



International
Handball
Federation

IX. Reglamento de juego

d) Handball en Silla de ruedas 4 vs 4

Edición: 19 de febrero de 2021



Tabla de contenidos

Prólogo	3
Artículo 1 – Generalidades	3
Artículo 2 – Especificaciones de la silla de ruedas	8
Artículo 3 – El juego	8

Nota: Por cuestiones de simplicidad, este reglamento emplea, generalmente, la forma masculina de las palabras que hacen referencia a los jugadores, oficiales, árbitros, y otras personas.



Prólogo

El Reglamento de Juego de la IHF para Handball en Silla de ruedas 4 vs 4 básicamente sigue el Reglamento de Juego para Handball en Silla de ruedas 6 vs 6, con una fuerte influencia del handball playa, sobre todo en lo concerniente al número de jugadores y a la forma de contar los goles (puntos). Un número reducido de jugadores permite hacer un mejor uso individual del espacio, mejora la dinámica del juego, establece mejores condiciones para poder separar las competencias masculinas y femeninas, y crea mejores posibilidades a la hora de reclutar jugadores y reducir los costos económicos.



Artículo 1

1. El Juego

1.1. Generalidades

El handball en silla de ruedas 4 vs 4 se practica con dos equipos de cuatro jugadores cada uno, incluido un portero por lado. El objetivo de cada equipo es anotar goles y evitar que el oponente los haga. El handball en silla de ruedas 4 vs 4 estará basado en el espíritu del juego limpio y destinado a jugadores con discapacidad.

1.2. El equipo

La delegación de un equipo consiste de un máximo de 14 personas, con un máximo de 10 jugadores y de cuatro (4) oficiales de equipo. Debe haber un mínimo de ocho (8) jugadores presentes al comienzo del partido.

Puede haber un máximo de cuatro (4) jugadores por equipo en el campo. El resto de los jugadores son suplentes. El total de puntos de clasificación de los jugadores en campo no debe exceder los 12 puntos por equipo en todo momento, según el reglamento de clasificación. Para las competiciones con equipos mixtos, cada equipo debe tener al menos 2 jugadoras, salvo que el reglamento de la competición en cuestión establezca lo contrario. Debe haber al menos una jugadora por equipo en cancha en todo momento.

El arquero es el jugador que el equipo designa para defender el arco y juega como cualquier otro jugador, sentado en una silla de ruedas.

Todo jugador en campo puede actuar como arquero en cualquier momento, pero solo uno puede entrar

y permanecer dentro del área al mismo tiempo. Por ende, el arquero no viste una casaca diferente, sino la misma que el resto de su equipo.

Si más de un jugador ingresa al área de portería al mismo tiempo con la intención de defenderse ante el oponente o contener un balón que se dirige hacia el arco, el equipo debe ser penalizado con un lanzamiento de 7 metros.

Aclaraciones:

Ningún equipo tiene permitido jugar con menos de cuatro (4) jugadores por razones tácticas para que emplee jugadores con números de clasificación más altos si existiera la posibilidad de completar el equipo con jugadores con números más bajos de clasificación.

Si algún equipo hiciera esto, los árbitros deben ordenar que se corrija la alineación del equipo y sancionar de manera progresiva al técnico por conducta antideportiva.

Si un equipo sufre varias lesiones, puede continuar el partido o el torneo con menor cantidad de jugadores. El partido puede continuar aun cuando uno de los equipos haya quedado con menos de cuatro (4) jugadores.

Si el número de jugadores en un equipo se viera reducido, el número máximo de puntos de clasificación permitido son los siguientes:

- *De haber tres (3) jugadores en cancha, un máximo de 9 puntos en cancha;*
- *De haber dos (2) jugadores en cancha, un máximo de 6 puntos en cancha;*

El máximo número de puntos en campo siempre considerará el puntaje promedio por jugador.

Queda a criterio de los árbitros determinar cuándo debe suspenderse definitivamente un partido.

1.3. Los jugadores

Para participar de una competición oficial, todo jugador debe ser elegible según el Equipo de Clasificación de Handball en silla de ruedas.

Para participar en competiciones de adultos, los jugadores deben tener más de 15 años (al día del inicio de la competencia) para poder participar. Aquellos jugadores de entre 15 y 18 años deben presentar una autorización por escrito de los padres antes del torneo.

1.4. Duración del juego

Los partidos consisten en dos tiempos de diez (10) minutos, en los que se anota por separado. El entre tiempo será de cinco (5) minutos.

Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto en cada tiempo, del tiempo de juego regular. Los equipos no podrán tener tiempo muerto en el tercer parcial (desempate).

El equipo que solicite el tiempo muerto debe estar en posesión del balón.

1.5. El balón

Los balones usados en torneos oficiales de la IHF deberán cumplir con lo estipulado en el Reglamento del Balón de la IHF, sobre todo en lo relacionado con las variantes de handball que se juegan sin resina.

1.6. El terreno de juego

Aplica lo dispuesto para handball indoor y handball en silla de ruedas 6 vs 6.

1.7. El arco

Las dimensiones internas de las porterías serán de 3 m x 1,7 m. La red de los arcos debe ser removida (o fijada al arco) para evitar que se enrede con la silla de ruedas.



1.8. Anotación y decisión del resultado del partido

Un gol es convalidado cuando todo el balón cruzó todo el ancho de la línea de gol, siempre que el lanzador, o un compañero de equipo, no haya cometido una infracción antes o durante la ejecución del lanzamiento.

Un gol es válido cuando un defensor comete una infracción, pero el balón de todas maneras entra al arco.

Un gol no es válido si un árbitro o un cronometrador interrumpen el partido antes de que el balón haya cruzado la línea de gol por completo.

Se anotará un tanto al equipo contrario si un jugador juega el balón hacia su propio arco, salvo que el arquero esté ejecutando un lanzamiento de arquero y el balón no cruzare la línea del área de arco. Un autogol que anote cualquier jugador se convalida con un punto.

Luego de que se anote un gol, el juego se reinicia con un lanzamiento de arquero desde el área de arco.

Si al finalizar un tiempo parcial hay un empate, se desempata con gol de oro. El parcial continúa de la siguiente manera:

- a. Luego de un descanso de un minuto, se reanuda el parcial y continua hasta que uno de los equipos anota un gol, momento en que el parcial se termina.
- b. Si después de cinco (5) minutos ningún equipo anotó un gol, se considera que se completó el gol de oro y el ganador del parcial se definirá en una serie de cinco (5) shoot-outs.

Comentarios: un **shoot-out** consiste en la salida de un jugador (después del silbato del árbitro) desde el centro del terreno de juego con el control del balón (como en un contraataque), quien debe enfrentar al arquero y tratar de convertir un gol, cumpliendo con el Reglamento de Juego.

En este caso puntual, no se permitirá poner el balón sobre las piernas mientras se empuja la silla de ruedas por un máximo de 3 segundos.

Tal como sucede durante el tiempo de juego regular, los equipos no deben elegir un arquero específico, pero sí pueden cambiar de arquero durante los shoot-out

Si el resultado no se definió después de la primera ronda, se sigue con el shoot-out hasta que uno de los equipos saca ventaja luego de un número igual de oportunidades para cada equipo.

Si un mismo equipo gana ambos parciales, dicho equipo será el ganador con un puntaje de 2-0.

Si cada equipo gana un parcial, el resultado es empate. En este caso, los equipos jugarán un tercer parcial (desempate) de cinco (5) minutos. Si al término del tercer parcial el partido sigue empatado, el ganador se definirá con una serie de cinco (5) shoot-outs.

Si un partido se define en desempate, el resultado será 2-1 a favor del equipo que haya ganado el desempate.

1.9. Goles espectaculares

Se anotan dos (2) puntos por goles espectaculares o creativos:

- Cuando un jugador lanza el balón inmediatamente después de haber realizado un giro de 360° con la silla de ruedas.

Nota: El giro debe ser una rotación completa de 360°, y el giro debe hacerse usando una sola mano.

- Cuando el portero convierte lanzando desde su área de portería.

Durante un shoot-out, los goles espectaculares o creativos también valen dos (2) puntos.

1.10. Lanzamiento desde los 7 metros

Los goles convertidos desde la línea de los 7 metros valen dos (2) puntos.

1.11. Materiales

Los siguientes materiales no están permitidos:

- Pegamento para mejorar el agarre del balón
- Equipos de protección que contengan componentes de metal
- Órtesis
- Elementos de sujeción de la mano, muñecas, dedos, etc. realizados en plástico, metal, etc.

Sí están permitidos:

- Equipo de protección suave/acolchado (no incluye metales)
- Cinta para dedos, brazos, etc.

-
- Prótesis

Aclaraciones:

Solo se permite el uso de prótesis si estas fueron autorizadas por el Equipo de Clasificación de Handball en Silla de ruedas

Solo se permitirán si están cubiertas con materiales suaves/acolchados (no incluye metales).

Los jugadores que utilicen prótesis deben usarlas durante la evaluación del Equipo de Clasificación de Handball en Silla de ruedas.

Todos los materiales que los equipos quieran utilizar deben presentarse en la reunión técnica para su aprobación definitiva.

Se aplica el Reglamento de la IHF sobre Equipos de Protección y Accesorios.

1.12. Equipo de juego

Cada equipo tendrá dos (2) juegos de uniformes (uno de color claro y el otro oscuro). Las camisetas llevarán el número de los jugadores en el frente (10 cm de alto).

Los jugadores de un mismo equipo que estén en el terreno de juego deben usar idénticos uniformes, incluido el arquero. Pueden emplearse otros accesorios deportivos, como muñequeras, bandanas, remeras debajo de la camiseta, etc. deben ser blancos, negros o el color predominante debe ser como el del uniforme.

El equipo de protección especial hecho a la medida de los jugadores no debe ser necesariamente del color del uniforme.

Un código de colores se empleará para identificar la clase de cada jugador. Un autoadhesivo con el código y el número del jugador se colocará en el respaldo de la silla de ruedas, después de la clasificación.

Clase 1 = verde	Clase 3 = azul
Clase 2 = amarillo	Clase 4 = rojo

1.13. Sujeciones

Los jugadores deben estar amarrados a la silla de ruedas por la parte superior e inferior de las piernas, de modo tal que no puedan levantarse, mover, o usar las piernas de ningún modo.

Si un jugador se levanta durante un ataque o defensa, será sancionado con una suspensión hasta que su equipo vuelva a atacar; si el arquero se levanta durante una defensa, será sancionado con una suspensión hasta que su equipo ataque nuevamente y se le dará un lanzamiento de de 7 metros al oponente.



Artículo 2

2. Especificaciones de la silla de ruedas

Aplica lo dispuesto para handball en silla de ruedas 6 vs 6.



Artículo 3

3. El juego

3.1. Cómo jugar el balón

Aplica lo dispuesto para handball en silla de ruedas 6 vs 6.

3.2. Infracciones

Las infracciones serán tratadas según lo establecido en las Reglas de Juego de IHF para el Balonmano Playa:

- Suspensión (reducción hasta el siguiente ataque)
- Descalificación (tarjeta roja)

Está permitido:

- Usar la mano abierta para quitarle el balón a otro jugador;
- Usar los brazos flexionados para tener contacto con el oponente, y controlarlo y seguirlo de esta manera;
- Usar la propia silla de ruedas para bloquear al oponente en la lucha por una posición.

No está permitido:

- Tirar o pegarle al balón para sacarla de las manos del oponente;
- Bloquear con los brazos, manos, piernas, silla de ruedas o cualquier parte del cuerpo a un oponente, para moverlo o empujarlo; esto incluye un uso peligroso del codo, tanto en posición inicial como en movimiento;
- Retener a un oponente (silla de ruedas, cuerpo o uniforme), aun cuando tenga la libertad suficiente para continuar jugando;
- Poner en riesgo a un oponente.

Aclaraciones:

Sujetar la silla de ruedas del oponente para bloquearlo será penalizado progresivamente.

Se toleran los contactos frontales, pero los laterales y posteriores serán penalizados. En todos estos casos, las sillas son consideradas parte del jugador y todo contacto intencional entre sillas es una falta.

Los lanzamientos de 7 metros, los tiros libres, etc. deben ejecutarse desde atrás de sus respectivas líneas.

Infracciones que llevan a una sanción progresiva

Las faltas, en las que la acción está dirigida principal o exclusivamente al cuerpo del oponente, se sanciona con faltal. Esto significa que, además del lanzamiento desde la línea de 7 metros, como mínimo la falta será sancionada progresivamente, comenzando por suspensiones hasta llegar a una descalificación.

Infracciones que llevan a una suspensión

Aunque una infracción tenga un impacto físico mínimo, esta puede ser muy peligrosa y tener consecuencias potencialmente graves si el momento en el que se produce el oponente está indefenso y desprevenido. Es el riesgo a la integridad del jugador, y no el aparentemente mínimo contacto corporal, lo que fundamenta si la decisión por una descalificación es apropiada.

Esto aplica especialmente en aquellas infracciones en las que el jugador que comete la falta desconoce el riesgo en que pone al oponente. Debe considerarse el criterio para la toma de decisiones en aquellas faltas que llevan a una falta personal, estas infracciones pueden incluir:

- Las faltas con intensidad o sobre un oponente que se mueve rápido;
- Retener al oponente por largo tiempo, o empujarlo hacia abajo;
- Las faltas dirigidas a la cabeza, cuello o nuca;
- Golpear fuerte el torso o el brazo de lanzamiento;
- Intentar hacer que el oponente pierda el control de su cuerpo;
- Impulsar la silla de ruedas contra un oponente a gran velocidad;
- Exceder la puntuación de clasificación máxima.

Infracciones que llevan a una descalificación

Aquel jugador que ataca a un oponente de manera tal que pone en riesgo la salud será descalificado. El riesgo especial a la salud del oponente se infiere por la gran fuerza de la falta, o por el hecho de que el oponente está totalmente desprevenido y no puede protegerse.

Durante el transcurso del juego, en ningún caso un jugador tiene permitido levantarse de su silla (uso obligatorio de un cinturón en la silla) para sacar ventaja. Las fijaciones solo pueden abrirse para permitir que un jugador pueda volver a sentarse en la silla de ruedas luego de una caída.

La descalificación de un jugador o un oficial de equipo siempre es por la totalidad del tiempo de juego restante.

Aclaración:

Ante una suspensión/descalificación, el puntaje de clasificación máximo por equipo se reducirá en un número igual al del jugador sancionado hasta el siguiente ataque del equipo.