de su equipo como ayudante, este jugador deberá llevar la camiseta de identificación que le sea entregada por el Comité Organizador del torneo.

1.1.7 Marcas

Todas las líneas del campo medirán 0,05 metros (+/- 0.01 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 (+/- 0.0005 metros) de espesor bajo la cinta.

1.1.8 Línea de Tiempo Muerto Oficial

A una distancia de 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de las líneas delimitadoras del campo de juego, se situará una línea no táctil. Cuando el balón traspase esta línea, el árbitro decretará un tiempo muerto oficial.

1.2 Equipamiento

1.2.1 Arcos

El ancho de los arcos será de 9,00 metros (+/- 0.05 metros). Los postes, redondos, medirán 1,30 metros (+/- 0.02 metros) de altura. El larguero deberá ser rígido. Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol. El diámetro máximo de los postes y del larguero no excederá de 0,15 metros. La construcción de los arcos deberá ser plenamente segura.

1.2.2 Balón o Pelota

El balón utilizado para el juego será de 1,250 kilogramos, con 8 agujeros y con cascabeles en su interior. Tendrá una circunferencia de aproximadamente 0,76 metros. Estará confeccionado de goma, y tendrá una dureza que haya sido determinada por el Comité Técnico Deportivo de IBSA. Para los principales campeonatos el balón tendrá que ser aprobado por el Delegado Técnico designado por IBSA.

1.2.3 Uniforme Reglamentario

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición. Las camisetas deberán ir numeradas 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 0,20 metros de altura. La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 0,10 metros. 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 de publicidad establecidas por el Comité Organizador.

1.2.4 Gafas y Lentes de Contacto

Estará prohibido llevar gafas o lentes de contacto.

1.2.5 Antifaz

Todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego deberán llevar puesto un antifaz, desde que suene el primer silbato de cualquier mitad del partido hasta el final de dicha mitad. Esto incluirá el tiempo normal del partido, la prórroga y los tiros libres. Si durante una situación de tiempo muerto, un jugador del banquillo entra en el campo, deberá llevar su antifaz puesto. En Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales, los jugadores del banquillo no podrán entrar en el terreno de juego durante un tiempo muerto.

1.2.6 Parches

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.

REGLA 2 - PARTICIPANTES

2.1 Clasificación

La competencia será mixta presentando obligatoriamente al menos una integrante femenina.

2.2 Composición de los equipos

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, con un máximo de un (1) suplentes. Cada equipo podrá tener hasta dos (2) personas además del suplente. El técnico y su ayudante.

REGLA 3 - OFICIALES

3.1 Número requerido

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, un (1) encargado de medir períodos de diez segundos, y un (1) anotador de lanzamientos. En todas las Competiciones importantes será necesario el concurso de dos (2) encargados de medir períodos de diez segundos, y un (1) encargado de medir el tiempo, con un cronómetro de reserva.

REGLA 4 - DESARROLLO DEL JUEGO

4.1 Duración del juego

Cada partido tendrá una duración total de veinte (20) minutos, dividida en dos mitades de doce (10) minutos cada una. Entre el final de un encuentro y el inicio del siguiente deberá haber una pausa de, al menos, tres (3) minutos, siendo de quince (15) minutos en Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo. El oficial encargado de medir el tiempo avisará mediante una señal acústica cuando resten cinco (5) minutos para el comienzo del encuentro; de la misma manera, lo señalará cuando queden treinta (30) segundos antes del comienzo de cualquier mitad. Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo. El descanso entre una parte y otra durará tres (3) minutos. El partido se reanudará exactamente cuando expiren los tres minutos. 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. Si al término de los tres (3) minutos un equipo no estuviera preparado para reanudar el juego, será sancionado por retraso en el juego. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de lanzamiento de penalti. El tiempo de juego se iniciará y detendrá al sonido del silbato del árbitro.

4.2 Prórroga

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

Habrà 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. 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.

Si se mantiene el empate después de la prórroga, la cuestión se resolverá por medio de lanzamientos libres.

4.3 Lanzamiento de moneda

Antes de comenzar el partido, el árbitro u otro oficial designado, lanzará al aire una moneda. El ganador podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al perdedor. Al comenzar la segunda mitad, se invertirán las posiciones de partida, y la situación de lanzamiento o recepción. Si en el momento del lanzamiento de moneda no estuviera presente el representante de algún equipo, a ese equipo se le impondrá una sanción por retraso del juego.

4.4 Continuación del juego

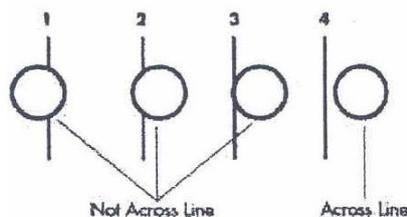
Cuando el balón sea pasado por un juez al equipo al que le corresponde su posesión, este balón será depositado en la línea exterior de posición de 1,50 metros, del lado por el que salió el balón fuera. Cuando el balón sea depositado en el suelo, el árbitro podrá dar la orden de "play" y el reloj se pondrá en marcha, incluso aunque ningún jugador de ese equipo esté intentado recoger el balón.

4.5 Reorientación

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.

4.6 Puntuación

Siempre que el balón atraviese la línea de gol y entre en la portería, se marcará gol. Sin embargo, no se considerará gol si el balón cruza la línea impulsado por el árbitro o el juez de portería. Se considerará gol válido siempre que la totalidad del balón haya cruzado la línea antes de expirar el tiempo del partido. Si a un jugador defensor se le descolocan los antifaces por efecto de la acción defensiva, el juego continuará y si el balón entra posteriormente en la portería, se considerará gol.



4.7 Tiempos muertos

4.7.1 Tiempo Muerto del Equipo

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, para que puedan recibir instrucciones. Siempre y cuando al menos uno de estos sea pedido durante el primer tiempo de juego. De lo contrario solo contarán con tres (3) tiempos muertos. Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo. 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. De todos modos, podrá solicitarse y realizarse una sustitución antes de que expire el tiempo muerto. Además, a cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga. Cuando se realice una sustitución durante un tiempo muerto, al equipo se le anotarán ambos, una sustitución y un tiempo muerto.

Un entrenador o un jugador podrán solicitar un tiempo muerto al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez “tiempo muerto”. El árbitro podrá declarar un tiempo muerto durante una pausa oficial en el partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite el tiempo muerto. El árbitro reconocerá el tiempo muerto dirigiéndose verbalmente al equipo que lo haya solicitado, por su nombre. El encargado de medir los tiempos dará un aviso audible quince (15) segundos antes de que expire el tiempo muerto.



1.7.2 Tiempo Muerto Oficial

Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto oficial en cualquier momento que considere necesario. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de “preparados”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. 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.

4.7.3 Tiempo Muerto Médico

En caso de lesión o enfermedad, el árbitro podrá declarar un tiempo muerto médico y el encargado de medir los periodos de 10 segundos que se encuentre más cerca del jugador afectado, activará un reloj para que cronometre los 45 segundos. Al término de los 45 segundos se dará una señal audible al árbitro. Si el jugador lesionado sigue sin estar en condiciones de jugar transcurridos los 45 segundos, o si otro miembro del equipo tuviera que entrar en el campo, ese jugador deberá ser sustituido hasta el final de esa mitad del partido.

Durante cualquier mitad del encuentro, si fuera necesario que un jugador tuviera que abandonar el terreno de juego 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.

4.7.4 Sangre

En caso de que tras un incidente durante el juego, el árbitro observe presencia de sangre, el jugador lesionado deberá ser inmediatamente sustituido y no será autorizado a retornar a la pista hasta que se observe lo siguiente:

- Haya cesado de sangrar,
- La herida haya sido cerrada,
- Si hubiera una cantidad excesiva de sangre en el uniforme, este haya sido cambiado.

Antes de que la competición se reanude, todas las superficies y equipamientos manchados de sangre deberán ser limpiadas adecuadamente. Esta sustitución del jugador será considerada

como una sustitución médica y el jugador no se podrán reincorporar hasta que termine ese período de juego, y siempre que el árbitro certifique que el jugador cumple los requisitos mencionados anteriormente. Si ese jugador no tuviese una camiseta de juego adicional, con el mismo número, será autorizado a cambiar de número siempre que ese cambio sea indicado al árbitro y sea anunciado.

4.8 Sustituciones

4.8.1 Sustituciones de Equipo

Durante un partido, cada equipo podrá efectuar un máximo de cuatro (4) sustituciones durante el tiempo regular de juego; siempre y cuando al menos una se haya realizado en el transcurso del primer tiempo de juego, de lo contrario contara solo con tres (3); y una (1) sustitución durante la prórroga. Un mismo jugador podrá ser sustituido más de una vez; sin embargo, cada cambio de jugador será registrado como una sustitución. Un entrenador o un jugador podrán solicitar una sustitución al árbitro cuando su equipo tenga el control del balón o haya una pausa oficial del juego por medio de señales con la mano y diciendo a la vez “sustitución”. Cualquier retraso producido por el entrenador o el jugador sustituto por no estar preparado para la sustitución, será penalizado con un penal de equipo por retraso en el juego. El árbitro podrá reconocer una sustitución durante una pausa oficial del partido o cuando el balón esté controlado por el equipo que solicite la sustitución. 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. El jugador que entra en el campo será llevado hasta el poste de la portería más cercano a su respectiva área de banquillo. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de “preparados”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penal por conducta antideportiva. Durante una situación de sanción, se permitirá la sustitución de cualquier jugador, excepto el que ha sido sancionado. Si se lleva a cabo una sustitución durante un tiempo muerto, se contabilizarán tanto la sustitución como el tiempo muerto, y se permitirá al entrenador que dé instrucciones a sus jugadores. 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.



4.8.2 Sustitución Médica

En caso de lesión, cuando un entrenador y/o cualquier otro miembro del equipo deba entrar en el área de juego para proporcionar asistencia, o cuando un jugador no pueda continuar jugando transcurridos los cuarenta y cinco (45) segundos del tiempo muerto médico, se llevará a cabo una sustitución del jugador lo antes posible, y el jugador lesionado no podrá volver al campo hasta que concluya esa mitad del partido. Estas sustituciones no se considerarán dentro de las tres permitidas. Dos interrupciones del juego durante el mismo período para atender al mismo jugador, llevará a que ese jugador sea sustituido por lo que reste de ese periodo.

REGLA 5 - INFRACCIONES

En caso de infracción, el balón volverá al equipo defensor.

5.1 Premature Throw (Lanzamiento prematuro)

Si un jugador lanza el balón antes de que el árbitro haya dado el permiso, el tiro contará, pero no se anotará ninguna puntuación.

5.2 Dead Ball (Balón muerto)

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, será decretado balón muerto, el árbitro pitará, se parará el tiempo de juego y se devolverá el balón al equipo que efectuó el lanzamiento.

5.3 Pass Out (Pase fuera)

Cuando al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón se salga de límites, más allá de las líneas laterales, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón. Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego, también se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y se dictaminará infracción. Asimismo, cualquier acción intencionada de un defensor que no controle el balón, y este traspase la línea de Line Out, será considerada como pass out.

5.4 Ball Over (Retroseso del Balón)

Si un jugador del equipo defensivo rechaza un balón y éste regresa más allá de la línea central del campo, el balón volverá a estar en poder del equipo que ha efectuado el lanzamiento. Esta regla también se aplicará cuando el balón golpee el poste de la portería y vuelva hasta más allá de la línea central. Esta regla no se aplicará en los lanzamientos libres.

REGLA 6 - FALTAS

Hay dos tipos de faltas: **PERSONALES** y de **EQUIPO**. En ambos casos, un único jugador permanecerá en el campo para defender el lanzamiento de sanción. En caso de ser una falta personal, defenderá el propio jugador sancionado. En caso de ser una falta de equipo, o que se produzca una falta de equipo antes de que se haya efectuado un lanzamiento, será el entrenador del equipo que debe lanzar quien decida qué jugador permanecerá en el campo.

Todos los lanzamientos de sanción deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego. 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 penal, se quedará con la posesión del balón.



6.1 Sanciones Personales

6.1.1 Short Ball (Balón Corto)

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

6.1.2 High Ball (Balón Alto)

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área de equipo (o área de lanzamiento) después de ser lanzado por el jugador. Si no es así, el lanzamiento contará, pero no anotará ninguna puntuación.

6.1.3 Long Ball (Balón Largo)

El balón deberá tocar el suelo por lo menos una vez en el área neutral. Si no es así, el lanzamiento contará pero no se anotará ninguna puntuación.

6.1.4 Eyeshades (Antifaz)

Cualquier jugador del campo que se toque el antifaz será sancionado. Un jugador que abandone el campo durante una situación de lanzamiento de sanción no podrá tocarse el antifaz; si lo hiciera será sancionado. Si durante el juego, una situación de tiempo muerto o cualquier otra interrupción del partido, un jugador desea tocarse el antifaz, deberá pedir permiso al árbitro y, si éste se lo concede, se volverá de espaldas antes de tocarlo.

6.1.5 Illegal Defense (Defensa Ilegal)

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 aterrizaje. (línea de 6mtrs)

6.1.6 Personal Delay of Game (Retraso Personal del Juego)

Se impondrá una sanción por retraso personal del juego cuando:

- a) el jugador sea reorientado por cualquier persona que no sea un compañero de equipo en el campo;
- b) ese jugador no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal.

6.1.7 Personal Sportmanlike Conduct (Conducta Personal Antideportiva)

Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Además, 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. Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido. Cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez conllevará la inmediata expulsión de ese jugador del partido y de la instalación.

6.1.8 Noise (Ruido)

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.

6.2 Sanciones de equipo

6.2.1 Ten Seconds (Diez Segundos)

El equipo/jugador atacante dispone de diez (10) segundos para efectuar el lanzamiento, después de que se haya producido el primer contacto defensivo con el balón, por parte de cualquier jugador del equipo. Cuando a un equipo le sea concedido un tiempo muerto, sustitución y/o cualquier otra parada del juego, antes de que se haya lanzado el balón, dicho equipo tendrá solamente el tiempo restante para lanzar el balón o se considerará una sanción. El reloj de 10 segundos se pondrá a cero en cualquier momento que el árbitro decreta un tiempo muerto oficial.

6.2.2 Team Delay of Game (Retraso del Juego del Equipo)

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

- a) un equipo no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal;
- b) una acción efectuada por ese equipo impida que continúe el juego;

-
- c) ese equipo realice una sustitución durante el descanso sin notificarlo al árbitro;
 - d) el equipo solicita un cuarto tiempo muerto;
 - e) el equipo solicita una cuarta sustitución.

6.2.3 Team Sportmanlike Conduct (Conducta Antideportiva del Equipo)

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. Además, 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.

6.2.4 Illegal Coaching (Instrucciones Antirreglamentarias)

Los miembros del equipo situados en el banco solo podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante recesos oficiales en el juego (silbato de detención), y solo hasta que el árbitro diga "quiet please". (Tiempos muertos, sustituciones o interrupciones oficiales del juego). También podrán dar instrucciones después de que un tiro penal sea anunciado por el árbitro.

Los técnicos NO podrán comunicarse con los jugadores de cancha durante los tiros extra.

Si el árbitro considera que alguien del área del banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo. Si se produjera un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada de la instalación y se impondrá una sanción al equipo. (Team penalty)

6.2.5 Noise (Ruido)

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 será sancionado.

REGLA 7 - LANZAMIENTOS EXTRAS

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el encuentro, se haya producido un empate en el marcador, el resultado del partido se determinará por medio de lanzamientos extras.

7.1 Número de lanzamientos extras

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

7.2 Sorteo para los lanzamientos extras

Antes de comenzar los lanzamientos extras, se determinará quién ataca y quién defiende, mediante el lanzamiento de una moneda. El equipo que haya elegido lanzar primero, lo hará así en cada par de lanzamientos.

7.3 Orden de los lanzamientos libres

El orden de lanzamientos lo determinará la hoja de lanzamientos presentada por el entrenador antes de comenzar el encuentro. Esta hoja deberá incluir a todos los jugadores que se encuentren en el acta del encuentro. El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro, y efectuarán sus lanzamientos. Esta secuencia se repetirá hasta que todos los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de lanzar y defender. El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado vencedor.

7.4 Lanzamientos extras de muerte súbita

Si después de los lanzamientos extras se mantuviera el empate, se repetirá el orden hasta que, habiendo dispuesto cada equipo de igual número de lanzamientos, uno de ellos haya obtenido ventaja. Antes de los lanzamientos extras de muerte súbita se lanzará de nuevo una moneda para determinar quién lanzará primero. Después de cada par de lanzamientos, se cambiará el orden de los equipos para lanzar primero.

7.5 Sanciones en los lanzamientos extras

Los lanzamientos extras se llevarán a cabo según las reglas existentes. No obstante, si se produjera una infracción ofensiva, sólo se anulará el lanzamiento. Si se produce una infracción defensiva, el lanzamiento se repetirá, a menos que se haya conseguido anotar.

7.6 Movimiento de jugadores

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. El resto de jugadores permanecerá en el banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que termine el encuentro. 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.

REGLA 8 - AUTORIDAD ARBITRAL

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

REGLA 9 - INJURIAS A LOS OFICIALES

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.

REGLA 10 - DISPUTAS

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.

El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador. 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. Si el entrenador persiste en su protesta después de la aclaración del árbitro, podrá ser penalizado con un penal de equipo por retraso del juego. El árbitro podrá tomar cualquier otra decisión que considere necesaria.

COMANDOS DEL JUEGO DEL GOALBALL

A continuación, tenemos todos los comandos utilizados por el equipo de arbitraje y todos los comandos deben ser anunciados adecuadamente en inglés.

1. PLAY (Pelota en juego)
2. OUT (Pelota fuera del juego)
3. BLOCKED (Bloqueado, defendido)
4. BLOCKED OUT (Bloqueado para fuera)
5. BLOOD (Sangre)
6. CENTER (Posición central)
7. LINE OUT (Para fuera de la línea lateral distante de 1.5 m)
8. QUIET PLEASE (Silencio, por favor!)
9. GAME (Fin del juego)
10. HALF TIME (Medio tiempo)
11. GOAL
12. NO GOAL
13. OWN GOAL (Gol en contra)
14. NO THROW (Lanzamiento invalido)
15. NOISE (Barullo, ruido)
16. OFFICIAL'S TIME OUT (Tiempo oficial del arbitro)
17. TIME OUT + NOMBRE DEL EQUIPO (Tiempo del equipo X)
18. MEDICAL TIME OUT (Tiempo medico)
19. SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución del equipo X)
20. MEDICAL SUBSTITUCION + NOMBRE DE LA EQUIPO + OUT + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI SALIR + IN + NUMERO DEL JUGADOR QUE VAI ENTRAR. (Substitución medica del equipo X)
21. PREMATURE THROW (Lanzamiento prematuro)
22. BALL OVER (Retroseso de la pelota después de un bloqueo)
23. DEAD BALL (Pelota muerta)
24. PASS OUT (Pase para fuera)
25. SHORT BALL (Pelota corta)
26. HIGH BALL (Pelota alta)
27. LONG BALL (Pelota larga)
28. EYESHADES (Antifaz)
29. ILLEGAL DEFENSE (Defensa ilegal)
30. PERSONAL DELAY OF GAME (Retardo individual del juego)
31. PERSONAL UNSPORTMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva individual)
32. TEAM PENALTY (Penalidad del equipo)
33. TEN SECONDS (Diez segundos)
34. ILLEGAL COACHING (Instrucción ilegal)
35. TEAM DELAY OF GAME (Retardo del equipo para comenzar o reempezar el juego)
36. TEAM UNSPORTMANLIKE CONDUCT (Conducta antideportiva del equipo)
37. PENALTY DECLINED (Penalti rehusado)
38. EQUIPAMENT CHECK (Chequeo de materiales/instalaciones)
39. EYEPATCHES (Parches oculares)
40. WET FLOOR (Piso mojado)
41. FIFTEEN SECONDS (Quince segundos)
42. THIRTY SECONDS (Treinta segundos)
43. WARNING (Aviso antes de aplicación de alguna penalidad)
44. TABLE'S CLARIFICATION (Esclarecimiento con la mesa)

RESUMEN

CANCHA

- LA MISMA QUE LA DEL VOLLEYBALL: 18 m ancho. X 9 m largo.
- DEBE TER UN HILO DEBAJO DE LA CINTA, PARA LA ORIENTACION DE LOS JUGADORES.
- LINE OUT: 1.5 A PARTIR LAS LINEAS LATERALES.

MATERIALES

- PELOTA OFICIAL DE GOALBALL - 1.250 GRAMOS.
- ANTIFAZ OPACO.
- ARCOS DE 9 m de ancho y 1.30 de alto.
- UNIFORMES CON NUMEROS GRANDES (20 cmts. de alto como mínimo) Y PROTECCIÓN PARA CODOS Y RODILLAS.

EQUIPO DEL ARBITRAJE

- 2 ARBITROS PRINCIPALES
- 4 JUECES DE LINEA
- 1 PLANILLERO GENERAL
- 1 CRONOMETRISTA GENERAL
- 2 CRONOMETRISTAS DE 10 SEGUNDOS

TIEMPOS

- (TEAM) TIME OUT
- OFFICIAL'S TIME OUT
- MEDICAL TIME OUT

INFRACCIONES

PREMATURE THROW
PASS OUT
DEAD BALL
BALL OVER

PENALIDADES

INDIVIDUALES	EQUIPO
---------------------	---------------

SHORT BALL
HIGH BALL
LONG BALL
EYESHADES
NOISE
ILLEGAL DEFENSE
PERSONAL DELAY OF GAME
PERSONAL UNSPORTMANLIKE CONDUCT

10 SECONDS
ILLEGAL COACHING
TEAM DELAY OF GAME
TEAM UNSPORTMANLIKE CONDUCT
NOISE