



FEDERATION INTERNATIONALE DE POWERCHAIR FOOTBALL ASSOCIATION
-FIPFA-



POWERCHAIR FOOTBALL

REGLAS DEL JUEGO

REGLAS Y REGULACIONES OFICIALES

Fédération Internationale de Powerchair Football Association (FIPFA)



Fédération Internationale de Powerchair Football Association

42 rue Louis Lumiere – 75020 PARIS- FRANCE

Association lio 1901 déclarée le 16/10/2006 a la préfecture de Paris sous le N°: 00178145P

www.fipfa.org

Aprobado 28 de Febrero 2009

Formateado Octubre 2009



Contenido

Objetivo del juego	10
Modificaciones	10
Hombres y Mujeres.....	10
Seguridad.....	10
Regla 1- El campo de juego	11
Dimensiones.....	11
Superficie.....	11
Señalización.....	11
Área de gol	11
Punto de penalti.....	12
Arcos.....	12
Área de Autoridades	12
El arco de Corner.....	12
Áreas técnicas	13
Regla 2- El balón	15
Cualidades y Medidas.....	15
Reemplazo de una balón defectuosa.....	15
Regla 3- La cantidad de jugadores	16
Jugadores	16
Competencias oficiales.....	16
Procedimiento de reemplazo.....	16
Cambio de portero	17
Faltas/ Sanciones.....	17
Retomar el juego.....	17
Jugadores y Suplentes echados.....	17
Regla 4- El equipamiento de los jugadores	19
Seguridad.....	19
Equipamiento básico.....	19
Powerchair	¡Error! Marcador no definido.
Protectores especiales (footguards)	20
Porteros.....	20



Faltas/ Sanciones.....	20
Retomar el juego.....	21
Regla 5- El árbitro.....	22
La autoridad del árbitro	22
Poderes y Deberes	22
Decisiones del árbitro.....	23
Clarificaciones	23
Regla 6- El asistente de arbito.....	25
Deberes	25
Asistencia	25
Regla 7- La duración del partido	26
Períodos de juego.....	26
Intervalo de medio tiempo	26
Permisos por tiempo perdido	26
Tiro penalti	27
Partido abandonado.....	27
Regla 8- El inicio y reinicio del partido	28
Preliminares	28
Kick-off	¡Error! Marcador no definido.
Procedimiento.....	28
Incumplimientos/ Sanciones.....	28
Set ball	29
Procedimiento.....	29
Incumplimientos/ Sanciones.....	29
Circunstancias especiales.....	30
Regla 9- El balón dentro y fuera del juego	31
Balón Fuera de juego.....	31
Balón en juego.....	31
Regla 10- Método de puntuación	32
Gol anotado.....	32
Equipo ganador	32
Reglas de competencia	32
Regla 11- Ubicación en el terreno.....	33



General	33
Posición de 2 contra 1	33
Área de gol	33
Incumplimientos/ Sanciones	34
Regla 12- Faltas y mala conducta	37
Tiro libre directo.....	37
Tiro penaltiti	37
Tiro libre indirecto.....	37
Sanciones disciplinarias.....	38
Advertencia (tarjeta amarilla)	38
Expulsión	38
Regla 13- Tiros Libres	40
Tiros libres	40
Tiro libre directo.....	40
Tiro libre indirecto.....	40
Posición del tiro libre.....	40
Infracciones/ Sanciones	41
Regla 14- Tiro Penalti	42
General	42
Ubicación del balón y los jugadores.....	42
El árbitro.....	42
Procedimiento.....	43
Infracciones/ Sanciones	43
Regla 15- Kick-in	45
General	45
Procedimiento.....	45
Incumplimientos/ Sanciones	45
Regla 16- Saque de porteria	46
General	46
Procedimiento.....	46
Incumplimientos/ Sanciones	46
Regla 17- Tiros de corner	47
General.....	47

Procedimiento	47
Incumplimientos/ Sanciones	47
Regla 18- Código de Clasificación	48
X.1 El propósito de la clasificación	48
X.1.1 Idoneidad	48
X.1.2 Grupo de atletas para competir	49
X.2 Personal de clasificación	49
X.2.1 Responsable de Clasificación	49
X.2.2 Jefe de Clasificación	49
X.2.3 Clasificador	49
X.2.4 Paneles de Clasificación	50
X.2.5 Listado Maestro de Clasificación.....	50
X.2.6 Clasificación Nacional.....	50
X.2.7 Clasificaciones Internacionales en Competencias Aprobadas	50
X.3 Clasificación- Preparación y Planificación	50
X.3.1 Nombramiento del Personal de Clasificación	50
X.3.2 Preparación con el Comité Organizador Local	51
X.3.3 Horario de evaluación de Clasificación	51
X.4 Evaluación de Atletas	51
X.4.1.....	51
X.4.2.....	52
X.4.3.....	52
X.4.4.....	52
X.4.5.....	52
X.5 Proceso de Evaluación del Atleta	52
X.5.1 Evaluación física	53
X.5.2 Evaluación técnica.....	53
X.5.3 Observación en Competencia	53
X.6 Clase deportiva y Estatus de Clase deportiva	53
X.6.1 Clase deportiva.....	53
X.6.2 Estatus de Clase deportiva	53
X.6.3 Clase deportiva- Evaluación Inelegible.....	54
X.7 Presentación incorrecta para la Evaluación	55

X.7.1 Fracaso en presentarse a la evaluación	55
X.7.2 No cooperación durante la evaluación	55
X.7.3 Distorsión intencional de habilidades y/o capacidades.....	56
X.8 Consecuencias por presentación incorrecta a la evaluación	56
X.8.1 Consecuencias para el Personal de Soporte del Atleta.....	56
X.8.2 Consecuencias para los equipos.....	56
X.8.3 Publicación de Penaltiidades.....	56
X.9 Asignación de clase deportiva inicial y estatus de clase deportiva.....	57
X.9.1.....	57
X.9.2.....	57
X.9.3.....	57
X.9.4 Notificación a Atletas	57
X.9.5 Notificación a terceras partes	57
X.10 Cambios en clase deportiva después de una evaluación de observación	57
X.11 Primera aparición	58
X.12 Notificación post competencia	58
X.13 Definiciones.....	58
X.14 Protestas y Apelaciones	58
X.14.1 Protestas	58
X.15 Principios generales para el manejo de protestas	59
X.15.1.....	59
X.15.2.....	59
X.15.3.....	59
X.15.4.....	59
X.15.5.....	59
X.15.6.....	59
X.16 Oportunidades de Protesta.....	59
X.16.1.....	59
X.16.2.....	59
X.16.3.....	59
X.16.4.....	60
X.16.5.....	60
X.16.6.....	60



X.16.7.....	60
X.17 Circunstancias excepcionales.....	60
X.17.1.....	60
X.17.2.....	61
X.18 Procedimientos de protesta durante competencias	61
X.18.1.....	61
X.18.2.....	61
X.18.3 Panel de Protesta durante la competencia.....	62
X.19 Procedimientos para protestas presentadas fuera de competencia.....	62
X.19.1.....	62
X.19.2.....	62
X.19.3.....	63
X.19.4.....	63
X.19.5.....	63
X.19.6.....	63
X.20 El camino de la Protesta.....	64
X.21 Apelaciones	64
X.21.1 Principios generales para el manejo de apelaciones	65
X.22 Jurisdicción de Apelación	65
X.22.1.....	65
X.22.2.....	65
X.22.3.....	65
X.23 Presentación de apelación	65
X.23.1.....	65
X.23.2.....	65
X.23.3.....	65
X.23.4.....	66
X.23.5.....	66
X.24 Procedimiento de Apelación	66
X.24.1.....	66
X.25 Audiencia de Apelación.....	67
X.25.1.....	67
X.25.2.....	67



X.25.3.....	67
X.25.4.....	67
X.25.5.....	67
X.25.6.....	67
X.26 Decisión de Apelación	67
X.26.1.....	67
X.26.2.....	67
X.26.3.....	67
X.26.4.....	68
X.27 Confidencialidad.....	68
X.27.1.....	68
X.27.2.....	68
X.28 El camino de la Apelación	69
X.29 Formulario de Apelación de Clasificación	70
X.30 Entrenamiento y Certificación del Clasificador	72
X.30.1 Personal de Clasificación.....	72
X.31 Niveles de Certificación de clasificadores	73
X.32 Programa de Entrenamiento y Certificación de Clasificadores de FIPFA.....	74
X.33 Manteniendo la Certificación de Clasificador	74
X.34 Código de Conducta	75
Clases Deportivas	75
Pautas de Evaluación.....	76
Evaluación de Atletas	80
El proceso de clasificación.....	81
Formulario de Evaluación de Clasificación (Versión 2, junio 2008)	85
Observación del juego.....	87
Tiros de la marca de penalti	88
General.....	88
Procedimiento	88
Infracciones/ Sanciones	89
Notas administrativas	90
Área técnica.....	90
El cuarto oficial.....	90



FEDERATION INTERNATIONALE DE POWERCHAIR FOOTBALL ASSOCIATION
-FIPFA-

Señales del árbitro	92
Señales del Asistente de árbitro.....	93



Objetivo del juego

El juego se juega con dos equipos de atletas con habilidades diferentes utilizando protectores especiales (footguards - parachoques) ajustados a sillas de rueda motorizadas como 'pies' para patear un balón grande.

El objetivo del juego es maniobrar el balón sobre la línea de gol del equipo opuesto, evitando que ellos hagan lo mismo.

Un sistema formal de clasificación de niveles de juego está bajo desarrollo. Contactarse con la Fédération Internationale de Powerchair Football Association (FIPFA) para más información.

Modificaciones

Sujeto al acuerdo de la asociación nacional pertinente y dado que se mantengan los principios de estas Reglas, alguna o todas de las siguientes modificaciones son permitidas:

- Tamaño del terreno de juego
- Tamaño, peso y material de el balón
- Duración de los períodos de juego
- Sustituciones

Otras modificaciones pueden ser permitidas basadas en las decisiones de los árbitros, entrenadores y directores de campeonatos antes de comenzar con el partido o torneo.

Hombres y Mujeres

Referencias al sexo masculino en las Reglas del Juego al respecto de árbitros, asistente de árbitro, jugadores y autoridades son a modo de simplificación y aplican tanto a hombres como mujeres.

Seguridad

Los jugadores deben usar cinturones de seguridad en el regazo. Correas de seguridad para piernas, pies y pecho deben ser utilizados si generalmente son usados por los jugadores. Otro equipo autorizado incluye cascos, apoya-cabezas y otra tecnología asertiva o protectora normalmente usada por el atleta.



Regla 1- El campo de juego

Dimensiones

El tamaño básico del terreno donde se jugará el partido es de 28 m x 15 m (94 ft x 50 ft) (medida estándar de una pista de baloncesto):

Largo: Máximo	30 m	(98-1/2 ft)
Mínimo	25 m	(82 ft)
Ancho: Máximo	18 m	(59 ft)
Mínimo	14 m	(46 ft)

Superficie

La superficie de juego debe ser firme, suave y nivelada para fácil maniobrabilidad de las sillas de rueda. El uso de madera o material artificial es recomendado. Concretamente el asfalto debe ser evitado.

Señalización

El terreno está marcado con líneas que pertenecen a las aéreas que marcan los límites.

Las dos líneas limítrofes más largas se llaman *Línea Lateral*. Las dos más cortas se llaman *línea de gol*

Todas las líneas tienen al menos 5 cm (2 pulgadas) de ancho.

La pista está dividida en dos mitades por una línea de mitad de pista.

El centro de la pista está indicado en la mitad de la línea de mitad de pista. La marca puede consistir de una 'X' de 15 cm (6 pulgadas) firmemente pegada al piso con una cinta contrastante/ no-dañina.

Área de gol

El área de gol está marcada en el centro de cada final de pista, 8 m (26 ft) de ancho y 5 m (16.5 ft) de profundo.

Punto de penaltiti

El punto de penaltiti está marcado a 3.5 m (11.5 ft) de la línea de gol y equidistante de cada palo del arco para indicar la ubicación de el balón durante el saque de un penaltiti.

La marca puede consistir en una 'X' de 15 cm (6 in) o línea pegada firmemente al piso con una cinta contrastante/ no-dañina.

Arcos

Los arcos deben ubicarse en el centro de cada línea de gol.

Consisten en dos postes verticales (postes o conos) ubicados en un lugar equidistante de los corners de la pista y firmemente ajustados al piso con cinta no-dañina.

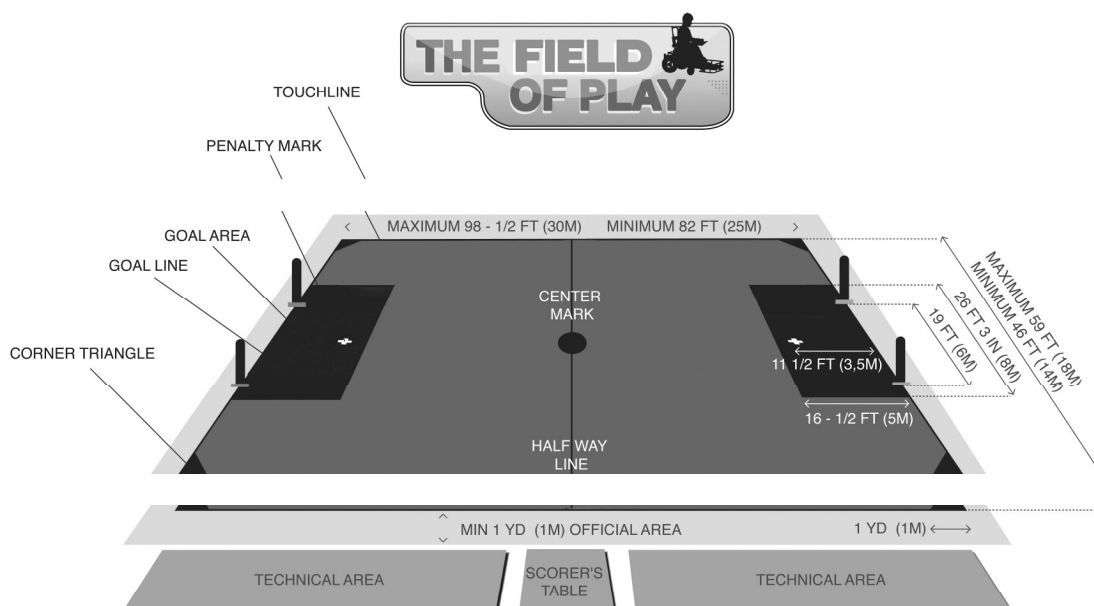
La distancia entre los postes es de 6 m (19 ft, 8 pulgada).

Área de Autoridades

Un área de al menos 1 m (1 yd) de ancho es ubicada alrededor de todo el perímetro de la pista, lo que permite que las autoridades puedan maniobrar.

La zona de Corner

Un triángulo de 1 m (1 yd) desde cada corner es dibujado dentro de la pista.

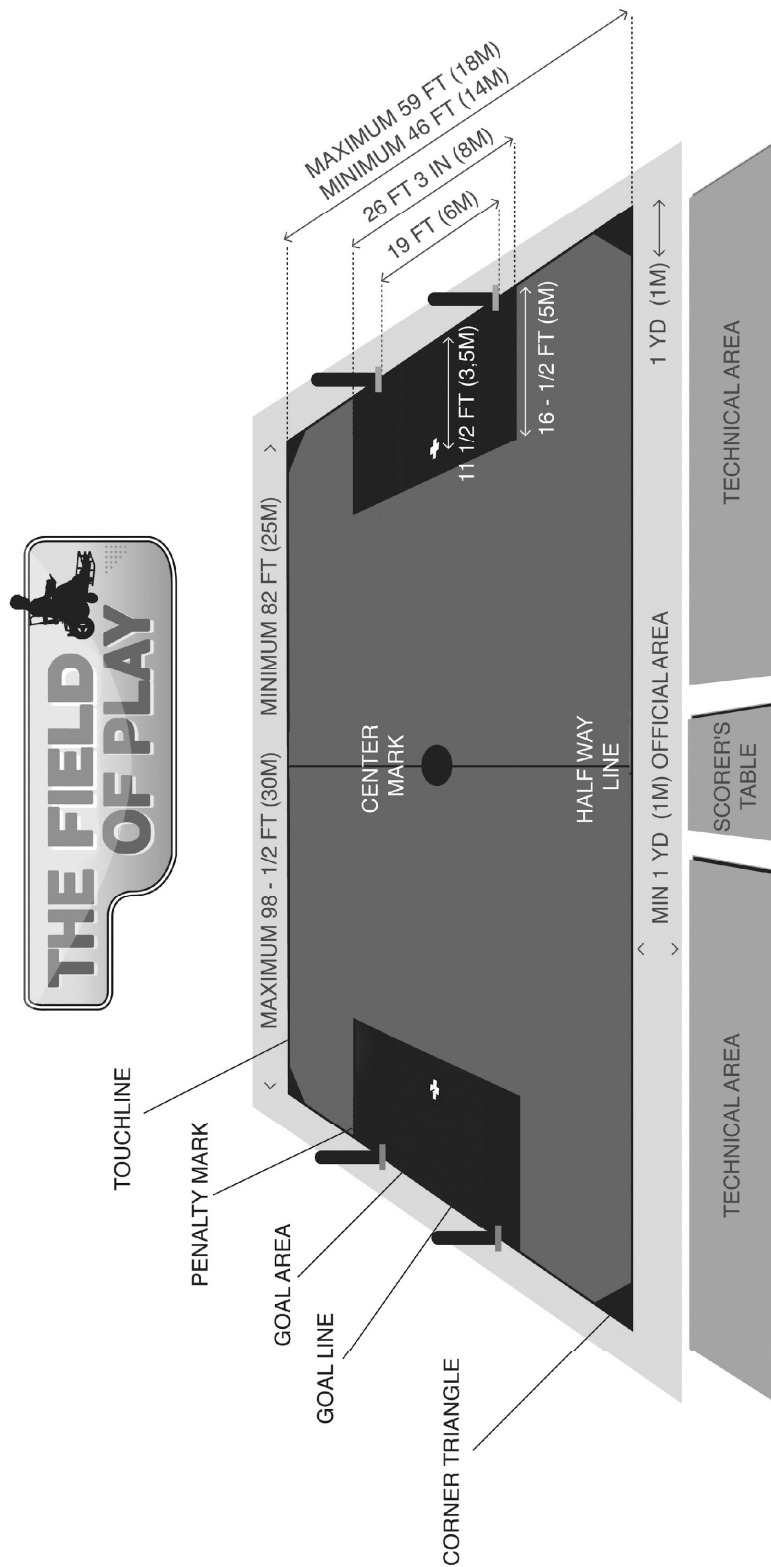




Áreas técnicas

Los límites del lateral del área técnica están de la línea de gol hacia la línea de centro de pista o a 1 m (1 yd) de la mesa de control y se extiende hacia el borde del área de Autoridades.

Requerimientos y restricciones adicionales concernientes al área técnica son descritos en las notas administrativas.





Regla 2- El Balón

Cualidades y Medidas

El balón es:

- Esférica.
- Hecho de cuero, vinilo u otro material adecuado que sea de baja fricción.
- 33 cm (13 in) de diámetro (no más de 35.6 cm (14 in) y no menos de 30.5 cm (12 in)) y con una presión adecuada, a modo de minimizar los rebotes y prevenir que las Sillas motorizadas pasen sobre ellos.

Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante el transcurso del partido:

- Se debe parar el partido
- El partido se debe retomar con un nuevo balón fijado en el lugar donde el primer balón se dañó (ver Regla 8).

Si el balón explota o se daña cuando no se esté en juego para un saque del medio, saque de portería, saque de esquina, tiro libre, tiro de penaltiti o un lateral:

- El partido se retoma normalmente.

El balón no puede cambiarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

Regla 3- Los jugadores

Jugadores

Un partido se juega entre dos equipos, cada uno consistiendo de no más de 4 jugadores, uno de los cuales debe ser portero. Un partido no puede comenzar si cualquiera de los dos equipos cuenta con menos de 2 jugadores.

Los jugadores deben tener al menos 5 años y deben tener un adecuado control de sus sillas motorizadas.

El árbitro tiene la autoridad de parar a un jugador que no esté en total control e impedir que participe del juego.

Competencias oficiales

Los equipos deben consistir de 4 jugadores y hasta 4 jugadores suplentes; sin embargo, las reglas de la competencia pueden permitir un mayor número de suplentes.

Una mayor cantidad de suplentes puede estar presente en el equipo en el caso de que:

- Los equipos involucrados logran un acuerdo sobre la cantidad máxima
- Se le informa al árbitro antes de comenzar el partido.

Si el árbitro no es informado, o si no se logra un acuerdo antes del partido, no se permitirán más de 4 suplentes en el listado de equipos.

Los equipos deberán presentar un listado de equipo al árbitro antes del comienzo del partido. Los suplentes que no son mencionados en tal listado, no podrán participar del partido.

Procedimiento de reemplazo

Para reemplazar un jugador por un suplente, las siguientes condiciones deben cumplirse:

- El asistente de árbitro más cercano debe ser informado del pedido de reemplazo antes de parar el juego.
- El asistente de árbitro señala que un reemplazo fue solicitado.
- Un suplente sólo puede ingresar a la pista desde el área técnica y durante una pausa en el juego.
- El reemplazo se completa cuando el jugador que se reemplaza ha dejado la pista completamente.
- Todos los suplentes están sujetos a la autoridad y jurisdicción del árbitro.

- Un equipo no puede reemplazar al portero para un tiro penaltiti a menos que el mismo se haya herido o haya una falla de su equipamiento.

Cambio de portero

Cualquiera de los jugadores puede cambiar de lugar con el portero, dado que:

- El árbitro sea informado antes de realizarse el cambio
- El cambio se efectúa durante una pausa en el juego.

Faltas/ Sanciones

Si un suplente entra a la pista sin el permiso del árbitro:

- El juego se pausa
- Se le solicita al suplente que se retire de la pista
- El juego se retoma con un tiro libre indirecto del equipo contrario desde el lugar donde estaba el balón cuando se detuvo el juego.

Si un jugador cambia de lugar con el portero sin el permiso del árbitro antes de realizar el cambio:

- Se continúa con el juego
- Los jugadores involucrados son advertidos con una tarjeta amarilla en el siguiente tiempo fuera.

En el caso de cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- Los jugadores involucrados son advertidos con una tarjeta amarilla.

Retomar el juego

Si el partido se detiene por el árbitro para administrar una advertencia:

- El partido se retoma con un tiro libre indirecto de un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se encontraba el balón al momento de detenerse el juego (ver Regla 13).

Jugadores y Suplentes expulsados

Un jugador que es expulsado antes de un saque del medio inicial puede ser reemplazado por uno de los suplentes listados.



FEDERATION INTERNATIONALE DE POWERCHAIR FOOTBALL ASSOCIATION

-FIPFA-

Un suplente que ha sido expulsado, sea antes de un saque del medio o después de comenzado el juego, no puede ser reemplazado.

Regla 4- El equipamiento de los jugadores

Seguridad

Un jugador no debe usar equipamiento o usar nada que sea peligroso para sí mismo o para otro jugador.

Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador es:

- Camiseta
 - Todos los miembros de un equipo deben usar camisetas del mismo color que contrasten con las del equipo contrario
- Shorts o pantalones deportivos que combinen con el resto del equipo
- Una silla de ruedas motorizada
- Cinturón de seguridad en el regazo
- Protectores especiales (Footguard – parachoques)
- Un número claro y visible



Silla de Rueda Motorizada

- La silla de rueda motorizada debe tener 4 o más ruedas
- Scooters de 3 o 4 ruedas o equipamiento similar no es permitido
- La velocidad máxima permitida durante un partido para las sillas de ruedas motorizadas es de 10 kph (6.2 mph), para delante y reversa.
- Mochilas, bolsos, etc. no pueden estar adjuntos a las sillas de ruedas motorizadas durante el juego (equipamiento esencial es permitido, ej. Oxígeno/transmisores/ventiladores, etc.)
- Las sillas no deben tener ninguna superficie filosa ni ítems que puedan enroscarse con otras sillas de ruedas motorizadas (incluyendo equipamiento esencial).
- Sujetadores de pecho/hombro/cabeza son equipamiento requerido para los atletas que lo necesiten
- Ninguna parte de la silla puede estar construida como para poder atrapar o sostener el balón.
- Extensiones deben agregarse a las sillas de ruedas motorizadas para prevenir que las ruedas atrapen, sostengan o pasen sobre el balón.

Protectores especiales (footguards – parachoques)

- Deberían consistir de material irrompible y estar firmemente adjunto a las sillas de ruedas motorizadas
- La base de los protectores (footguards-parachoques) no deberían estar a más de 10 cm (5 in) y a menos de 5 cm (2 in) del piso
- El frente de los protectores (footguards-parachoques) deben estar al menos a 20 cm (8 in) de alto pero no más de 45 cm (20 in) del piso
- Los jugadores deben poder mantener el contacto visual con el balón
- La superficie de los protectores (footguards-parachoques) debe ser sólida y no angulada para pegarle a el balón hacia arriba
 - Todas las superficies deben ser chatas o convexas. Superficies cóncavas no están permitidas. Ninguna parte del protector (footguards-parachoques) puede estar construida para atrapar o sostener el balón.
- Los protectores (footguards-parachoques) no deberían extenderse más de 33 cm desde el frente de las ruedas delanteras de las sillas de ruedas motorizadas, cuando retrocede. Si los pies del jugador están muy cerca de protector o pueden extenderse más allá del protector (footguards-parachoques), hasta 10 cm adicionales (4 in) serán permitidos sobre la mayor extensión de los pies/dedos.
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben tener ninguna superficie filosa ni protuberancias
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben ser más anchos que el punto más ancho del marco o base de las sillas de ruedas motorizadas
- Los protectores (footguards-parachoques) no deben ser más estrechos que las ruedas delanteras (o extensiones) de las sillas de ruedas motorizadas.

Porteros

Cada portero debe usar colores que lo distingan de los demás jugadores.

Faltas/ Sanciones

Por cualquier incumplimiento de esta regla:

- No tiene que detenerse el juego
- El árbitro le indica al jugador en falta que se retire de la pista para corregir su equipamiento
- El jugador deja la pista de juego cuando el balón se detiene, a menos que ya haya corregido su equipamiento
- Cualquier jugador que se retira de la pista para corregir su equipamiento no puede reingresar sin el permiso del árbitro
- El árbitro revisa que el equipamiento del jugador sea el correcto antes de permitir que reingrese a la pista
- El jugador sólo puede reingresar a la pista cuando el balón no esté en juego.



Un jugador a quien se le pidió que se retire de la pista por incumplimiento de esta Regla y que entra (o reingresa) a la pista sin el permiso del árbitro es amonestado con una tarjeta amarilla.

Retomar el juego

Si el partido se detiene por el árbitro para administrar una advertencia:

- El partido se retoma con un tiro libre indirecto de un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el árbitro detuvo el partido (ver Regla 8).

Regla 5- El árbitro

La autoridad del Árbitro

Cada partido es controlado por un árbitro que tiene todo el poder para ejercer las Reglas del Juego en relación al juego para el que fue designado.

Poderes y Deberes

El árbitro:

- Ejerce las reglas del juego teniendo en cuenta la seguridad y el espíritu deportivo.
- Controla el partido en cooperación con el asistente de árbitro.
- Se asegura de que cada balón utilizada cumple con los requisitos de la regla 2.
- Inspecciona y asegura que el equipamiento de los jugadores cumpla con los requisitos de la regla 4.
- Junta y verifica los listados de equipo antes de comenzar el partido.
- Actúa como cronometrador y mantiene el resultado del partido.
- Detiene, suspende o termina el partido, a su discreción, ante cualquier incumplimiento de las reglas.
- Detiene, suspende o termina el partido ante interferencias externas.
- Detiene el partido si considera que un jugador está gravemente herido.
- Detiene el partido si, en su opinión, ocurre una situación grave o es probable de que ocurra.
- Detiene el partido si, en su opinión, un jugador está en riesgo de caerse o si componentes principales de las sillas de ruedas motorizadas comienzan a caerse al campo de juego.
- Permite que el juego continúe hasta que se detenga la jugada si un jugador, en su opinión, está levemente herido.
- Se asegura de que cualquier jugador que esté sangrando de una herida deje el campo de juego. El jugador sólo puede volver si recibe una señal del árbitro, si éste está conforme con que ha dejado de sangrar.
- Permite que el juego continúe cuando el equipo contra quien se ha cometido una falta se beneficia de tal ventaja y penaltiiza la falta original si la ventaja anticipada no ocurre.
- Penaltiiza la falta más grave cuando un jugador comente más de una infracción a la vez.
- Toma acción disciplinaria contra jugadores culpables de una falta cautelar o que causa una salida. No está obligado a tomar esta acción en el momento inmediato, pero debe hacerlo cuando el juego se detenga.

- Toma acción contra autoridades del equipo que no se comportan de manera responsable y puede, a su discreción, expulsarlos de la pista y los entornos inmediatos de la misma.
- Actúa con el asesoramiento del asistente de árbitro en lo que respecta a incidentes que no haya visto.
- Asegura que ninguna persona no autorizada ingrese a la pista.
- Retoma el partido luego de ser detenido.
- Puede, si es requerido o solicitado, sostener el balón durante un tiro libre o cuando se retoma el juego.
- Provee a las autoridades correspondientes con un reporte del partido que incluye información de cualquier medida disciplinaria que fue tomada contra los jugadores y/o oficial del equipo y cualquier otro incidente que ocurrió antes, durante o después del partido.
- Permite que el juego continúe hasta que la jugada se termine si el equipamiento de un jugador se rompe y no lo pone en riesgo. Cuando hay una pausa en el juego, el árbitro permitirá tiempo para que se arregle el equipamiento. Si el tiempo de reparación es significativo, el árbitro puede solicitar un reemplazo.

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro en cuanto a temas relacionados con el juego son finales

El árbitro sólo puede cambiar su decisión si se da cuenta de que hubo un error o, a su discreción, ante el aviso de un asistente de árbitro, dado que no se haya retomado el juego.

Clarificaciones

Un árbitro (o donde aplique, el asistente de árbitro) no será responsable por:

- Cualquier herida sufrida por un jugador, autoridad o espectador.
- Cualquier daño a la propiedad de cualquier tipo.
- Cualquier otra pérdida sufrida por un individuo, club, compañía, asociación u otro cuerpo que se debe o pueda ser debido a cualquier decisión que tome el árbitro bajo los términos de las reglas del juego o respetando los procedimientos normales requeridos para mantener, jugar y controlar un partido.
- Esto puede incluir:
 - Una decisión de que la pista o sus alrededores o las condiciones climatológicas son tales que permiten o no que se lleve a cabo el partido.
 - La decisión de abandonar un partido por el motivo que sea.
 - La decisión sobre las condiciones de las instalaciones o equipamientos usados durante el partido, incluyendo los postes de gol y el balón.



FEDERATION INTERNATIONALE DE POWERCHAIR FOOTBALL ASSOCIATION

-FIPFA-

- La decisión de no frenar o frenar un partido debido a la interferencia del público o algún problema en el área de los espectadores.
- La decisión de frenar o no frenar un partido para permitir que un jugador herido sea retirado de la pista de juego para recibir atención médica.
- La decisión de solicitar o insistir en que un jugador herido sea retirado de la pista de juego para recibir tratamiento.
- La decisión de permitir o no que un jugador use cierta vestimenta o equipamiento.
- La decisión (en cuanto esto sea su responsabilidad) de permitir o no personas (incluyendo equipo u oficiales del evento, oficiales de seguridad, fotógrafos u otros representantes de los medios) estén presentes en la vecindad de la pista.
- Cualquier otra decisión que pueda tomar de acuerdo con las reglas del juego o en conformidad con sus deberes bajo los términos de las reglas de la asociación o ligas bajo la cual se está jugando.



Regla 6- El asistente de árbitro

Deberes

Los asistentes de árbitros, sujetos a la decisión del árbitro, tienen las siguientes obligaciones y deberes:

- Indicar cuando el balón está completamente fuera de la pista.
- A qué equipo le corresponde sacar un corner, tiro de portería o lateral.
- Cuando un reemplazo ha sido solicitado.
- Cuando un equipo puede ser penaltiizado por exceder el número de jugadores permitidos en el área de gol.
- Cuando un equipo puede ser penaltiizado por tener un jugador, además del portero, que cruza completamente la línea de gol entre los postes del arco.
- Cuando hubo mala conducta o un incidente ocurrido fuera de la vista del árbitro.
- Cuando se cometieron faltas estando él más cerca que el árbitro (esto incluye, en circunstancias particulares, faltas cometidas en el área de gol).
- Si, al momento de un tiro de penalti, el portero se movió hacia adelante antes de que se haya pateado el balón y si el balón cruzó la línea.
- Puede, si fue solicitado o es requerido, sostener el balón durante un tiro libre o al retomar el partido.

Asistencia

El asistente de árbitro también asiste al árbitro para controlar el partido de acuerdo a las reglas del juego.

En el evento de interferencia inapropiada o conducta impropia, el árbitro liberará al asistente de árbitro de sus deberes y hará un reporte a las autoridades correspondientes.

Regla 7- La duración del partido

Períodos de juego

El partido consiste de dos tiempos iguales de 20 minutos, a menos que se acuerde lo contrario entre los árbitros y los dos equipos participantes. Cualquier acuerdo para modificar los tiempos de juego (por ejemplo, reducir cada tiempo a 15 minutos) debe realizarse antes de comenzar el juego y debe cumplir con las reglas de la competencia.

Intervalo de medio tiempo

Los jugadores tienen permitido un intervalo entre ambos tiempos que no debe exceder los 10 minutos.

Las reglas de la competencia deben establecer la duración del intervalo de medio tiempo. La duración del intervalo de medio tiempo puede modificarse sólo con el consentimiento del árbitro.

Permisos por tiempo perdido

Los permisos son en cualquiera de los dos tiempos por las pérdidas de tiempo por causa de:

- Pausas para asegurarse de la seguridad de los jugadores, como cuando un jugador está en riesgo de caerse o cuando partes principales de las sillas de ruedas motorizadas se caen al campo de juego, cercana a la zona de juego.
- Salida de una de las sillas de ruedas motorizadas no operativa de la pista para su reparación:
 - Si el equipamiento del jugador se rompe durante el juego, el árbitro puede permitir que el juego continúe si no pone en riesgo su seguridad.
 - En la próxima pausa del juego, o si el equipamiento del jugador se rompe durante una pausa, el árbitro permitirá el arreglo del equipamiento. Si el arreglo demora un tiempo excesivo, el árbitro ordenará un reemplazo obligatorio del jugador.
- Evaluación de heridas a jugadores.
- Evacuación de jugadores heridos del campo de juego para tratamiento.
- Pérdida de tiempo.
- Cualquier otra causa.

La duración del tiempo suplementario acordado para recuperar los tiempos perdidos está bajo el criterio del árbitro.



Tiro penalti

Si un tiro penalti debe hacerse o rehacerse, la duración de cualquier tiempo es extendido hasta que se concrete el tiro penalti.

Partido abandonado

Un partido abandonado se volverá a jugar, a menos que las reglas de la competencia establezcan lo contrario.



Regla 8- El inicio y reinicio del partido

Preliminares

Se tira una moneda y el equipo ganador decide qué portería atacará en el primer tiempo del partido.

El otro equipo tiene el saque del medio para comenzar el partido.

El equipo que gana el sorteo tiene el saque del medio en el segundo tiempo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambian de lado y atacan las porterías contrarias.

Saque del medio

El saque del medio es una manera de comenzar o retomar un partido:

- Al comienzo del partido.
- Después de un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo extra, donde aplique.

Un gol puede anotarse directamente de un tiro de saque del medio.

Procedimiento

- Todos los jugadores deben estar en su mitad correspondiente de la pista.
- Los oponentes del equipo que hace el saque del medio deben estar al menos a 5 m (16.5 ft) de el balón hasta que comience el juego.
- El balón debe estar quieto sobre la marca central.
- El árbitro da la señal para comenzar.
- El balón está en juego cuando ha sido pateado y se ha movido.
- El jugador que ha dado primero al balón no puede volver a tocar el balón hasta que otro jugador la haya tocado.
- Después que un equipo anote un gol, el saque del medio lo realice el equipo contrario.

Incumplimientos/ Sanciones

Si el jugador toca el balón por segunda vez antes de que la toque otro jugador:

- Se le otorga un tiro libre indirecto al equipo contrario desde el lugar donde ocurrió la infracción

Ante cualquier incumplimiento en el saque del medio, éste se rehace.

Set ball

El *set ball* es una manera de retomar el partido cuando hubo una pausa temporal necesaria, mientras el balón sigue en juego, por cualquier razón no mencionada en ningún lugar de las reglas del juego.

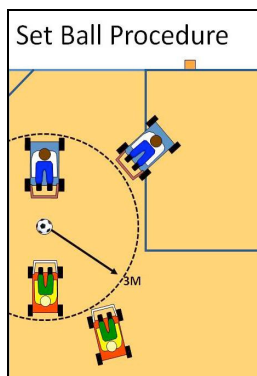
Procedimiento

El árbitro fija el balón en el lugar donde estaba cuando se detuvo el juego.

Un jugador de cada equipo se acercan a no menos de 1 m del balón; ambos jugadores deben enfrentar el balón paralelos con la línea de gol hasta que el balón sea tocado.

Todos los demás jugadores deben estar al menos a 3 m (10 ft) de el balón hasta que esté en juego.

El juego se retoma cuando el árbitro da la señal.



Incumplimientos/ Sanciones

Corresponde set ball cuando:

- El balón es tocado por un jugador antes de la señal del árbitro.
- Si el balón rueda antes de la señal del árbitro.
- Si un jugador no involucrado en el set ball se acerca a menos de 3 m antes de la señal del árbitro.



Circunstancias especiales

Un tiro libre otorgado al equipo defensor dentro de su propia área de gol se toma desde cualquier lugar del área.

Un tiro libre indirecto otorgado al equipo contrario en el área de gol de su oponente se toma desde la línea del área de gol paralela a la línea de gol en el punto más cercano de donde ocurrió la infracción.

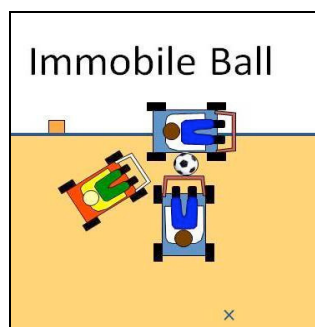
Un set ball para retomar el juego luego de una pausa temporal dentro del área de gol se toma desde la línea del área de gol paralela a la línea de gol en el punto más cercano de donde se detuvo el juego.

Regla 9- El balón dentro y fuera del juego

Balón fuera de juego

El balón está fuera de juego cuando:

- Cruza totalmente la línea de gol o línea de lateral sea en el piso o en el aire.
- Se mantiene inmóvil por más de 3 segundos entre 2 o más oponentes en pleno juego.
- El árbitro detiene el juego.

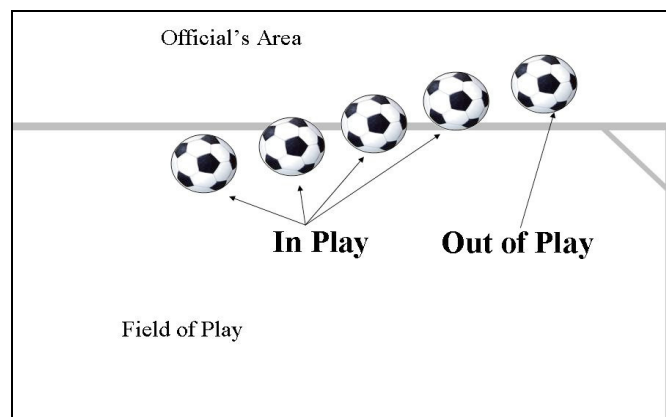


Balón en juego

El balón está en juego el resto del tiempo, incluyendo cuando:

- Rebota del poste del arco y permanece en el campo de juego.
- Rebota del árbitro o asistente de árbitro cuando están en el campo de juego.

El balón sólo puede ser jugado por las sillas de ruedas motorizadas de los jugadores: no puede ser movido por el contacto con el cuerpo de los jugadores (ej: mano, pie o cabeza).



Regla 10- Método de puntuación

Gol validado

Se valida un gol cuando todo el balón cruza la línea de gol, entre los postes de la portería, dado que no ocurran infracciones a las reglas de juego previamente por el equipo que anota el gol.

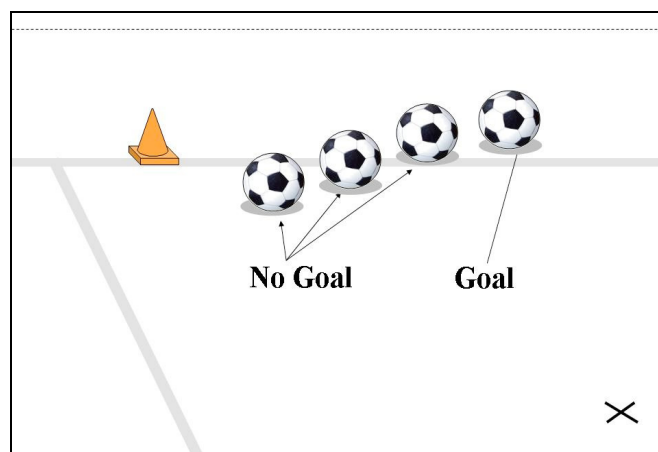
En ausencia de poste de portería, se anota un gol cuando la mayoría de el balón pasa dentro de la marca de arco y cruza enteramente la línea de gol.

Equipo ganador

El equipo que anota la mayor cantidad de goles durante el partido es el ganador. Si ambos equipos anotan la misma cantidad de goles, o si no se anota ningún gol, el partido es un empate.

Reglas de competencia

En el caso de partidos que terminan en un empate, las reglas de las competencias pueden indicar provisiones incluyendo tiempo extra para determinar el ganador del partido.



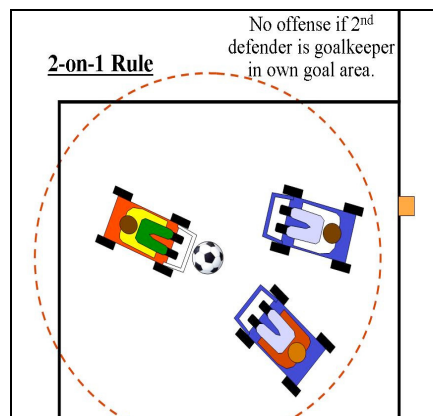
Regla 11- Ubicación en la pista

General

Hay dos opciones de falta que están basadas en la posición de los jugadores. Sin embargo, no es una falta en sí si alguna de las situaciones siguientes ocurren.

Posición de 2 contra 1

- 2 compañeros de equipo y 1 oponente están dentro de los 3 m (10 ft) del balón mientras está en juego.
- No hay un 2 contra 1 si uno de los compañeros de equipo es un portero en su área de gol.



- No hay un 2 contra 1 si no hay un oponente dentro de los 3 m (10 ft) de el balón.

Área de gol

3 o más compañeros de equipo están activamente involucrados en su propia área de gol al mismo tiempo mientras el balón está en juego.

Falta

Cualquiera de estas situaciones de ubicación sólo serán penaltiizadas si, en la opinión del árbitro, uno de los compañeros de equipo está involucrado activamente en el juego al:

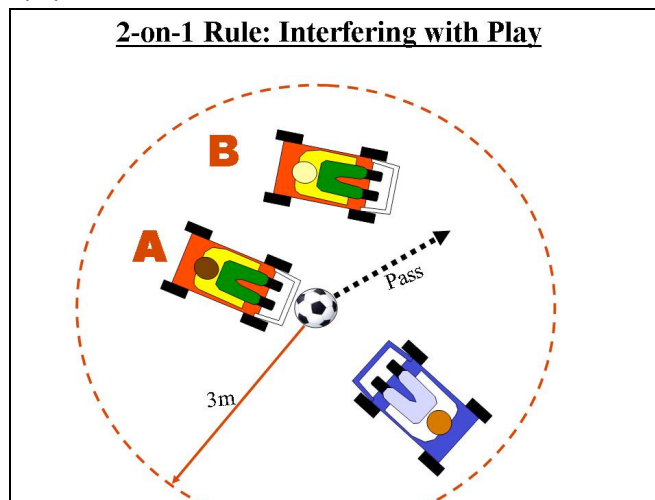
- Interferir con la jugada
- O interferir con un oponente
- O ganar ventaja al estar en esa posición.

Incumplimientos/ Sanciones

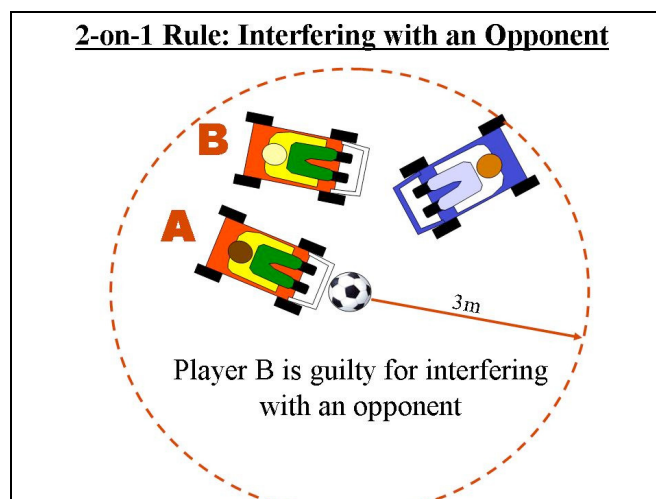
Por una Falta de esta regla, el árbitro otorga un tiro libre indirecto al equipo contrario que debe realizar desde el lugar donde ocurrió la infracción, de acuerdo con los requerimientos de la regla 13.

La definición de elementos de involucramiento en una **jugada activa** son las siguientes:

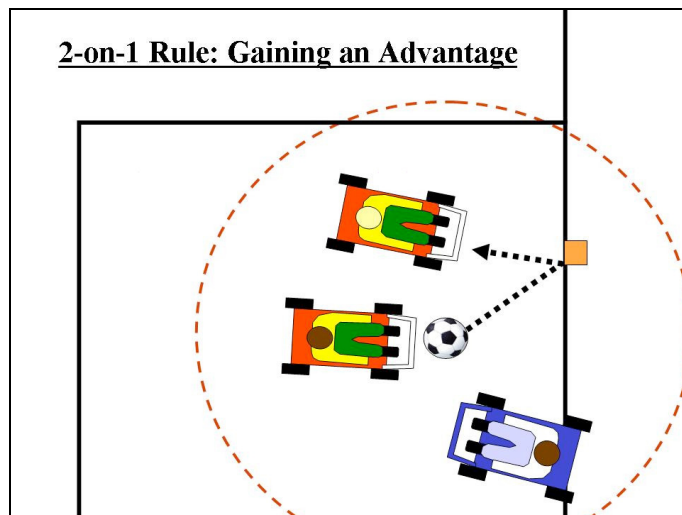
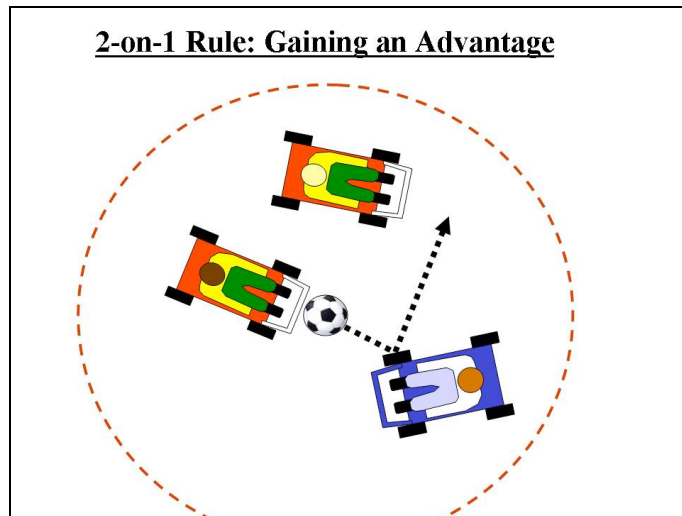
- Interferir con el juego significa jugar o tocar el balón pasado o tocado por un compañero de equipo



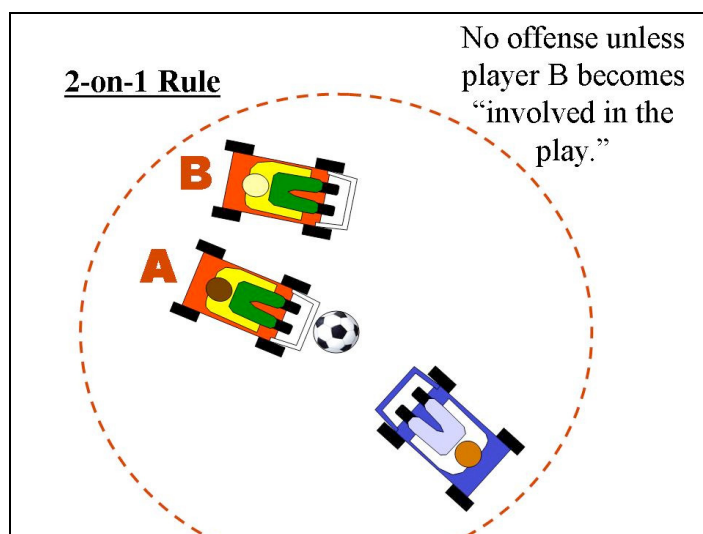
- Interferir con un oponente significa impedir que un oponente juegue o pueda jugar al obstruir los movimientos del oponente o hacer un gesto o movimiento que, en la opinión del árbitro, engañe o distraiga al oponente.

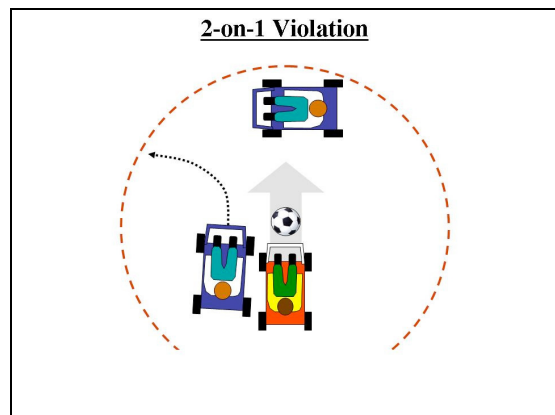
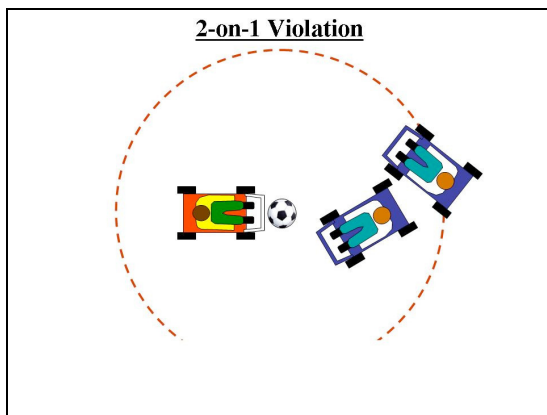
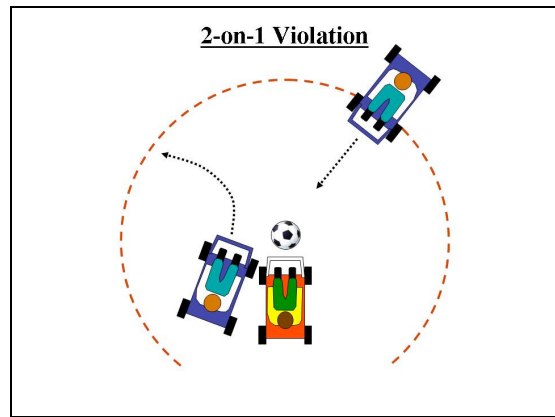
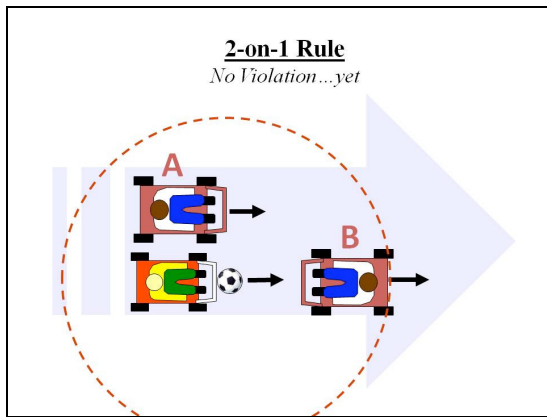


- Sacar ventaja al estar en una posición significa jugar un balón que rebote de un poste estando en una posición de 2 contra 1 o jugar una balón que rebote de un oponente estando en una posición de 2 contra 1.



- Tener 2 compañeros de equipo a menos de 3 m de el balón y 1 oponente es, en y por sí mismo, no es una falta a menos que o hasta que el 2º de los compañeros se involucre en una jugada activa.





Regla 12- Faltas y mala conducta

Las faltas y mala conducta serán penalizadas de la siguiente forma:

Tiro libre directo

Un tiro libre directo será otorgado al equipo contrario si un jugador embiste o intenta embestir a un oponente en una manera considerada por el árbitro como descuidada, imprudente o usando excesiva fuerza.

Un tiro libre directo también será otorgado al equipo contrario si un jugador comete cualquiera de las siguientes infracciones:

- Agarra a un oponente con su silla.
- Agarra el balón deliberadamente.
- Usa sus brazos para empujar, agarrar o pegarle a un oponente o intenta hacerlo.
- Escupe a un oponente.
- Rechaza una oportunidad de marcar un gol.

El tiro libre directo se realiza desde donde se cometió la falta.

Tiro penalti

Un tiro penalti se otorga si se cometen cualquiera de las infracciones mencionadas previamente dentro su propia área de gol, independientemente de la posición de el balón, siempre y cuando está en juego.

Tiro libre indirecto

Un tiro libre indirecto se le otorga al equipo contrario si un jugador que no sea el portero:

- Cruza completamente la línea de gol (con las 4 ruedas principales), entre los postes del arco, durante el juego.

También se le otorga un tiro libre al equipo contrario si un jugador, en la opinión del árbitro:

- Juega de manera peligrosa,
- Impide el avance de un oponente,
- Deliberadamente mueve o empuja un poste de la portería
- Comete cualquier otra falta, no previamente mencionada en la regla 12, por la cual el juego se detiene para advertir o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se realiza desde donde se cometió la falta (sujeto a los requerimientos de la regla 13).

Sanciones disciplinarias

Sólo un jugador, suplente o reemplazo de jugador puede ser presentado con una tarjeta amarilla o roja.

El árbitro tiene la autoridad para tomar sanciones disciplinarias desde el momento en que ingresa al lugar del partido hasta que se retira después del último silbido.

Advertencia por infracciones

Un jugador es advertido y presentado con una tarjeta amarilla si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Es culpable de comportamiento antideportivo,
2. Muestra disenso por palabra o acción,
3. Persistentemente infringe las reglas del juego,
4. Retrasa retomar el juego,
5. No cumple con la distancia requerida cuando se retoma el juego con un tiro de corner, lateral, tiro de arco o set ball,
6. Entra o reingresa a la pista sin el permiso del árbitro,
7. Deliberadamente se retira de la pista sin el permiso del árbitro.

Expulsión por infracciones

Un jugador es expulsado y se le presenta una tarjeta roja si comete cualquiera de las siguientes infracciones:

1. Es culpable de conducta violenta,
2. Le escupe a un oponente o cualquier otra persona,
3. Niega un gol del equipo contrario o rechaza una clara oportunidad de gol deliberadamente manipulando el balón,
4. Impide una clara oportunidad de gol a un oponente al acercarse al objetivo del jugador en una infracción punible con un tiro libre o un tiro penalti,
5. Impide un gol al equipo contrario al cruzar sobre la línea de gol (a excepción de los porteros),
6. Utiliza lenguaje y/o gestos ofensivos, abusivos o insultos.
7. Recibe una segunda advertencia en el mismo partido.

Un jugador que ha sido expulsado debe alejarse de la pista (visible y auditiva) y del área técnica.

Los elementos de la regla 12 son definidos como sigue:

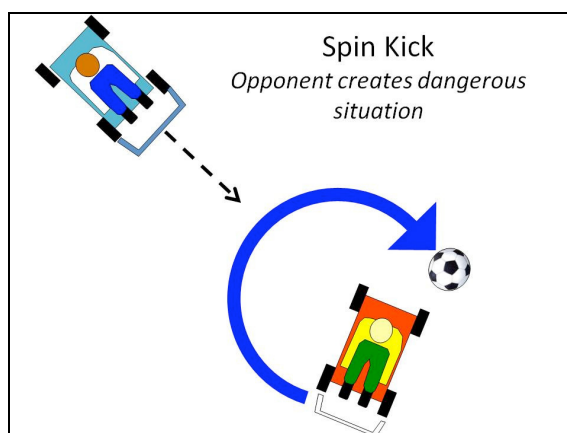
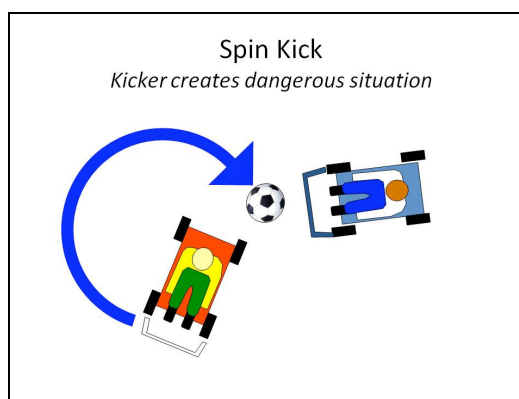
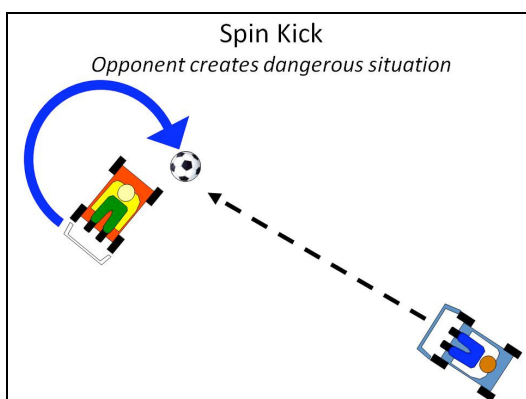
Toques y ataques justos son permitidos en cuanto sean de para choque a parachoque. Contacto con cualquier otra parte de las sillas o embestidas son considerados como una falta y NO están permitidos.

Embestidas se definen a cuando un jugador deliberadamente se choca con un oponente, con o sin el balón, a alta velocidad o con excesiva fuerza. El oponente puede estar en movimiento o parado.

Agarrar se define a cuando un jugador deliberada y físicamente restringe el movimiento de la silla de un oponente. Clipping es una variación de agarrar.

“Clipping” se define a cuando un jugador deliberadamente contacta el costado o respaldo de la silla de un oponente a modo de impedir el progreso del mismo.

“Spin kicks” es un método de impulsar el balón de manera más lejos y fuerte de lo posible corriendo directo hacia el balón. Es una acción fascinante e impresionante que hace que el powerchair football sea un deporte maravilloso para espectadores. Sin embargo, si el spin kick se realiza durante el juego también puede crear una situación peligrosa porque por una porción del movimiento el jugador es incapaz de ver el balón o si alguien se está acercando a la misma.



Regla 13- Tiros Libres

Tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos o indirectos, el balón debe estar quieta cuando se realiza el tiro.

Tiro libre directo

- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del equipo contrario.
- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del propio equipo, se otorga un tiro de corner al equipo contrario.

Tiro libre indirecto

Señal

El árbitro indica un tiro libre indirecto levantando su brazo sobre la cabeza. Mantiene el brazo en esa posición hasta que se realiza el tiro y el balón sea tocado por otro jugador o se va de la pista.

El balón entra al arco

Sólo se puede anotar un gol si el balón es tocado por otro jugador antes de que entre a la portería.

- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del equipo contrario, se otorga el gol.
- Si el tiro libre directo se lanza directamente a la portería del propio equipo, se otorga un tiro de corner al equipo contrario.

Posición del tiro libre

Tiro libre dentro del área de gol

Tiro libre directo o indirecto para el equipo defensor:

- Todos los oponentes están a al menos 5 m (16.5 ft) de el balón.
- Todos los oponentes permanecen fuera del área de gol hasta que el balón esté en juego.
- El balón está en juego cuando se mueve más allá del área de gol.
- Un tiro libre otorgado en el área de gol se lanza desde cualquier punto dentro del área.

Tiro libre indirecto al equipo agresor:

- Todos los oponentes están a al menos 5 m (16.5 ft) de el balón hasta que esté en juego, a menos que estén en su propia línea de gol entre los postes del arco.
- El balón está en juego cuando es pateada y movida.
- Un tiro libre indirecto otorgado dentro del área de gol del oponente se toma desde un punto sobre la línea del área de gol paralela a la línea de gol, en el punto más cercano donde ocurrió la infracción.

Tiro libre fuera del área de gol

- Todos los oponentes están a al menos 5 m (16.5 ft) de el balón hasta que esté en juego.
- El balón está en juego cuando es pateado y movido.
- El tiro libre se realiza desde el lugar en donde ocurrió la infracción.

Posición de la defensa

- Los defensores tienen prioridad sobre posición en su propia área de gol previo al tiro.

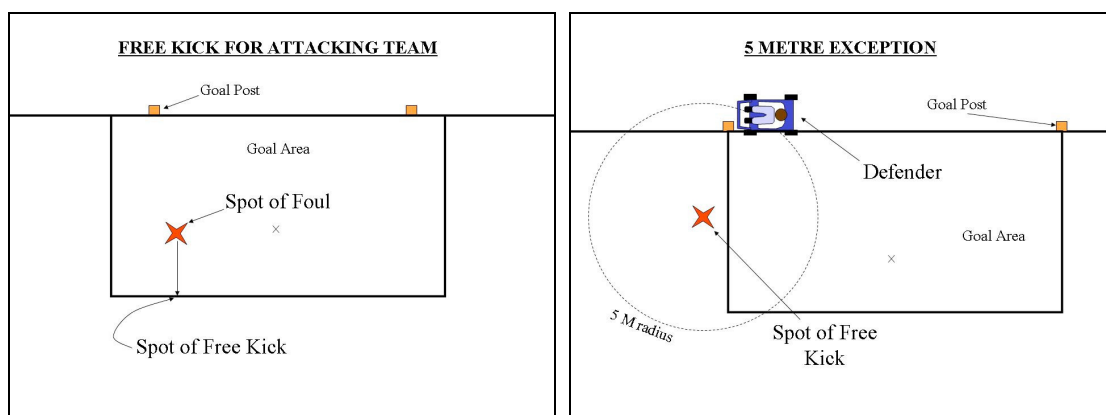
Infracciones/ Sanciones

Si, cuando se lanza un tiro libre, un oponente está más cerca a el balón que la distancia requerida:

- Se rehace el tiro.

Si, cuando se lanza un tiro libre por el equipo defensor desde dentro de su área de gol, el balón sigue la jugada:

- Se rehace el tiro.



Regla 14- Tiro Penalti

General

Se otorga un tiro penalti contra un equipo que comete una falta seria por el cual se otorga un tiro libre directo, dentro de su propia área de gol mientras el balón está en juego.

Un gol se puede anotar directamente de un tiro penalti.

Se permite tiempo adicional para que se realice un tiro penalti al final de cada medio tiempo o al final de tiempo extra.

Ubicación del balón y los jugadores

El balón:

- Debe ubicarse sobre la marca de penalti.

Los jugadores que realizan el tiro penalti:

- Deben estar debidamente identificados.

El portero defensor:

- Debe defender el penalti el portero que estaba jugando al momento en que se otorgó el penalti (no se puede reemplazar).
- Debe permanecer en la línea de gol de frente al oponente, entre los postes de la portería con las ruedas delanteras tocando la línea de gol hasta que el balón se toque.

Los jugadores que no son los lanzadores se ubican:

- Dentro del campo de juego
- Fuera del área de gol
- Detrás de la marca de penalti
- Al menos a 5 m (16.5 ft) de la marca de penalti.

El árbitro

- No hace la señal para el tiro penalti hasta que los jugadores estén en sus posiciones, de acuerdo a las reglas.
- Decide cuándo se completó un tiro penalti.

Procedimiento

- El jugador que realiza el tiro penalti lanza el balón.
- No vuelve a tocar el balón por segunda vez hasta que haya sido tocado por otro jugador.
- El balón está en juego cuando está en movimiento.

Cuando el tiro penalti se realiza durante el transcurso normal del juego, o se ha agregado tiempo en el entre-tiempo o al final del juego para permitir que se haga o rehaga un tiro penalti, se otorga el gol si, antes de pasar los postes de la portería:

- El balón toca a cualquier o ambos postes y/o al portero.

Infracciones/ Sanciones

Si el árbitro da la señal para hacer el tiro penalti y, antes de que el balón esté en juego, ocurre alguna de las siguientes infracciones:

El jugador que hace el tiro penalti infringe las reglas del juego:

- El árbitro permite que el tiro continúe
- Si el balón ingresa en la portería, el tiro se rehace
- Si el balón no ingresa en la portería, el árbitro detiene el juego y recomienza el juego con un tiro libre indirecto al equipo defensor.

El portero infringe las reglas del juego:

- El árbitro permite que el tiro continúe
- Si el balón ingresa en la portería, se otorga el gol
- Si el balón no ingresa en la portería, el tiro se rehace

Un compañero del lanzador del penalti entra al área de gol o se mueve dentro de los 5 m (16.5 ft) de la marca del penalti:

- El árbitro permite que continúe el tiro
- Si el balón ingresa en la portería, el tiro se rehace
- Si el balón no ingresa en la portería, el árbitro detiene el juego y lo retoma con un tiro libre indirecto al equipo defensor, desde donde ocurrió la infracción.

Un compañero del portero entra al área de gol o se mueve dentro de los 5 m (16.5 ft) de la marca del penalti:

- El árbitro permite que continúe el tiro
- Si el balón ingresa en la portería, se otorga el gol
- Si el balón no ingresa en la portería, el tiro se rehace.

Un jugador de ambos equipos infringe las reglas del juego:

- El tiro se rehace.

Si, después de hacer el tiro penalti:

El lanzador toca el balón por segunda vez (excepto con sus manos) antes de que la toque otro jugador:

- Se otorga un tiro libre indirecto al equipo defensor y el tiro debe realizarse desde donde ocurrió la infracción.

El lanzador deliberadamente manipula el balón antes de que la toque otro jugador:

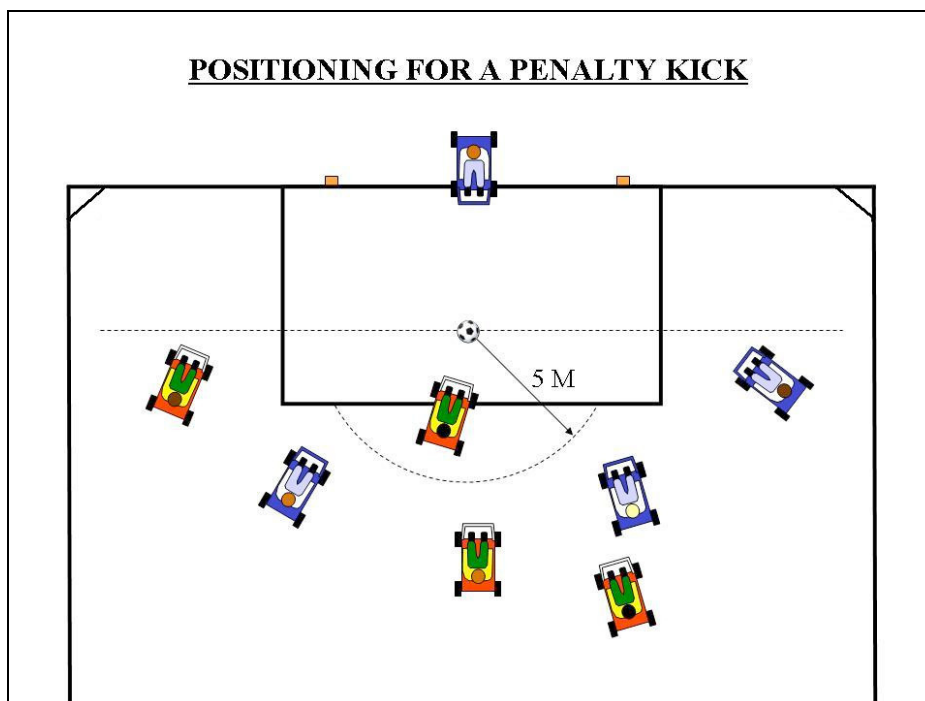
- Se otorga un tiro libre directo al equipo opositor y el tiro debe realizarse desde donde ocurrió la infracción.

El balón es tocado por un agente externo mientras avanza:

- El tiro se rehace.

El balón rebota dentro de la pista desde el portero o los postes de la portería y luego es tocado por un agente externo:

- El árbitro detiene el juego
- Se retoma el juego con un set ball en el lugar donde tocó al agente externo.





Regla 15- lateral

General

Un lateral es una forma de recomenzar el juego.

Se puede anotar un gol directo desde un lateral.

Se otorga un lateral:

- Cuando todo el balón pasa sobre la línea de banda, en el aire o sobre el piso.
- Desde el lugar donde el balón cruzó la línea de banda.
- A los oponentes del jugador que tocaron el balón por última vez.

Procedimiento

- Le balón se ubica sobre la línea de bando, donde dejó la pista.
- Los oponentes deben permanecer alejados al menos 5 m (16.5 ft) hasta que el balón esté en juego.
- El balón está en juego cuando es lanzado y está en movimiento.
- El lanzador no puede volver a tocar el balón una segunda vez hasta que sea tocada por otro jugador.
- Los defensores tienen prioridad sobre posición en su propia área de gol antes del tiro.

Incumplimientos/ Sanciones

Si un oponente injustamente distrae o impide al lanzador:

- Se le da una advertencia por comportamiento antideportivo y se le presente una tarjeta amarilla.

Por cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- El lateral lo realiza un jugador del equipo contrario.

Regla 16- Saque de portería

General

El saque de portería es un método de retomar el juego.

Un gol se puede anotar directamente desde un saque de portería, pero sólo contra el equipo contrario.

El saque de portería se otorga cuando:

- Todo el balón, tocando por última vez a un jugador del equipo agresor, pasa sobre la línea de gol en el aire o el piso y no se anota un gol de acuerdo con la regla 10.

Procedimiento

- El balón se pateo desde algún punto dentro del área de gol por un jugador del equipo defensor.
- Los oponentes deben mantenerse alejados al menos a 5 m (16.5 ft) hasta que el balón esté en juego.
- El balón está en juego cuando es movido más allá del área de gol.

Incumplimientos/ Sanciones

Si, después de que el balón esté en juego, el pateador deliberadamente manipula el balón antes de que sea tocado por otro jugador:

- Se otorga un tiro libre directo al equipo contrario, donde el tiro se realizará desde donde ocurrió la falta.

Por cualquier otro incumplimiento de esta regla:

- Se rehace el tiro.



Regla 17- Tiros de corner

General

El tiro de corner es un método de recomenzar el juego.

Se puede anotar un gol directamente desde un tiro de corner, pero sólo contra el equipo contrario.

Se otorga un tiro de corner cuando:

- Todo el balón, habiendo tocado por última vez a un jugador del equipo defensor, pasa sobre la línea de gol por aire o tierra y no se anota un gol de acuerdo a la regla 10.

Procedimiento

- El balón se ubica en el corner de la pista, lo más cercano a donde el balón salió de juego.
- Los oponentes permanecen a al menos 5 m (16.5 ft) del triángulo del corner hasta que el balón esté en juego.
- El balón la patea un jugador del equipo atacante.
- El balón está en juego cuando es pateado y movido.
- El pateador no debe volver a tocar el balón por segunda vez antes de que la toque otro jugador.

Incumplimientos/ Sanciones

Si el pateador toca el balón por segunda vez antes de que toque a otro jugador:

- Se otorga un tiro libre indirecto al equipo contrario que debe realizarse desde el lugar donde ocurrió el incumplimiento.

Por cualquier incumplimiento de esta regla:

- Se rehace el tiro.

Regla 18- Código de Clasificación

De acuerdo con los principios del Comité Internacional Paralímpico, la clasificación FIPFA busca asegurar responsabilidad, juego y competencia limpia, a la vez de proteger los derechos de las autoridades, jugadores y atletas.

X.1 El propósito de la clasificación

El propósito del Sistema de Clasificación FIPFA es minimizar el impacto de disfunciones en el resultado de la competencia, los atletas que ganan la competencia lo hacen basado en su habilidad deportiva. Para alcanzar este objetivo, los atletas son evaluados y asignados a clases deportivas de acuerdo con el nivel de limitación de actividad resultante de su discapacidad.

Los atletas en FIPFA no deberían ganar simplemente por tener una discapacidad que les causa menor dificultad en su desempeño atlético. Los atletas deberían triunfar porque tienen la combinación más favorable de atributos fisiológicos y psicológicos y los han desarrollado al máximo por medio legítimos como entrenamientos, nutrición, técnica y ayuda legal técnica

El sistema de clasificación FIPFA tiene la intención de ubicar a los atletas en clases deportivas de acuerdo a cuánto su discapacidad afecta determinantes centrales de desempeño en el Powerchair Football. Sobre todo, el sistema de clasificación tiene la intención de proveer un marco para la competencia y asegurar que las estrategias, habilidades y talentos de los atletas y equipos determinen el triunfo competitivo.

Más específicamente, este sistema tiene un doble propósito:

1. Determinar idoneidad para competir, y
2. Agrupar atletas para la competencia¹.

X.1.1 Idoneidad

FIPFA provee oportunidades deportivas para individuos con los siguientes tipos de discapacidades:

- Discapacidades neurológicas incluyendo hipertonía espástica, distonía, atetosis y ataxia.
- Miopatías incluyendo distrofia muscular.
- Lesiones en la médula espinal.
- Discapacidades ortopédicas.

Estos tipos de discapacidad elegibles deben ser permanentes y verificables (por ejemplo, no se resolverá en el futuro inmediato independientemente de entrenamiento físico, rehabilitación

¹ Código de Clasificación IPC sección 2.1.2.

u otras intervenciones terapéuticas) y causan una limitación de actividad permanente y verificable que causa dificultad en el desempeño deportivo.

Si un atleta no alcanza los criterios de elegibilidad para el Powerchair Football, el atleta será declarado inelegible para competir².

Criterio de elegibilidad

Powerchair Football sólo es jugado por aquellos con una discapacidad física diagnosticada y severa que lleva a una limitación de actividad verificable y permanente*, y como consecuencia el atleta necesita el uso de movilidad motorizada para poder jugar un deporte.

El criterio de elegibilidad de FIPFA no cuestiona la presencia genuina de una discapacidad; se refiere únicamente a la elegibilidad del atleta para jugar competitivamente al powerchair football. Aquellos que alcancen los criterios de elegibilidad deben estar clasificados de acuerdo a las clases deportivas de FIPFA detalladas abajo.

*Algunas discapacidades variables y fluctuantes pueden implicar clasificación en cada competencia (por ejemplo: esclerosis múltiple).

X.1.2 Grupo de atletas para competir

Para minimizar el impacto que la discapacidad tiene sobre el resultado de la competencia atlética, los atletas deben estar ubicados en clases deportivas de acuerdo a cuánto su discapacidad afecta su desempeño atlético. El sistema de clasificación agrupa a los atletas para permitir la competencia entre otros con similar grado de discapacidad y limitación de actividad.

X.2 Personal de clasificación

El siguiente personal tienen roles claves.

X.2.1 Responsable de Clasificación

El Responsable de Clasificación (RDC) es un clasificador responsable por toda la dirección, administración, coordinación e implementación de temas de clasificación para FIPFA.

X.2.2 Jefe de Clasificación

El Jefe de Clasificación (JC) es un clasificador responsable por toda la dirección, administración, coordinación e implementación de temas de clasificación en una competencia específica.

X.2.3 Clasificador

Un Clasificador es una persona autorizada como una autoridad por FIPFA para evaluar atletas para competir internacionalmente, mientras cumpliendo como miembro de un Panel de Clasificación.

² Código de Clasificación IPC sección 5.5.

X.2.4 Paneles de Clasificación

Un Panel de Clasificación es un grupo de clasificadores, designados para una competencia específica por el Responsable de Clasificación para determinar las clases deportivas y el estado de las clases deportivas de acuerdo con sus reglas de clasificación. El panel consistirá de una combinación de clasificadores médicos y técnicos.

Durante una competencia los miembros del Panel de Clasificación no deberían tener ninguna otra responsabilidad oficial que no estén conectadas con la Clasificación³.

X.2.5 Listado Maestro de Clasificación

FIPFA mantiene un listado maestro de Clasificación de todos los atletas que detalla temas como el nombre del atleta, nacionalidad, clase deportiva y estado de clase deportiva. Esto estará disponible para todos los miembros en la web de FIPFA.

X.2.6 Clasificación Nacional

Todos los atletas elegibles de participar en FIPFA deben recibir una clase deportiva inicial de su Federación Nacional (NOPF)⁴. La clasificación debería conducirse de acuerdo con las pautas fijadas en las Reglas de Clasificación de FIPFA, y los Clasificadores Nacionales deberían estar entrenados de acuerdo con los estándares aprobados por FIPFA.

X.2.7 Clasificaciones Internacionales en Competencias Aprobadas

Clasificación Internacional se refiere al proceso de clasificación que se conduce en, o frente a, un evento internacional aprobado por FIPFA. Es requerido antes de que un jugador pueda competir en tal evento.

La clasificación en competencias internacionales aprobadas debe ser llevada a cabo por un panel de clasificación multidisciplinario certificado y aprobado por FIPFA comprendido por 3 clasificadores para incluir un técnico deportivo y un clasificador médico.

Cada competencia requiere un Jefe de Clasificación y un mínimo de dos Paneles de Clasificación para llevar a cabo tanto las evaluaciones a atletas y protestas.

X.3 Clasificación- Preparación y Planificación

Se debe destinar un tiempo adecuado para la preparación, planificación y conducción de la clasificación en una competencia. Esto requiere cooperación entre los IF, personal de clasificación y el comité organizador local (LOC).

X.3.1 Nombramiento del Personal de Clasificación

El Responsable de Clasificación (RDC) debería designar un Jefe de Clasificación (JC) para la competencia al menos 3 meses⁵ antes de la competencia.

³ Código de Clasificación IPC sección 3.3.3

⁴ Código de Clasificación IPC sección 2.8

⁵ Estándar Internacional: Evaluación de Atletas sección 5.2.1

El RDC y/o JC debe designar Paneles de Clasificación para competencias al menos 2 meses antes de la competencia.

El RDC también puede oficiar de Jefe de Clasificación en una competencia⁶.

X.3.2 Preparación con el Comité Organizador Local

El RDC y/o JC deben trabajar junto con el comité organizador local (LOC) para:

- Asegurar preparación adecuada para la clasificación es asumido previo a la competencia y los requerimientos que se acordaron con el LOC son previstos.

(Por ejemplo, el JC trabajará con el LOC para coordinar el viaje de los clasificadores, transporte local, alojamiento, comidas y gatos diarios (si es que se requieren). Otros ejemplos incluyen instalaciones y lugar para la evaluación de clasificación, instalaciones y lugar para la administración de la clasificación, equipamiento, soporte tecnológico y soporte de personal.)

- Juntar información de los atletas y preparar el listado de los mismos.

X.3.3 Horario de evaluación de Clasificación

El JC preparará un horario de período de evaluación de clasificación en cooperación con el RDC, incluyendo tiempos y lugares para la evaluación de los atletas que debería ser distribuido e impreso a todos los participantes relevantes antes del arribo a la competencia.

Se debe asignar un tiempo correspondiente al comienzo de la competencia para la evaluación de los atletas. En grandes eventos, se recomienda un máximo de 2 días completos para el período de evaluación, dependiendo del número de atletas para clasificar⁷.

X.4 Evaluación de Atletas

La evaluación de atletas es el proceso por el cual un atleta es evaluado para determinar su clase deportiva y estatus de clase deportiva.

La evaluación de atletas es un proceso continuo donde todos los atletas están bajo observación regular por los clasificadores para asegurar consistencia y equidad para todos los atletas.

X.4.1

Todos los atletas deben estar preparados para ser evaluados por el panel de clasificación y estar presentes en el lugar de evaluación en el momento asignado, en el uniforme correspondiente y con toda la documentación, equipamiento y artefactos requeridos por las reglas de clasificación de FIPFA.

⁶ Estándar Internacional: Entrenamiento y Certificación del Clasificador sección 5.3

⁷ Estándar Internacional: Evaluación de Atletas sección 5.5.4

X.4.2

Los atletas deben acceder a la evaluación firmando el formulario de consentimiento de clasificación para indicar su voluntad de ser clasificados y confirmar su consentimiento y habilidad de dar su mayor esfuerzo y cooperación a lo largo del proceso de clasificación.

X.4.3

El atleta puede estar acompañado por un intérprete y no más de un representante del Federación Nacional⁸.

X.4.4

Si el atleta no atiende a la evaluación en el horario y lugar específico, con la documentación apropiada, equipamiento/vestimenta y/o, acompañado por el Personal de Soporte al Atleta requerido, el atleta no será alocado a una clase deportiva o estatus de clase deportiva y no se le permitirá competir en la competencia FIPFA, de acuerdo con el Artículo 9 del Código de Clasificación IPC, Falta para Asistir la Evaluación.

El Jefe de Clasificación puede, si el tiempo lo permite, re-programar la evaluación. Sin embargo, si el atleta no tiene una clase deportiva y un Estatus de Clase Deportiva al atleta no se le permitirá competir en esa competencia.

X.4.5

El atleta debe estar en buena salud, entrado en calor y listo para desempeñarse en actividad física.

Si un atleta tiene una condición de salud que le causa dolor que limita o inhibe máximo esfuerzo durante la evaluación, el atleta no será evaluado en ese momento. El atleta está sujeto al Artículo 10 del Código de Clasificación IPC, No cooperación durante la evaluación.

El Jefe de Clasificación puede, si el tiempo lo permite, reprogramar la evaluación. Sin embargo, si el atleta no tiene una clase deportiva y un Estatus de Clase Deportiva al atleta no se le permitirá competir en esa competencia⁹.

X.5 Proceso de Evaluación del Atleta

El proceso de evaluación del atleta puede incluir, pero no se limita a:

- Evaluación física
- Evaluación técnica
- Evaluación de observación

⁸ Estándar Internacional: Evaluación de Atletas sección 6.1.3

⁹ Estándar Internacional: Evaluación de Atletas sección 6.2.3

X.5.1 Evaluación física

El Panel de Clasificación deberá conducir una evaluación física del atleta usando los métodos de evaluación detallados en las Reglas de Clasificación de FIPFA.

X.5.2 Evaluación técnica

El Panel de Clasificación deberá conducir una evaluación técnica del atleta usando los métodos de evaluación detallados en las Reglas de Clasificación de FIPFA.

La evaluación técnica puede incluir, aunque no está limitada a, la evaluación en un entorno no competitivo de las tareas y actividades específicas que son parte del Powerchair Football.

Los clasificadores pueden aplicar ciertas condiciones al atleta para observar cómo éste desempeña la actividad bajo condiciones simuladas de deporte.

Los clasificadores deben estar convencidos de que el atleta ha desempeñado al máximo de su capacidad durante la evaluación técnica y puede solicitar un mayor esfuerzo para garantizar una observación óptima.

X.5.3 Observación en Competencia

El Panel de Observación observará al atleta desempeñando las actividades específicas que son parte del deporte durante el entrenamiento y/o sesiones de práctica y/o durante la misma competencia.

X.6 Clase deportiva y Estatus de Clase deportiva¹⁰

Cada atleta que desee tomar parte de la Competencia debe estar asignado a una clase deportiva y estatus de clase deportiva de acuerdo con las reglas de FIPFA o no podrán competir.

X.6.1 Clase deportiva

La clase deportiva categoriza a los atletas de acuerdo a cuánto su discapacidad impacta en su desempeño atlético. Existen 2 clases deportivas en el Powerchair Football.

X.6.2 Estatus de Clase deportiva

El estatus de clase deportiva indica hasta qué punto se requiere que un atleta siga siendo evaluado y tenga más oportunidad de protesta de una clase deportiva.

Nuevo (N)

Estado de clase deportiva Nuevo (N) es asignado a un atleta que no ha sido evaluado previamente por un Panel de Clasificación FIPFA y no ha tenido una entrada de clase deportiva verificado por FIPFA.

¹⁰ Estándar Internacional: Evaluación del Atleta sección 3.3.3

Estado de clase deportiva Nuevo (N) incluye atletas que han sido asignados una clase deportiva por su Federación Nacional (FN) con propósitos de ingreso.

Atletas con estado de clase deportiva Nuevo (N) deben completar la evaluación del atleta previo a competir en una competencia sancionada por FIPFA.

Reevaluar (R)

Clase deportiva Reevaluar (R) es asignada a un atleta que ha sido previamente evaluado por un panel de clasificación internacional pero aún está sujeto a mayor reevaluación. La clase deportiva actual del atleta es válida, pero el atleta está sujeto a una reevaluación y la clase deportiva puede cambiar antes o después de la competencia.

Estado de clase deportiva Reevaluar (R) incluye pero no está limitado a:

- Atletas que requieren mayor observación durante la competencia para confirmar su clase deportiva,
- Atletas con discapacidades fluctuantes o progresivas,
- Atletas cuya clase deportiva aún está sujeto a protesta de acuerdo con los requisitos de Primera Aparición de FIPFA.

Atletas con estado de clase deportiva Reevaluar (R) deben completar la evaluación previo a competir en una competencia sancionada por FIPFA.

Confirmado (C)

Estado de clase deportiva Confirmado (C) es asignado a atletas que han sido evaluados previamente por un panel de clasificación FIPFA y el panel ha determinado que su clase deportiva no cambiará.

Un atleta con estado deportivo Confirmado no podrá cambiar de clase deportiva ante so después de una competencia, excepto en el caso de una protesta interpuesta dentro de una circunstancia excepcional¹¹.

Un atleta con estado deportivo Confirmado (C) no requieren completar la evaluación previa a competir en competencias sancionadas por FIPFA, con la excepción de reevaluaciones debido a protestas interpuestas dentro de una circunstancia excepcional.

El estado confirmado será asignado cuando el atleta tiene la misma clase deportiva por un mínimo de 2 y un máximo de 3 competencias sancionadas por FIPFA a lo largo de un período de al menos 2 años, a menos que el atleta tenga un cambio en su condición.

X.6.3 Clase deportiva- Evaluación Inelegible

No elegible (NE)

¹¹ Estándar Internacional para Protestas y Apelaciones, Artículo 5.

En circunstancias donde la determinación de elegibilidad involucre la evaluación de un panel de clasificación en una competencia, y una clase deportiva inelegible para competir es asignada, el atleta será evaluado por un segundo panel de clasificación. Si el segundo panel confirma que el atleta es inelegible para competir, el atleta no podrá competir y no tendrá más opciones de protesta.

X.7 Presentación incorrecta para la Evaluación

Hay tres opciones posibles de que un atleta se presente a la evaluación de manera incorrecta.

X.7.1 Fracaso en presentarse a la evaluación

Si un atleta no se presenta a la evaluación, el atleta no será ubicado en una clase deportiva o estado de clase deportiva y no podrá competir en esa competencia de FIPFA.

Si el Jefe de Clasificación está conforme con que existe una explicación razonable para que el atleta no se haya presentado a la evaluación, el atleta tendrá una segunda y última oportunidad para presentarse a la evaluación.

Fracaso a presentarse a la evaluación incluye:

- No asistir a la evaluación en el día y lugar especificado,
- No asistir a la evaluación con el equipamiento/vestuario apropiado y/o documentación,
- No asistir a la evaluación acompañado por el Personal de Soporte al Atleta requerido.

X.7.2 No cooperación durante la evaluación¹²

Un atleta que, en la opinión del panel de clasificación, es incapaz o no tiene la voluntad de participar de la Evaluación del Atleta será considerado como no cooperativo durante la evaluación.

Si el Jefe de Clasificación está conforme con que existe una explicación razonable para que el atleta no muestre cooperación durante la evaluación, el atleta tendrá una segunda y última oportunidad para presentarse y cooperar en la evaluación.

Si el atleta no coopera durante la Evaluación del Atleta, el atleta no será asignado a una clase deportiva ni un estatus de clase deportiva y no podrá competir en esa competencia de la FIPFA.

Cualquier atleta que no sea cooperativo durante una evaluación no podrá volver a ser evaluado para ese deporte por un mínimo de **doce meses** comenzando desde la fecha en que el atleta no cooperó.

¹² Código de Clasificación IPC sección 10.

X.7.3 Distorsión intencional de habilidades y/o capacidades¹³

Un atleta que, en la opinión del Panel de Clasificación, distorsiona intencionalmente sus habilidades y/o capacidades será considerado como violación de las reglas de clasificación de FIPFA. El atleta no será asignado a una clase deportiva ni estatus de clase deportiva y no podrá competir en esa competencia.

Si un atleta distorsiona intencionalmente sus habilidades y/o capacidades:

- El atleta no podrá volver a ser evaluado para Powerchair Football por un mínimo de dos años comenzando desde la fecha en que el atleta distorsionó intencionalmente sus habilidades y/o capacidades.
- El Jefe de Clasificación eliminará la clase deportiva y estatus de clase deportiva asignada al atleta del Listado de Clasificación Maestra de FIPFA.
- El atleta será designado como DI (Distorsión Intencional) en el Listado de Clasificación Maestra de FIPFA y en el listado web de FIPFA.
- El atleta no podrá volver a ser evaluado para FIPFA o para cualquier otro deporte dentro de FIPFA por un período de dos años comenzando desde la fecha en que el atleta distorsionó intencionalmente sus habilidades y/o capacidades.

Un atleta que, en una segunda y separada ocasión, distorsiona intencionalmente sus habilidades y/o capacidades recibirá un veto de por vida y otras sanciones consideradas apropiadas por FIPFA.

X.8 Consecuencias por presentación incorrecta a la evaluación

X.8.1 Consecuencias para el Personal de Soporte del Atleta

FIPFA aplicará sanciones en el personal de soporte al atleta que asistan o incentiven a que un atleta no se presente a una evaluación, no coopere, que distorsione intencionalmente sus capacidades y/o habilidades o interrumpa el proceso de evaluación de cualquier otra manera.

X.8.2 Consecuencias para los equipos

Si a un atleta no se lo considera elegible para competir por violación de presentación incorrecta a la evaluación del atleta según las Reglas de Clasificación FIPFA, la posición de ese atleta en el equipo no podrá ser reemplazado con un suplente. Las reglas del juego aplicarán a equipos que tengan un faltante de uno o más jugadores.

X.8.3 Publicación de Penalidades¹⁴

FIPFA divulgará los detalles de las penalidades impuestas sobre los atletas y personal de soporte al atleta.

¹³ Código de Clasificación IPC sección 11

¹⁴ Código de Clasificación IPC sección 13

X.9 Asignación de clase deportiva inicial y estatus de clase deportiva¹⁵

X.9.1

El atleta es asignado una clase deportiva inicial y estatus de clase deportiva luego de haber realizado la evaluación física y técnica.

X.9.2

Una vez que el Panel de Clasificación tomó una decisión sobre la clase deportiva del atleta, el atleta es informado de la decisión del panel por un miembro del mismo. Esto ocurrirá tan pronto sea posible luego de que se tome la decisión.

X.9.3

La Evaluación de Observación se requiere para confirmar la clase deportiva del atleta. Una vez que el panel confirma la clase deportiva, el atleta será informado de la decisión tan pronto sea posible.

X.9.4 Notificación a Atletas

Una notificación escrita **será** provista al atleta o al representante nacional del atleta, registrado por escrito en un formulario de FIPFA que incluye:

- La clase deportiva asignada al atleta
- El estatus de clase deportiva actualizado del atleta
- Opciones de protesta y procedimientos

X.9.5 Notificación a terceras partes

Al finalizar cada sesión durante el período de evaluación del atleta, el Jefe de Clasificación debe proveer detalles de la asignación de clases deportivas y estatus de clases deportivas actualizadas para el LOC y la Comisión de Competencia del Panel de Torneo (CCPT).

El LOC debe proveer toda la información relevante que los equipos puedan necesitar para evaluar a los atletas que ingresan a la competencia con un estatus de clase deportiva N o R.

X.10 Cambios en clase deportiva después de una evaluación de observación

Si se determina cualquier cambio en la clase deportiva de un atleta por el panel de clasificación como resultado de la observación durante la competencia, todas las partes relevantes deberán ser informadas tan pronto sea logísticamente posible.

- Un miembro del panel de clasificación deberá informar al atleta, al representante nacional del equipo y al LOC y/o TD de la decisión del panel tan pronto sea logísticamente posible.

¹⁵ Estándar Internacional: Evaluación del Atleta sección 8

- El Jefe de Clasificación debe transmitir los resultados de las clases deportivas asignadas y los estatus de clases deportivas actualizados a los LOC y/o CCPT para que puedan preparar las listas iniciales y hacer los arreglos administrativos asociados al evento.
- Los resultados y/o listas iniciales pueden requerir de ajustes de los LOC y/o CCPT de acuerdo con las reglas de deporte y clasificación del IF.
- El LOC y/o CCPT deben notificar a otros equipos/naciones y cualquier otra parte relevante de cualquier cambio cuanto antes.

Una notificación escrita de cualquier cambio resultando de la evaluación de observación durante el período de competencia de clasificación debe ser provista al atleta a través del representante NOPF, en el formulario estandarizado de FIPFA.

X.11 Primera aparición

La primera aparición en Powerchair Football se define como la primera vez que un atleta tiene un tiempo considerable de juego (determinado por el Jefe de Clasificación) durante las rondas o etapas preliminares.

X.12 Notificación post competencia

El Jefe de Clasificación debe confirmar cada clase deportiva y estatus de clase deportiva asignada por los paneles de clasificación antes del final de cada competencia. Un listado de todos los atletas y sus clases deportivas y estatus de clase deportiva será entregado a los equipos al final del evento y posteado en la web de FIPFA dentro de las cuatro semanas de finalizado el evento.

Los resultados de clasificación de cada competencia serán posteados en la web de FIPFA para todas las naciones que asistieron incluyendo los nombres de los atletas, su clase deportiva y estatus de clase deportiva.

X.13 Definiciones

Un glosario de términos definidos (que generalmente aparecen en mayúsculas en estas reglas) es incluido en el Apéndice 1. Algunos términos pueden estar definidos en el cuerpo de estas reglas (a ser desarrollado).

X.14 Protestas y Apelaciones

X.14.1 Protestas

El término “protesta” se refiere al procedimiento por el cual se realiza una objeción formal a la clase deportiva de un atleta y se resuelve subsecuentemente.

X.15 Principios generales para el manejo de protestas

X.15.1

Las protestas sólo deberían presentadas por un representante designado de una:

- Organización Nacional de Powerchair Football (NOPF) o
- Jefe de Clasificación bajo condiciones excepcionales.

X.15.2

La clase deportiva de un atleta sólo debería protestarse una vez, con la excepción de protestas presentadas en circunstancias excepcionales.

X.15.3

La protesta por una clase deportiva asignada por FIPFA sólo debería resolverse por FIPFA.

X.15.4

Las protestas deben resolverse de una manera que minimice el impacto en la competencia. Las presentaciones de medallas no deberían realizarse hasta que se finalicen las protestas.

X.15.5

Una protesta no debe ser resuelta por el panel de clasificación que asignó la clase deportiva por la que se originó la protesta, excepto si la protesta es presentada 18 meses o más después de la más reciente adjudicación de clases deportivas. En ese caso, los clasificadores involucrados en la asignación original pueden formar parte del panel de protesta. Esta regla entrará en vigencia después del 2011.

X.15.6

El panel de protesta debe incluir clasificadores de igual o mayor nivel de certificación que el panel de clasificación que asignó la clase deportiva al atleta que está realizando la protesta.

X.16 Oportunidades de Protesta

X.16.1

NOPF puede protestar la clase deportiva de un atleta de su propia u otra nación.

X.16.2

El estatus de clase deportiva indica las oportunidades de protesta que están disponibles.

El estatus de clase deportiva también indica quién puede presentar la protesta.

X.16.3

El Jefe de Clasificación de FIPFA puede protestar la clase deportiva de cualquier atleta.

X.16.4

Atletas con estatus de clase deportiva Nueva (N) pueden ser protestados por NPC, NF o el Jefe de Clasificación de FIPFA luego de completar la evaluación del atleta y asignar un estatus de clase deportiva reevaluar (R). Luego de la resolución de protesta, el atleta será designado:

- Estatus Reevaluar (R)
- Estatus Confirmado (C)
- Inelegible para Competir

X.16.5

Atletas con estatus de clase deportiva reevaluar (R) pueden ser protestados por NOPF o el Jefe de Clasificación de FIPFA luego de completar la evaluación del atleta y asignar un estatus de clase deportiva reevaluar (R). Luego de la resolución de protesta, el atleta mantendrá su estatus de reevaluar o será designado:

- Estatus confirmado (C) o
- Inelegible para competir

X.16.6

Atletas con estatus de clase deportiva confirmado (C) sólo pueden ser protestados por el Jefe de Clasificación de FIPFA bajo condiciones excepcionales (IS Protesta y Apelaciones artículo 5).

X.16.7

Las regulaciones relacionadas con atletas con estatus de clase deportiva Inelegible están delineadas en IS Evaluación del Atleta artículo 3.2.2.

X.17 Circunstancias excepcionales

Circunstancias excepcionales surgen cuando un Jefe de Clasificación cree que un atleta con estatus de clase deportiva confirmado (C) demuestra significativa mayor o menor habilidad previo a o durante una competencia, que no refleja la actual clase deportiva del atleta.

X.17.1

Circunstancias excepcionales pueden ocurrir como resultado de:

- Un cambio en el grado de discapacidad de un atleta,
- Que el atleta demuestra significativamente mayor o menor habilidad previo a o durante una competencia que no refleja su actual clase deportiva,
- Un error cometido por el panel de clasificación que ha llevado a que el atleta sea asignado a una clase deportiva que no se condice con las habilidades del atleta o
- Los criterios para la asignación de clase deportiva ha cambiado desde la última evaluación del atleta.

X.17.2

Una protesta realizada en circunstancias excepcionales seguirá el mismo proceso detallado en el siguiente artículo.

X.18 Procedimientos de protesta durante competencias

X.18.1

Las protestas pueden ser presentadas por:

- Un representante NNOPF autorizado para presentar protestas (por ejemplo, el Jefe de Misión o Team Manager) y/o un Jefe de Clasificación de FIPFA o una persona designada para tal evento.
- El Jefe de Clasificación, o una persona designada para tal evento, debe ser la persona designada para recibir protestas de parte de FIPFA en ese evento.

La clase deportiva de un atleta puede ser protestada por un representante de su país dentro de los 60 minutos de que el atleta hay terminado la evaluación.

Las protestas deben ser presentadas de forma escrita en inglés en el formulario de protesta FIPFA que debe ser solicitado al Jefe de Clasificación o su designado, y acompañado por 100 EUROS. La información y documentación a ser presentada junto con el formulario de protesta debería incluir lo siguiente:

- El nombre, nacionalidad y deporte del atleta cuya clase deportiva se está protestando;
- La razón de la protesta;
- Detalles de la decisión siendo protestada;
- Cualquier documentación y otra evidencia que se pueda ofrecer que dé sustento a la protesta;
- La firma del representante NF o del Jefe de Clasificación, donde aplique, y
- Una cuota de 100 EUROS, a menos que haya un monto distinto especificado para esa competencia.

X.18.2

Al recibir el formulario de protesta, el Jefe de Clasificación conducirá una revisión para determinar si hay motivos para una protesta y si toda la información necesaria está incluida.

Si al Jefe de Clasificación le parece que el formulario de protesta se ha presentado sin toda la información necesaria, éste desestimaré la protesta y notificará a todas las partes involucradas. Si la protesta se declina, el Jefe de Clasificación deberá expresar por qué la protesta no es aceptada. LA CUOTA DE PROTESTA SERÁ DEVUELTA.

Si la protesta es aceptada, el Jefe de Clasificación deberá informar a todas las partes involucradas del horario y fecha para una subsiguiente evaluación de protesta.

X.18.3 Panel de Protesta durante la competencia

El Jefe de Clasificación apuntará un panel de protesta para conducir una evaluación al atleta. El panel de protesta consistirá de 3 (tres) clasificadores, de igual o mayor nivel de certificación, que ellos involucrados en la más reciente asignación de clase deportiva del atleta.

Miembros del panel de protesta no deberán tener un involucramiento directo con la asignación de la clase deportiva del atleta que está siendo protestada, a menos que esa evaluación haya ocurrido más de 18 (dieciocho) meses anteriores a la protesta presentada. Esto entrará en efecto después del 2011.

Toda la documentación presentada con el formulario de protesta deberá ser ofrecida al panel de protesta. Los paneles de protesta deberán conducir la evaluación de protesta sin referencia al panel de clasificación que asignó la más reciente clase deportiva al atleta.

De ser necesario, el panel de protesta puede buscar asistencia médica, deportiva o científica para rever la clase deportiva de un atleta incluyendo las anotaciones del panel inicial.

Todas las partes involucradas deberán ser notificadas de la decisión de protesta. Una notificación escrita debe ser provista al atleta en el formulario estandarizado de protesta.

Tabla 1: Oportunidades de protesta durante competencias.

Estatus de clase deportiva del atleta	Puede ser protestado por NOPF del atleta y/u otro NOPF	Puede ser protestado por Jefe de Clasificación
Nuevo (N)	SI	SI
Reevaluar (R)	SI	SI
Confirmado (C)	NO*	NO**

*El atleta puede ser protestado después de su primera aparición, pero sólo puede ser protestado una vez.

**El atleta puede ser protestado bajo circunstancias excepcionales.

X.19 Procedimientos para protestas presentadas fuera de competencia

X.19.1

Las protestas se aceptan dentro de los 30 días del último día de una competencia en donde el atleta ha competido o 30 días anteriores a una competencia donde el atleta competirá.

X.19.2

Las protestas deben presentarse en el formulario de protesta estandarizado al Responsable de Clasificación o su designado, y acompañado de 100 EUROS por protestas presentadas fuera de competencia.

X.19.3

Al recibir el formulario de protesta y la cuota de protesta el Responsable de Clasificación o su designado realizarán una revisión para determinar si todas las reglas importantes que conciernen a la presentación de la protesta han sido cumplidas y aceptará o desechará la protesta.

X.19.4

Si las reglas relevantes no han sido cumplidas o no hay sustento para la protesta, el Responsable de Clasificación desechará la protesta y devolverá el formulario de protesta con una explicación formal. LA CUOTA SERÁ RETENIDA.

Por ejemplo, las protestas se pueden desechar debido a las siguientes razones:

- El atleta ha sido protestado previamente y se tomó una decisión definitiva.
- La presentación de la protesta no se completó dentro del período de tiempo estipulado.
- El formulario de protesta no fue firmado por un representante de NOPF.

X.19.5

El Responsable de Clasificación debe avisar a todas las partes involucradas dentro de los 28 (veintiocho) días calendario del horario y fecha para la evaluación de protesta, que, seguido a la consulta con todas las partes, puede llevarse a cabo en una competencia en la que todos estén de acuerdo. (Debe realizarse en una competencia designada para que todos los aspectos de la clasificación puedan llevarse a cabo- evaluación, capacidades técnicas y observación en el campo de juego).

X.19.6

Protestas fuera de competencia sólo pueden resolverse en una competencia internacional por un panel de protesta que encaje en la misma descripción que la detallada en X.4.3.

Tabla 2: Protestas presentadas fuera de competencia.

Estatus de clase deportiva del atleta	Puede ser protestado por NOPF del atleta y/u otro NOPF	Puede ser protestado por Jefe de Clasificación
Nuevo (N)	NO	NO
Reevaluar (R)	SI	SI
Confirmado (C)	SI*	SI**

*El atleta puede ser protestado por otro NOPF, pero sólo puede ser protestado una vez.

**El atleta puede ser protestado bajo circunstancias excepcionales.

X.20 El camino de la Protesta

Las siguientes secciones describen las distintas etapas de un procedimiento de protesta durante o fuera de una competencia.

Paso 1- Tareas antes de la competencia

Comunicar detalles del procedimiento de protesta a los relevantes NOPFS.
Distribuir el formulario estándar de protesta.
Identificar los medios (quién, cuándo, a quién) por el cual se debe presentar la propuesta.

Paso 2- Entrega de protesta

Formulario de protesta es completado y presentado por la persona indicada en NOPF
Presentación de la documentación e información relevante adicional al formulario de protesta
Pago de la cuota de protesta
Todos los documentos deben ser presentados al Responsable o Jefe de Clasificación de la competencia.

Paso 3- Revisión de la presentación de protesta por el Responsable o Jefe de Clasificación de la competencia

Paso 4- Decisión sobre la presentación de protesta por el Responsable o Jefe de Clasificación de la competencia

Si es rechazado: el Responsable o Jefe de Clasificación de la competencia debe notificar a la parte presentadora, explicando el motivo de rechazo.
Si es aceptado: proceder con Paso 5

Paso 5- Preparación para la resolución de la protesta del Responsable de Clasificación de la competencia

Cita con el Panel de Protesta
Notificar a las partes relevantes acerca de cuándo, dónde y cómo se manejará la protesta

Paso 6- Resolución de la protesta por parte del Panel de Protesta

Revisar toda la documentación e información
Conducir la evaluación de protesta
Asignar una clase deportiva
Avisar al Responsable de Clasificación de la resolución de la protesta

Paso 7- Seguimiento administrativo

Jefe de Clasificación debe avisar a las partes involucradas del resultado de la protesta de forma oral y escrita
Comunicar la decisión con las partes relevantes para asegurar la continuación de la competencia
Actualizar la lista principal de clasificación

X.21 Apelaciones

El término ‘apelación’ se refiere al proceso por el cual una objeción formal a la forma de conducción del procedimiento de clasificación es realizada y, subsecuentemente, resuelta.

X.21.1 Principios generales para el manejo de apelaciones

FIPFA designará gente para estar en el organismo de apelaciones de FIPFA. El procedimiento de apelaciones deberá ser consistente con el Consejo del Comité Paralímpico Internacional de Arbitraje del Reglamento de Clasificación. Para conocer las reglas actuales del BAC, por favor dirigirse a la web de IPC.

X.22 Jurisdicción de Apelación

X.22.1

El organismo de apelación deberá tener jurisdicción para revisar las decisiones de clasificación a modo de:

- Asegurar que todos los procedimientos de correcta asignación de clase deportiva se hayan seguido, y/o
- Asegurar que todos los procedimientos correctos de protesta se hayan seguido.

X.22.2

Ningún organismo de apelación tendrá jurisdicción para revisar los méritos de una asignación de clase deportiva o estatus de clase deportiva. Bajo ninguna circunstancia el organismo deportivo puede modificar una decisión al asignar a un atleta una nueva clase deportiva y/o estatus de clase deportiva.

X.22.3

El organismo de apelación escuchará las apelaciones sólo en los casos en que todas las otras opciones, incluyendo pero no limitado a procedimientos de protesta, se hayan agotado.

X.23 Presentación de apelación

X.23.1

Las apelaciones pueden comenzarse en cualquier momento, al presentar una notificación de apelación FIPFA a través de la Secretaría del Responsable de Clasificación y FIPFA deberá rápidamente transmitir una copia de la apelación a la parte opuesta.

X.23.2

Sólo un NOPF tiene el derecho de presentar una apelación de una decisión concerniente a su propio atleta.

X.23.3

Una notificación de apelación deberá:

- Especificar la parte que requiere la apelación;

- Proveer el nombre, nacionalidad y deporte del atleta cuya clase deportiva y/o estatus de clase deportiva es sujeto de la apelación;
- Identificar la decisión siendo apelada, adjuntando una copia de la decisión (si es escrita) o brevemente resumiéndola;
- Identificar los motivos de apelación; y
- Identificar todos los documentos, evidencia y testigos que serán presentados apoyando la apelación.

X.23.4

Las apelaciones deben estar acompañadas de 300 EUROS. Prueba de pago debe ser incluida en la notificación de apelación.

X.23.5

Al recibir una notificación de apelación, FIPFA informará al organismo de apelación que conducirá una revisión para determinar si las formas alternativas se han agotado por la parte que presenta la apelación. Si las demás formas no han sido agotadas, FIPFA emitirá una decisión por escrito desechando la apelación.

X.24 Procedimiento de Apelación

X.24.1

Si todas las demás formas han sido agotadas, FIPFA:

- Avisará a las partes relevantes que un organismo de apelación será constituido con el propósito de escuchar la apelación.
- Enviará una copia de la notificación de apelación, y todas los documentos, evidencia y detalles de testigos de la parte mencionada en la notificación de apelación ('la parte opositora').
- Avisará a la parte opositora que deberá, dentro de los 28 días calendario de recibida la notificación de apelación (o dentro del período requerido por el organismo de apelación de FIPFA), presentar ante el organismo de apelación un listado con todo los documentos, evidencia y testigos expertos ofrecidos por la parte opositora en relación a la apelación.
- Definir una ubicación y fecha para la audiencia: el organismo de apelación tendrá el derecho, en su mero criterio, de conducir una audiencia en vivo, por teleconferencia o por video conferencia.

X.25 Audiencia de Apelación

X.25.1

El organismo de apelación, cuyos miembros deberán cumplir con y haber firmado un acuerdo de conflicto de interés, estará compuesto de no menos de tres individuos que no hayan estado involucrados en o informados de la disputa presentada ante el organismo de apelación en ninguna etapa.

X.25.2

A modo de asegurar un nivel de independencia de decisiones, la mayoría de los miembros del organismo de apelación no deben tener otra responsabilidad oficial en FIPFA.

X.25.3

El organismo de apelación puede designar un consejo para asistirlo en la audiencia.

X.25.4

FIPFA y el NOPF aplicable tendrán el derecho de ser representados por el consejo y, en caso de ser necesario, de emplear un intérprete aprobado por el organismo de apelación.

X.25.5

No más de dos (2) representantes de cualquier parte, excluyendo al atleta y cualquier intérprete, estará autorizado para participar de la audiencia.

X.25.6

Cada parte tendrá el derecho de ofrecer evidencia documental, de presentar un memorándum o informe de audiencia y (sujeto a la discreción del organismo de apelación) de llamar a testigos.

X.26 Decisión de Apelación

X.26.1

El organismo de apelación emitirá una decisión resolviendo cualquier apelación después de la audiencia. La decisión debe ser informada a todas las partes, FIPFA y, en el caso de apelaciones conducidas en conexión con una competencia, al Comité Organizador de la Competencia.

X.26.2

El organismo de apelación deberá afirmar la decisión apelada o desestimar la decisión. Si la decisión es desestimada, la opinión escrita del organismo de apelación deberá especificar el error procedimental cometido y deberá dirigir a la parte apropiada a reconsiderar la decisión de manera consistente con las instrucciones del organismo.

X.26.3

FIPFA será responsable de asegurar que las directivas del organismo de apelación sean seguidas en tiempo y forma.

X.26.4

Las decisiones de apelación son finales y no están sujetas a futuras apelaciones.

X.27 Confidencialidad

X.27.1

Las acciones de apelación son confidenciales. Las partes y el organismo de apelación no divulgarán datos u otra información relacionada a la disputa o las acciones a otra persona ni entidad excluyendo, en la medida de lo necesario para procesar o defender la apelación:

- Empleados o agentes de una parte;
- Testigos cuyo testimonio puede ser ofrecido en la apelación, y
- Consejo, consejeros o intérpretes involucrados por motivo de la apelación.

X.27.2

El organismo de apelación puede, en su mera discreción, requerir a todas las personas que asistan a la audiencia que firmen una declaración accediendo a mantener la confidencialidad de los hechos o información divulgada en la audiencia. Cualquier individuo que se niegue a firmar tal declaración puede ser excluido de la audiencia.

X.28 El camino de la Apelación

Las siguientes secciones describen las distintas etapas de una apelación conducida durante o fuera de una competencia.

<p>Paso 1- Tareas antes de la competencia Comunicar detalles del procedimiento de protesta a los relevantes NOPFS. Distribuir la plantilla del formulario de apelación. Identificar los medios (quién, cuándo, a quién) por el cual se debe presentar la apelación.</p>
<p>Paso 2- Presentación de notificación de apelación Formulario de apelación completo y presentado por persona adecuada del NOPF Presentación de la documentación e información relevante en anexo de formulario de apelación Pago de cuota de apelación Todos los documentos deben presentarse al organismo de apelación</p>
<p>Paso 3- Revisión de la presentación de apelación por parte del organismo de apelación</p>
<p>Paso 4- Decisión sobre presentación de apelación por parte del organismo de apelación Si es rechazado: se deberá notificar a la parte presentadora, explicando los motivos del rechazo Si es aceptado: continuar con el paso 5</p>
<p>Paso 5- Notificación a las partes relevantes</p>
<p>Paso 6- Preparación de la audiencia de apelación Establecer un organismo de apelación Notificar la audiencia de apelación a las partes relevantes</p>
<p>Paso 7- Audiencia de apelación</p>
<p>Paso 8- Decisión de apelación</p>
<p>Paso 9- Seguimiento administrativo FIPFA debe comunicar el resultado de la apelación Actualizar la clasificación en el listado principal (si corresponde) Revisar las reglas de clasificación (si corresponde)</p>

X.29 Formulario de Apelación de Clasificación

Formulario de Autorización de Clasificación

Yo,.....

(escribir en imprenta el nombre del atleta) accedo a pasar por el proceso de clasificación de FIPFA y a cumplir con el Código de Conducta de Atletas. Comprendo lo siguiente:

- El proceso de clasificación requiere que responda a una serie de preguntas incluyendo preguntas sobre mi discapacidad y entrenamiento. Accedo a responder todas las preguntas de forma completa, con la verdad y con todo mi conocimiento.
- Se me puede solicitar que realice algunas actividades o habilidades deportivas. Entiendo que la naturaleza de estas pruebas y el esfuerzo que requieren es similar al requerido para entrenar en atletismo. Considero que estoy suficientemente sano para realizar estas pruebas con seguridad y que existe un pequeño riesgo en hacerlo, aproximadamente igual al riesgo asociado con completar una sesión de entrenamiento de atletismo. Acepto que en caso de sufrir una lesión durante el proceso de clasificación, no será la culpa de Atletismo IPC.
- Debo intentar realizar las actividades de clasificación con mi mayor habilidad y que el fracaso de dar mi mayor esfuerzo será considerado una forma de engaño. Si esto ocurre, la clasificación será terminada, no se asignará una clasificación y será descalificado de la competencia.
- Durante el proceso de clasificación puedo ser fotografiado o grabado en video. Entiendo que estas imágenes serán utilizadas con el propósito de clasificación a modo de sustentar las decisiones o para educar a otros sobre el proceso de clasificación. Las imágenes no serán usadas para un fin comercial o para apoyar ningún negocio con ánimos de lucro.

Cuando reciba mi clase, entiendo que mi desempeño en competencias será observado por clasificadores para confirmar que he dado mi mayor esfuerzo durante evaluaciones pre-competitivas. Si el equipo de clasificación determina que mi desempeño competitivo es significativamente diferente de mi desempeño en la clasificación de pruebas físicas, entiendo que puedo ser descalificado.

Entiendo que, como atleta, tengo los siguientes derechos durante la clasificación:

- El derecho a retirarme: mi participación en el proceso de clasificación es voluntario y tengo el derecho de retirarme del proceso de clasificación en cualquier momento. Firmar este formulario no cambia mi derecho de retirarme en cualquier momento. Entiendo que si me retiro del proceso de clasificación no podré clasificar y no podré competir en las competencias de FIPFA;



- El derecho a respeto y confidencialidad: las evaluaciones se conducirán con respeto y la información obtenido durante el proceso de clasificación será tratada con confidencialidad;
- El derecho a cuestionar una decisión de clasificación: esto deberá hacerse a través de los canales apropiados.

Al firmar este documento indico que comprendo la información mencionada arriba o que mi padre/guardián ha leído y lo comprendió.

Firma

Fecha

Firma del padre/guardián (si es menor a 18 años)

Fecha

Testigo

Fecha

X.30 Entrenamiento y Certificación del Clasificador

X.30.1 Personal de Clasificación¹⁶

Clasificador

Un clasificador es una persona autorizada como oficial por FIPFA para evaluar atletas, mientras oficiando como miembro del Panel de Clasificación.

Un clasificador es responsable por respetar las siguientes reglas prescritas como figuran en el último reglamento y adhiere al Código de Conducta del Clasificador.

Los deberes del Clasificador pueden incluir, pero no están limitados a:

1. Trabajar como miembro de un Panel de Clasificación para asignar clase deportiva y estatus de clase deportiva, incluyendo protestas y apelaciones.
2. Atender las reuniones de clasificación en las competencias.
3. Asistir al entrenamiento y certificación del clasificador.

Responsable de Clasificación

El Responsable de Clasificación es la persona responsable por la dirección, administración, coordinación e implementación de los asuntos para FIPFA.

Los deberes del Responsable de Clasificación incluyen, pero no están limitados a:

1. Examinar el estatus del Sistema de Clasificación de forma regular.
2. Liderar el diseño, planificación y recomendación de programas y políticas para FIPFA para asegurar que las Reglas de Clasificación cumplen con el Código de Clasificación y Estándares Internacionales.
3. Administrar y coordinar asuntos de clasificación, incluyendo servir como miembro de comités relevantes (por ejemplo Comité Ejecutivo, Comité **Sport Standing** o Management de Equipos).
4. Asignar clasificadores para paneles de clasificación, incluyendo asignación de Jefes de Clasificación.
5. Organizar y conducir el entrenamiento y certificación de clasificadores.
6. Mantener y actualizar la base de datos de clasificación y clasificadores, y la lista principal de clasificación.
7. Informar a los clasificadores de cambios en las reglas de clasificación y pedir feedback en asuntos que afectan al deporte y reglas de clasificación.
8. Cooperar con todas las partes externas relevantes.

Jefe de Clasificación

¹⁶ Código de Clasificación IPC Secciones 3.1, 3.2, 3.3 y Entrenamiento y Certificación del Clasificador IS Secciones 1 y 5.

El Jefe de Clasificación es un clasificador responsable por la dirección, administración, coordinación e implementación de asuntos de clasificación para una competencia específica.

Los deberes del Jefe de Clasificación incluyen, pero no están limitados a:

1. Administrar y coordinar asuntos de clasificación relacionados a una competencia específica.
2. Cooperar con Comités de Organización y equipos antes de la competencia para identificar y notificar a atletas que requieren una evaluación de clase deportiva y estatus de clase deportiva.
3. Cooperar con Comités de Organización antes de la competencia para asegurar que la logística de viaje, alojamiento y trabajo esté provisto para los clasificadores.
4. Supervisar a los clasificadores para asegurar que las reglas de clasificación están aplicadas correctamente.
5. Supervisar a clasificadores y entrenadores en sus deberes como miembros del panel de clasificación y monitorear su nivel de aptitud y capacidad de clasificación.
6. Completar un reporte de competencia dentro de los 5 (cinco) días de la competencia y enviárselo al Responsable de Clasificación.
7. Implementar los procedimientos de protesta como es determinado en la sección de Protesta y Apelaciones.

X.31 Niveles de Certificación de clasificadores¹⁷

Aprendiz

Un aprendiz es un individuo que está en proceso de entrenamiento formal por FIPFA, pero que aún no está certificado como Clasificador. Un aprendiz no puede ser un miembro designado de un panel de clasificación en una competencia internacional y no puede asignar una clase deportiva internacional. Un aprendiz no puede tener otros roles en la competencia en relación a su equipo o LOC.

Un aprendiz es responsable por las siguientes reglas prescritas como figuran en el último reglamento y adhiere al Código de Conducta de clasificadores.

Los deberes del aprendiz incluyen:

1. Participación activa y observación para aprender el proceso de clasificación, procedimientos y reglas y para desarrollar las competencias y aptitudes para la certificación.
2. Asistir a las reuniones de clasificación en eventos.

Nivel 1

¹⁷ Entrenamiento y Certificación del Clasificador IS Sección 2.4
Aprobado 28 de Febrero 2009

Clasificadores de nivel 1 han completado el entrenamiento formal introductorio de FIPFA y han sido certificados para ser miembros de un panel de clasificación en una competencia internacional. Clasificadores de nivel 1 pueden participar en la asignación de clases deportivas y estatus de clases deportivas bajo la supervisión de clasificadores más experimentados.

Nivel 2

Clasificadores de nivel 2 han completado el entrenamiento formal avanzado de FIPFA y han demostrado el nivel apropiado de experiencia. Los clasificadores de nivel 2 pueden participar en la asignación de clases deportivas y estatus de clases deportivas sin supervisión de clasificadores más experimentados.

X.32 Programa de Entrenamiento y Certificación de Clasificadores de FIPFA

Para ser certificado como clasificador un individuo debe completar el entrenamiento formal de FIPFA, que incluye educación teórica y práctica, así como entrenamiento práctico y mentoreo.¹⁸

El proceso corriente será uno de mentoreo usando el núcleo de la clasificación para mentorear a nuevos clasificadores con antecedentes apropiados. En una etapa posterior un camino de entrenamiento teórico y práctico será desarrollado para el clasificador.

X.33 Manteniendo la Certificación de Clasificador¹⁹

Los clasificadores deben mantener su certificación y serán notificados anualmente sobre el estado de su certificación y cómo desarrollar mayores competencias. Clasificadores que fallan en los criterios de mantenimiento perderán su estatus hasta que sean capaces de actualizar sus capacidades.

Nivel 1

1. Ser activos dentro de su país/región/zona, clasificar al menos una competencia o un mínimo de 10 atletas al año.
2. Entregar un registro de clasificación anual al Responsable de Clasificación para indicar actividad.
3. Asistir a talleres y seminarios para mantener el conocimiento de las reglas actuales de clasificación.
4. Clasificar al menos una competencia internacional cada cuatro años.

Nivel 2

¹⁸ Entrenamiento y Certificación del Clasificador IF Sección 3.1

¹⁹ Entrenamiento y Certificación del Clasificador IF Secciones 3.5, 3.6, 4.3 y 4.4.

1. Ser activos dentro de su país/región/zona, clasificar al menos una competencia o un mínimo de 10 atletas al año.
2. Entregar un registro de clasificación anual al Responsable de Clasificación para indicar actividad.
3. Clasificar en un Campeonato Mundial o Juego Paraolímpico cada tres años y continuar demostrando habilidades avanzadas.
4. Asistir a talleres y seminarios para mantener el conocimiento de las reglas actuales de clasificación.
5. Participa en discusiones y tareas de clasificadores manteniéndose actualizado con comunicaciones y direcciones del comité.

X.34 Código de Conducta

Los clasificadores deben cumplir con el Código de Conducta como es descrito en el Standard Internacional para Entrenamiento y Certificación del Clasificador sección 6.²⁰

FIPFA puede tomar acción disciplinaria contra los clasificadores si violan el Código de Conducta de Clasificación. Acción disciplinaria puede incluir una variedad de sanciones desde una reprimenda verbal o escrita a una revocación de la certificación como clasificador.

El incumplimiento debe ser reportado al Responsable de Clasificación, quien investigará el incumplimiento y tomará la decisión de si una acción disciplinaria será tomada.

Código de Conducta será agregado al Manual de Entrenamiento de los Clasificadores

Clases Deportivas

PF 1: Esto denota un jugador que tiene niveles de dificultad física significativamente altos que afecta su desempeño general. Las áreas de evaluación incluyen:

- Control postural
- Control de la cabeza
- Habilidades de manejo, donde se presta particular atención a:
 - Actividad de reflejo
 - Control motor fino
 - Patrón de movimiento motor bruto
 - Fluidez de movimientos de habilidad motriz

Estos criterios pueden combinarse para afectar el desempeño del jugador de modo de no ser tan funcionalmente efectivos como atletas en la categoría PF 2.

²⁰ Código de Clasificación IPC sección 3.4

PF 2: Esto denota un jugador que tiene niveles de dificultad física leve a moderado que afecta su desempeño general. Las áreas de evaluación incluyen:

- Control postural
- Control de la cabeza
- Habilidades de manejo, donde se presta particular atención a:
 - Actividad de reflejo
 - Control motor fino
 - Patrón de movimiento motor bruto
 - Fluidez de movimientos de habilidad motriz

Estos criterios pueden combinarse para afectar el desempeño del jugador pero es evidente que son funcionalmente más efectivos que atletas en la categoría PF 1.

Niveles de fitness, edad, cognición, sexo o habilidad no son factores en la clasificación. La evaluación debe enfocarse en el desempeño funcional del atleta que se presenta en relación al powerchair football y su habilidad para jugar el deporte de manera segura.

Powerchair Football puede incluir atletas con:

- **Condiciones neurológicas** como: parálisis cerebral, lesión traumática del cerebro, derrame cerebral, ataxia de Frederic, condiciones neurológicas progresivas.
- **Desórdenes ortopédicos** como: artritis (en las cuatro extremidades), artrogriposis, algunos tipos de enanismo, enfermedad de los huesos de cristal (osteogénesis imperfecta).
- **Amputaciones:** congénitas o adquiridas, donde hay 3 o 4 miembros involucrados arriba de la rodilla o codo, o doble amputación de los miembros superiores arriba del codo.
- **Miopatías** como: distrofia muscular, atrofia muscular espinal, amyotonia congénita.
- **Lesión de la médula espinal** como: polio, Guillame-Barre, tetrapelgia.

Si un candidato a clasificación demuestra niveles de habilidad funcional relacionado a movilidad de silla de ruedas ambulatoria o manual, entonces el powerchair football no sería un deporte apropiado para que participen.

Pautas de Evaluación

Condiciones neurológicas: Atletas con dificultades neurológicas pueden tener movimientos influenciados por fuertes reflejos		
	PF 2 (más capaces)	PF 1 (más afectados)
Control Troncal	Atletas en este nivel de juego se podrán recuperar de movimiento delantero lateral y rotativo, pero lo harán con secuencia retrasada o afectada. Secuencia y timing será	Control del tronco moderado a pobre: Atletas en este nivel tendrán más dificultad o fracasarán en recuperarse de de movimiento delantero lateral y rotativo.

	<p>retrasado pero puede cumplir con la tarea sin asistencia. Algunos CP demostrarán patrones de reflejo a lo largo de los movimientos.</p>	<p>Secuencia y timing será retrasado y no podrá cumplir con la tarea sin asistencia. Los reflejos son más fuertes que los movimientos.</p>
Control de la cabeza	<p>Control de la cabeza será justo y apto para sostener un impacto sin perder el control. Puede usar la cabeza para hacer un escaneo visual.</p>	<p>Control de la cabeza será difícil de mantener durante un impacto Tendrá habilidad reducida para usar la cabeza para hacer un escaneo visual.</p>
Control de manejo	<p>Debería poder demostrar capacidad de manejo fluido en toda dirección con la habilidad de agarrar el freno y mantener la palanca de mando sin tiempo de demora. Un delay en movimientos transicionales puede ser aparente pero no afecta la calidad de manejo. (Tienden a demorarse en tiempo de respuesta cuando están manejando y puede inhibir levemente su control direccional).</p>	<p>Dificultad con habilidades de manejo fluido y la habilidad de mantener el agarre y control de la palanca de mando. Puede tener un delay en movimiento transicional que afectan la calidad de manejo (tienden a demorarse en el tiempo de respuesta cuando están manejando y eso inhibe su control direccional).</p>
Factores secundarios	<p>Puede haber un incremento en el tono general por el esfuerzo a lo largo del tiempo y por lo ejercido. Generalmente se podrá comunicar.</p>	<p>Puede haber un incremento en el tono general por el esfuerzo a lo largo del tiempo y por lo ejercido. Quizás no pueda comunicarse bien.</p>

Involucramiento ortopédico		
	PF 2 (más capaces)	PF 1 (más afectados)
Control Troncal	<p>Tendrá un balance estable para sentarse pero tendrá dificultad en la rotación, algunos pueden tener una posición fija. En postura estática estará estable pero con postura dinámica estará limitado/restringido. Movimiento fuera del centro de gravedad puede ser limitado pero podrá funcionar dentro de ese</p>	<p>Movimiento troncal severamente limitado afectando la rotación, flexión lateral y hacia atrás, la habilidad de recuperar posición puede estar limitada.</p>

	movimiento limitado. Movimientos de tronco pueden estar limitados dentro de un rango pero la habilidad para recuperarse está presente. El rango de movimiento disponible es funcional para los requerimientos del deporte.	
Control de la cabeza	Moderado control de la cabeza- habilidad para rotar- buen rango de movimiento de la cabeza, habilidad para recibir un impacto, puede mantener un amplio campo visual. Compensará la falta de movimiento del tronco usando más la cabeza.	Poco o nada de control de la cabeza. No puede rotar dentro del rango. La posición de la cabeza puede perderse durante un impacto. Campo visual limitado.
Control de manejo	Tiene control total del mecanismo de manejo con habilidad de recuperarse y mantener el agarre, demostrando una acción de manejo suave y fluido.	Puede manejar efectivamente pero puede tener dificultad en mantener el agarre.
Factores secundarios	Resistencia y habilidades de comunicación no son un factor en este grupo.	Resistencia y habilidades de comunicación puede o no ser un factor.

Amputados/ Adquiridos y congénito (3 o 4 miembros involucrados)		
	PF 2 (más capaces)	PF 1 (más afectados)
Control Troncal	Generalmente buen a normal control troncal. La postura sentada puede estar afectada- atletas no ambulatorios.	Generalmente tienen control troncal estable (con algunas excepciones). La postura sentada puede estar afectada particularmente en un impacto. Atletas no ambulatorios.
Control de la cabeza	Generalmente, involucramiento mínimo.	Si usa una matriz para la cabeza, un sistema de inhalación y exhalación o control para el mentón, el campo visual es limitado.
Control de manejo	Debería demostrar un manejo controlado y suave, aunque el agarre y control de la palanca de mando puede estar levemente afectado.	Debe usar una matriz para la cabeza, un sistema de inhalación y exhalación o control para el mentón.
Factores secundarios	Resistencia, reflejos de	Resistencia puede ser un

	respuesta y comunicación no son factores significativos.	tema si usa un sistema de control para la boca. Si el jugador necesita controlar la silla con un miembro afectado del lado dominante, la fluidez del manejo puede estar comprometida por movimientos troncales rotativos.
--	--	---

Miopatías, distrofia muscular, etc.		
	PF 2 (más capaces)	PF 1 (más afectados)
Control Troncal	Buena postura sentada, derecho con control estático y con capacidad limitada para recuperar la posición de media línea. Movimientos para delante, atrás, izquierda, derecha y rotativos estarían limitados o afectados. Rango reducido de movimiento postural independiente disponible. Esto puede variar de involucramiento mínimo a moderado. Puede usar el movimiento de la cabeza para corregir la posición de media línea.	Balance de posición sentada independiente es muy limitado y dependerá en gran medida del sistema de soporte postural para mantener la posición erguida.
Control de la cabeza	Tiene un buen rango de control de la cabeza y rango visual de movimiento. Pueden ver algunas posturas de cuello asimétricas. Existe debilidad pero es capaz de ver la pista.	Control de la cabeza es pobre a inexistente y como consecuencia tiene limitación en su campo visual.
Control de manejo	Con el brazo estable debería poder demostrar un rango completo de habilidades de manejo con la capacidad de recuperar la palanca de comando para media línea pero puede haber una demora significativa en recuperar la palanca de control si ésta se suelta. La recuperación de la posición de la mano puede ser	Un suave manejo del control es posible pero el jugador es dependiente de un posicionamiento seguro. El jugador puede demostrar un rango restringido de movimientos mientras usa la palanca de mando.

	independiente pero puede ser demorado/afectado. Los atletas pueden necesitar el apoyo de algo para estabilizar el brazo.	
Factores secundarios	Respuestas y comunicación de reflejo no son factores significantes en el grupo, sin embargo la calidad de control postural puede estar afectada cuando están fatigados.	Respuestas de reflejo no son factores significativos, sin embargo la calidad de control postural y comunicación se verán afectados cuando estén fatigados.

Lesiones de la médula espinal		
	PF 2 (más capaces)	PF 1 (más afectados)
Control Troncal	Control troncal limitado y funcionamiento del brazo limitado debajo del hombro. El control troncal es manejado por el sistema de asiento.	Función de brazo/mano muy limitado. La respiración puede verse afectada con el esfuerzo.
Control de la cabeza	Control de la cabeza estable pero con algunas capacidades rotacionales limitadas afectando el campo visual.	Dependiente en apoyacabeza para control de la cabeza por lo que hay una gran reducción del campo visual del movimiento.
Control de manejo	Manejo suave de las capacidades de manejo, limitación de rango de movimiento funcional, pero puede reinsertarse si la mano suelta el mecanismo de control.	Manejo suave de las capacidades de manejo pero con dificultad para retomar el agarre si el brazo suelta el control. Puede usar técnicas de manejo alternativas como controles de boca o mentón.
Factores secundarios	Respuestas de reflejo y comunicación no son un factor significativo pero la resistencia puede estar afectada. El volumen de la voz puede verse afectada debido a restricciones del pecho.	La comunicación puede ser un factor influyente debido al volumen limitado en la voz.

Evaluación de Atletas

Potenciales jugadores requieren presentar un formulario médico completo y pasar por una evaluación para demostrar sus capacidades funcionales y para identificar si cumplen con los requisitos del nivel de entrada.

Formulario médico: Un formulario médico de FIPFA completado por el NOPF del participante o médico antes del evento de clasificación debe ser presentado.

El formulario incluirá los siguientes temas:

- Diagnóstico de cualquier condición médica.
- Un listado con las medicaciones tomadas regularmente.
- Factores de riesgo (como epilepsia, síntomas relacionados con el dolor episódico o movimientos posturales durante la evaluación que pueden generar un daño).
- Evidencia de discapacidades ocultas mitigantes (como dificultades visuales perceptuales o falta de sensación en ciertas áreas del cuerpo).

Debe estar claramente comprendido que es responsabilidad del participante asegurar que la información brindada es precisa y que no hay errores de representación intencional de información médica ni de habilidades o capacidades.

El proceso de clasificación

Cuando un atleta se presenta para una evaluación de clasificación dentro del contexto de deportes en equipo de powerchair es importante identificar los ingredientes clave necesarios para permitir la participación, son las siguientes:

- Control postural
- Habilidades de manejo
- Control de la cabeza
- Respuestas de reflejo y coordinación
- Vigor y resistencia
- Comunicación

Cada uno de los factores clave para jugar al powerchair football es asesorado en orden para determinar la idoneidad del jugador para participar en el deporte.

Las principales cinco áreas de revisión no deberían tener la misma importancia, ya que cada uno tiene una influencia significativa pero variable en el desempeño de un jugador usando una silla de ruedas motorizada. La evaluación general debería reunir los detalles de cada sección a modo de definir si el desempeño general encaja con los requerimientos de nivel de entrada y, en caso afirmativo, cuál de las clases deportivas es apropiada para el jugador.

Control postural

El rango de movimiento que el atleta puede demostrar sin riesgo sentado en la silla debe evaluarse dando consideración al potencial de perder el control postural en una situación de impacto.

Sin importar la presentación física, es esencial que cualquier jugador involucrado en una movilidad motorizada con almohadillas de contacto, **profile cushions**, apoyacabezas, etc. deba revisarlos para asegurar que no causen un riesgo para la salud. Para quienes tengan un bajo

control postural es esencial que tengan accesorios bien ajustados a sus sillas de rueda que faciliten la posición de sentado y que les permita alcanzar su desempeño potencial.

Es importante remarcar que ciertas condiciones físicas pueden requerir que se aplique un alto nivel de contención para estar sentado que puede inhibir movimientos indeseados dentro de los confines de la silla, sin embargo esto no es un factor válido en la decisión para no permitir que el jugador acceda al juego.

Evaluación de la movilidad troncal de un jugador tanto con como sin soporte de contención es necesaria para encontrar el verdadero estado de sus capacidades posturales independientes, luego para ver hasta qué nivel dependen en los soportes y accesorios para el sentado para permitirles jugar efectivamente.

Habilidades de manejo

El atleta debe desempeñar un rango de habilidades de manejo que debieran incluir:

- Control de línea recta hacia adelante y en reversa.
- Giros a la derecha e izquierda.
- Pegarle a el balón.
- Intercepción.
- Habilidades de control de el balón, incluyendo dribbling y patear girando en reversa.

Falla en completar todas estas habilidades de manejo listadas exitosamente no excluye al jugador de participar pero indicaría las dificultades que experimenta y necesitará compensar en situaciones de juego.

No hay restricción en el tipo de unidad de control usado tanto por el jugador en el powerchair ni qué parte de su cuerpo es requerido para manejar el control. La calidad del control direccional del powerchair es un asunto relevante para que los selectores del equipo evalúen.

Jugadores con control direccional limitado estarán en desventaja en el campo de juego y si puede ser probado que están usando equipamiento apropiado para su nivel de involucramiento físico deberían ser considerados aptos para jugar, dado que no haya riesgo para otros.

Una evaluación detenida de los miembros superiores debe completarse para tener un mejor entendimiento del potencial funcional del jugador, factores influyentes incluyen temas como el agarre de la palanca de mando y la habilidad de agarrar y soltar con facilidad y demostrar el nivel de coordinación en los movimientos de habilidad de manejo. Se debe hacer un seguimiento por observación en la pista de juego para identificar si hay mayor habilidad motora fina presente en una actividad dinámica que en una situación de evaluación.

Evaluación del control de la cabeza

El grado de control de la cabeza y de rotación como el rango visual de consciencia son factores influyentes fuertes en la calidad del potencial de desempeño de un jugador. Un jugador que

puede rotar la cabeza en un arco de menos de 90° necesitará girar su silla para ver el campo de juego para la derecha/izquierda y hacia atrás. La habilidad de seguir visualmente una balón a través de un amplio rango de movimiento es una ventaja distintiva sobre jugadores que tienen limitaciones en el rango visual.

Respuestas reflejo

Otro factor que puede afectar adversamente el desempeño es la susceptibilidad de un jugador a motivadores sorpresivos (shock visual o auditivo) donde la respuesta de reflejo está sobre exagerado y subsecuentemente la habilidad para reaccionar a una situación es demorada.

Similarmente si las habilidades de coordinación están afectadas, se experimenta dificultad en producir movimientos cohesivos intencionales que logren el propósito de una acción. En consecuencia los jugadores pueden experimentar una demora significativa antes de que puedan responder a una necesidad percibida y la calidad del movimiento resultante puede ser reducido.

La habilidad de un jugador de reaccionar a tiempo con la silla bajo control es un factor importante en situaciones de pegar o tacklear una balón. Jugadores que exhiben un reflejo sobresaltado o una demora en la implementación de movimiento motriz a un estímulo visual estará en clara desventaja. Este elemento de desempeño no debe ser subestimado dado que la demora no intencional o el control reducido del powerchair puede ser la causa de contacto no intencional con otras sillas, golpes de balón accidentales en situaciones de **no-juego** o dificultades interceptando el balón cuando está en movimiento.

Vigor y resistencia

Dificultades con el vigor y la resistencia afectarán el desempeño del jugador en el tiempo. Si este asunto aparece como un factor relevante sintomático de una condición médica diagnosticada, la determinación eventual del resultado de la clasificación deberá ser determinada luego de una evaluación del desempeño del jugador en una situación de juego.

El vigor y la resistencia pueden ser temas significantes durante una clasificación de ingreso mínima donde el jugador es considerado al límite como aspirante. Es importante que el panel de clasificación registre que tomaron esto en consideración después de observar el desempeño del jugador en un juego. Similarmente un jugador puede presentarse al comienzo del juego como tener capacidades de control postural de una clasificación roja, pero tono muscular en aumento y fuertes reflejos de sorpresa pueden forzar al equipo de evaluación a considerar una clasificación azul si es más apropiado luego de cinco minutos de juego.

Comunicación

La comunicación formal en el campo de juego puede ser un factor influyente en clarificar la información táctica y **turn talking**, por lo tanto jugadores con capacidad de comunicación oral limitada estarían en desventaja. Esta es un área un poco menos importante de evaluación pero

sin embargo una que necesita ser tenida en cuenta particularmente en situaciones donde el estatus de clasificación es difícil de definir.

Una clasificación FIPFA sólo puede ser modificada si una evaluación de observación por un equipo de clasificación asignado por FIPFA en un juego o situación de entrenamiento determina que el resultado de una evaluación funcional no refleja acertadamente el desempeño en la pista.

Los temas importantes a tener en cuenta son que haya un contraste en las observaciones en la prueba/ situación de evaluación comparada con la situación competitiva, y es particularmente relevante para:

- La estabilidad sentado cuando gira en velocidad o cuando es tacleado por un jugador opositor.
- La habilidad para usar habilidades **propioceptive** y de coordinación para entender posición y espacio.
- Manejo del powerchair agudo y reactivo usando la palanca de mando u otro mecanismo.

Estos factores pueden ser malinterpretados como errores de clasificación. Debe estar establecido que una evaluación de clasificación está basada en el principio de que capacidades deportivas, fitness, buenas técnicas de entrenamiento y equipamiento mecánico efectivo y equipamiento de seguridad no debería influir el resultado de las habilidades funcionales del jugador.



Formulario de Evaluación de Clasificación (Versión 2, junio 2008)

Nombre: _____ DoB: _____

Equipo: _____ Fecha: _____

Dirección: _____ N° Pasaporte: _____

Historia

Hace cuánto tiempo que juega? _____

Con qué frecuencia entrena? _____

Información	Recibido	Información
Formulario de Diagnóstico		
Formulario de Medicaciones		
Desempeño actual- Temas influyentes (ej.: epilepsia, asma, alergias severas, cirugías en los últimos 12 meses)		

Revisión del Powerchair en juego

Tipo de silla de ruedas	
Limitaciones	
Método de control	

Control de la cabeza troncal

Evaluación	PF 1/2	Evaluación de desempeño
Postura y estabilidad sentado		

Control de la cabeza: <ul style="list-style-type: none"> • Estabilidad • Rango de movimiento • Campo visual 	de	
---	----	--

Control de manejo

Evaluación	PF 1/2	Evaluación de desempeño
Weaving		
Reversa		
Giros D/I		
Golpe a el balón		
Intercepción		
Habilidades fluidas		

Factores secundarios

Evaluación	PF 1/2	Evaluación de desempeño
Respuesta de reflejos		
Vigor/ Resistencia		
Comunicación		
Otros		

Clase deportiva y Estatus deportivo:				
Clase deportiva	PF1	PF2	Reevaluar	Confirmado

Miembros del Panel: 1.
2.



Firma del atleta: _____ Fecha: _____

Observación del juego

Nombre: _____ DoB: _____

Equipo: _____ Fecha: _____

Temas revisados	Resultados observados
Control troncal	
Control de la cabeza	
Control del manejo	
Factores secundarios: <ul style="list-style-type: none">• Respuesta de reflejos• Resistencia• Comunicación• Otros	
Comentarios	
Resultados	
Miembros del panel	
Fecha	

Tiros de la marca de penalti

General

Tiros desde la marca de penalti es el método para determinar al equipo ganador donde haya reglas de competencia que requiere que haya un equipo ganador cuando la puntuación está empatada al finalizar ambos tiempos reglamentarios y dos tiempos extra.

Procedimiento

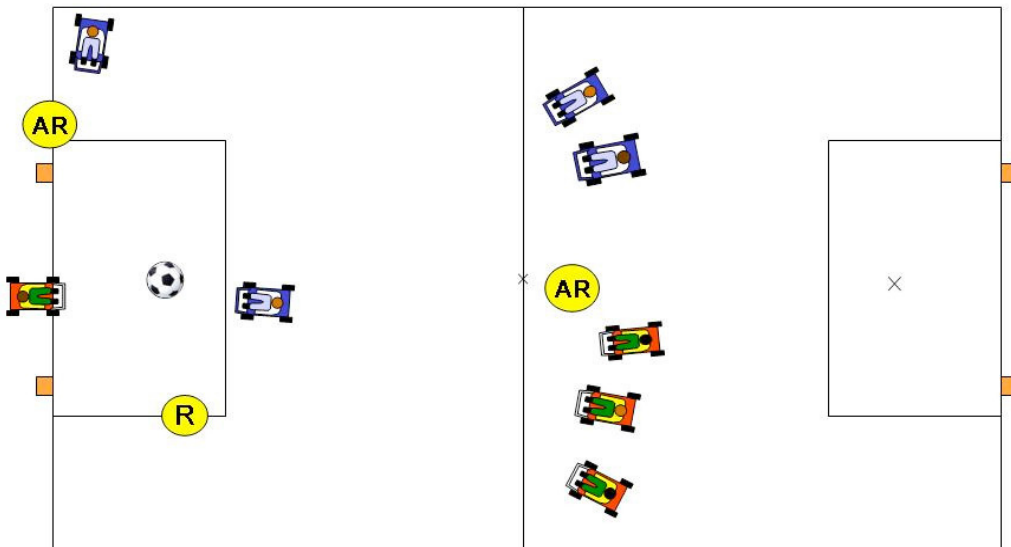
- El árbitro elige un arco donde se realizarán los tiros.
- El árbitro tira una moneda y el equipo cuyo capitán gana decide si patean primeros o segundos.
- El árbitro mantiene un record de los tiros realizados.
- Sujeto a las condiciones explicadas abajo, ambos tiros realizan cuatro tiros.
- Sólo los jugadores que están en la pista al momento de terminar el partido, que incluye el tiempo extra de ser apropiado, podrán realizar los tiros desde la marca penalti.
- El balón está en juego cuando es pateada o movida.
- Los tiros se realizan alternativamente entre los equipos.
- Si un equipo tiene mayor número de jugadores- o termina el partido- que sus oponentes, deberán reducir el número para equilibrarse con su oponente e informar al árbitro del nombre y número de cada jugador excluido. El capitán del equipo tiene esta responsabilidad.
- Cada tiro lo realiza un jugador distinto y todos los jugadores aptos deben realizar un tiro antes de que un jugador patee por segunda vez.
- Si, después de que ambos equipos hayan pateado cuatro veces, ambos equipos han anotado la misma cantidad de goles, se siguen realizando tiros hasta que un equipo tenga un gol más que el otro equipo en la misma cantidad de tiros.
- Si, antes de que ambos equipos hayan pateado cuatro veces, un equipo tiene más goles que el otro equipo, aunque se completen los cuatro tiros no se realizan tiros adicionales.
- Un jugador apto puede cambiar de posición con el portero en cualquier momento en que se estén realizando los tiros penalties.
- El portero que es compañero de quien patea debe permanecer fuera de la pista donde se están realizando los tiros, al lado de la línea de banda.
- Un portero que se lastima o sufre una falla técnica completa mientras se realizan los tiros penalties y no puede continuar como portero puede ser reemplazado por un sustituto identificado. El sustituto debe participar de los tiros y es el único jugador permitido para defender todos los tiros subsecuentes del equipo opositor.
- A menos que esté expresamente establecido, las reglas de juego relevantes aplican cuando se realizan los tiros penalties.

Infracciones/ Sanciones

Ante cualquier infracción de esta regla:

- Se retoma el tiro

POSITIONING FOR KICKS FROM THE PENALTY MARK



Notas administrativas

Área técnica

Las áreas técnicas pueden variar entre lugares, por ejemplo en tamaño o ubicación, y las siguientes notas se emiten como guía general:

- Los límites laterales del área técnica son desde la línea de gol a media pista o a 1 m de la mesa del goleador y se extiende hacia adelante al borde del área de los oficiales.
- Se recomienda usar señaladores para definir esta área.
- La cantidad de personas que pueden ocupar el área técnica está definida por las reglas de la competencia.
- Los ocupantes del área técnica son identificados antes del comienzo del partido de acuerdo con las reglas de la competencia.
- Sólo una persona a la vez está autorizada para expresar instrucciones tácticas.
- Personal del equipo puede ingresar a la pista sólo después de recibir permiso del árbitro (excluidas situaciones de seguridad o peligro inminente). El personal que solicita permiso para ingresar a la pista deberá preguntar primero al asistente de árbitro más cercano para que le haga señas al árbitro.
- El entrenador y otros ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera responsable.

El cuarto oficial

- El cuarto oficial puede ser nombrado bajo las reglas de la competencia y oficia si cualquier de los tres oficiales del partido no puede continuar.
- Debe asistir al árbitro en todo momento.
- Antes del comienzo de la competencia, el organizador declara claramente si, en caso de que el árbitro no pueda continuar, el cuarto oficial asume como árbitro del partido o si el asistente de árbitro asume como árbitro y el cuarto oficial se convierte en asistente de árbitro.
- El cuarto oficial asiste con cualquier tarea administrativa antes, durante y después del partido, como sea requerido por el árbitro.
- Es responsable de asistir con procedimientos de reemplazo durante el partido.
- Supervisa las balóns de reemplazo, cuando sea requerido. Si el balón de juego debe ser reemplazada durante el partido, provee otra balón, bajo la instrucción del árbitro, manteniendo la demora al mínimo.
- Tiene la autoridad para revisar el equipamiento de los reemplazos antes de que ingresen a la pista de juego. Si su equipamiento no coincide con las reglas del juego, debe informarle al árbitro.
- Debe indicar al árbitro cuando el jugador equivocado es advertido debido a un error en la identificación o cuando un jugador no es echado después de haber sido advertido por segunda vez o cuando comportamiento violento ocurre fuera de la vista del árbitro



y del asistente de árbitro. El árbitro, sin embargo, retiene la autoridad para decidir sobre todos los puntos relacionados con el juego.

- Después del partido, el cuarto oficial debe presentar un reporte a las autoridades apropiadas sobre cualquier falta de conducta u otro incidente que haya ocurrido fuera de la vista del árbitro y asistente de árbitro. El cuarto oficial debe avisar al árbitro y a su asistente de cualquier reporte que se realice.
- Tiene la autoridad de informar al árbitro de comportamiento irresponsable de cualquier ocupante del área técnica.

Entrenadores

Los entrenadores son responsables por todas las personas asociadas con su equipo y sus conductas y cumplimiento con las reglas del juego.

Los entrenadores también pueden jugar pero deben estar anotados en la lista de equipos con ambos roles.

Señales del Árbitro

REFEREE SIGNALS



Indirect Free Kick



Corner Kick



Kick-In



Direct Free Kick



Set Ball



Penalty Kick



2-on-1 Violation



Advantage



Caution



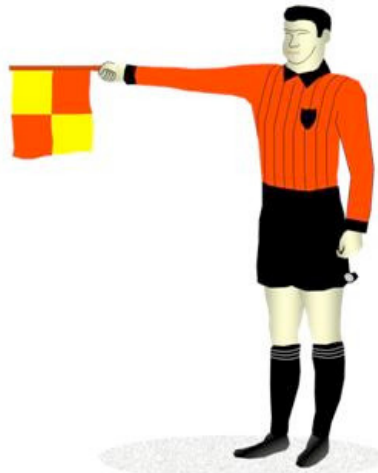
Send Off

Señales del Asistente de Árbitro

ASSISTANT
REFEREE
SIGNALS



Substitution



Goal Kick



Foul



Kick-In



Corner Kick

Respaldado por

