

# GOALBALL

---

**Reglamento para Competiciones Internacionales de  
Goalball publicado por el Subcomité de Goalball de  
la Federación Internacional de Deportes para Ciegos  
(IBSA)**

**2006 - 2010**

**(Actualizado el 1 de enero de 2006)**

# ÍNDICE DE CONTENIDOS

|                        |   |
|------------------------|---|
| Nota Aclaratoria ..... | 3 |
| Hª del Goalball .....  | 4 |
| Normas Generales ..... | 5 |

## PARTE A. - REGLAS DEL JUEGO

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 1. Pista y Equipamiento .....    | 6  |
| 2. Participantes .....           | 9  |
| 3. Oficiales .....               | 9  |
| 4. Desarrollo del Juego.....     | 9  |
| 5. Infracciones.....             | 14 |
| 6. Faltas .....                  | 15 |
| 7. Lanzamientos libres .....     | 18 |
| 8. Autoridad arbitral.....       | 19 |
| 9. Injurias a los Oficiales..... | 19 |
| 10. Disputas .....               | 20 |

## PARTE B. - REGULACIONES DEL TORNEO

|  |    |
|--|----|
| 11. Sanción del Torneo.....              | 21 |
| 12. Infraestructura y equipamiento ..... | 21 |
| 13. Alojamiento.....                     | 23 |
| 14. Oficiales .....                      | 24 |
| 15. Finanzas.....                        | 25 |
| 16. Criterios de Clasificación.....      | 25 |
| 17. Desarrollo del Torneo.....           | 27 |
| 18. Protocolo del Encuentro.....         | 33 |
| 19. Reclamaciones .....                  | 34 |
| 20. Delegado Técnico .....               | 34 |
| 21. Excepciones .....                    | 35 |

## PARTE C. - PROGRAMA DE ARBITROS

|                                    |     |
|------------------------------------|-----|
| 22. Componentes del Programa ..... | 36  |
| Glosario de Términos .....         | 40  |
| Diagramas .....                    | 423 |

## NOTA ACLARATORIA

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

Para la versión en castellano de la Parte A del presente reglamento se ha seguido de forma fiel la traducción facilitada a este Comité por el Director Técnico de este deporte de la Federación Española de Deportes para Ciegos, D. Francisco Monreal.

## HISTORIA DEL GOALBALL

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

### Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo de Goalball 1976 - 2008

#### Juegos Paralímpicos

1976 Toronto (Canadá)  
1980 Assen (Países Bajos)  
1984 Nueva York (Estados Unidos)  
1988 Seul (Corea del Sur)  
1992 Barcelona (España)  
1996 Atlanta (Estados Unidos)  
2000 Sydney (Australia)  
2004 Atenas (Grecia)  
2008 Pekín (China)

#### Campeonatos del Mundo

1978 Vocklamarkt (Austria)  
1982 Indianapolis (Estados Unidos)  
1986 Roermond (Países Bajos)  
1990 Calgary (Canadá)  
1994 Colorado Springs (Estados Unidos)  
1998 Madrid (España)  
2002 Río de Janeiro (Brasil)  
2006 Spartanburg (Estados Unidos)

## **NORMAS DEL GOALBALL**

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

Las reglas para las competiciones internacionales de Goalball son las que ha adoptado la Asociación Internacional de Deportes para Ciegos (IBSA). En este documento se describen esas reglas en su totalidad.

Las REGLAS DEL JUEGO se describen en la parte A, y las NORMAS DEL TORNEO en la parte B, y el REGLAMENTO DEL PROGRAMA DE CERTIFICACION DE OFICIALES DE GOALBALL, en la parte C.

En caso de que surja algún malentendido respecto a las reglas de IBSA para Goalball prevalecerá la versión inglesa.

## **PARTE A - REGLAS DEL JUEGO**

### **REGLA 1 PISTA Y EQUIPAMIENTO**

#### **1.1 Pista**

##### **1.1.1 Dimensiones**

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

##### **1.1.2 Área de Equipo**

El área de cada equipo consistirá en una zona de 9,00 (+/- 0.05m) metros de fondo cuyo borde posterior será la línea de gol.

##### **1.1.3 Líneas de Orientación del Jugador**

En el área del equipo se marcarán dos líneas exteriores de posición a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de la línea frontal que delimita el área del equipo. Estas líneas medirán 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de longitud e irán trazadas hacia el interior, desde la línea exterior del campo hacia el centro del área del equipo. Las líneas estarán situadas a cada lado del área del equipo.

Además, se marcarán dos líneas de posición centrales en el área del equipo. Estas líneas señalarán el centro del área e irán trazadas, perpendicularmente, hacia el interior, una desde la línea frontal del área del equipo y otra desde la línea de gol. Tendrán una longitud de 0,50 metros (+/- 0.05 metros). Además, habrá otras dos líneas de 0,15 metros (+/- 0.05 metros) trazadas perpendicularmente hacia la línea de gol; estas líneas se situarán a 1,50 metros (+/- 0.05 metros) de cada línea lateral del campo, y estarán trazadas a partir de la línea frontal del área del equipo.

##### **1.1.4 Área de Lanzamiento**

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

### **1.1.5 Área Neutral**

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

### **1.1.6 Área de Banquillo del Equipo**

Los banquillos de los respectivos equipos se situarán a cada lado de la mesa de jueces y a una distancia mínima de 3,00 metros de la línea lateral del área de juego. El área de banquillo del equipo deberá estar lo más cerca posible de la mesa de jueces y no alineada con el área del equipo. Medirá 4,00 metros (+/- 0.05 metros) de longitud, y se identificará por medio de una línea frontal y dos líneas laterales de, al menos, 1 metro de longitud. Todos los miembros del equipo permanecerán en el área de banquillo que les haya sido asignada durante el partido. Durante el descanso se cambiará de área de banquillo. Las áreas de banquillo de cada equipo estarán situadas en el mismo extremo del campo que el área de equipo de ese mismo equipo.

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

### **1.1.7 Marcas**

Todas las líneas del campo medirán 0,05 metros (+/- 0.01 metros) de ancho, serán bien visibles y podrán reconocerse al tacto, con el fin de que los jugadores puedan orientarse con facilidad. En todas las líneas se colocará una cuerda de 0,003 metros (+/- 0.0005 metros) de espesor bajo la cinta.

### **1.1.8 Línea de Tiempo Muerto Oficial**

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

## **1.2 Equipamiento**

### **1.2.1 Porterías**

El ancho de las porterías será de 9,00 metros (+/- 0.05 metros). Los postes, redondos, medirán 1,30 metros (+/- 0.02 metros) de



altura. El larguero deberá ser rígido. Los postes estarán fuera del campo, pero alineados con la línea de gol. El diámetro máximo de los postes y del larguero no excederá de 0,15 metros. La construcción de las porterías deberá ser plenamente segura.

### **1.2.2 Balón**

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

### **1.2.3 Uniforme Reglamentario**

Todos los jugadores deberán vestir una camiseta oficial de competición. Las camisetas deberán ir numeradas tanto en el pecho como en la espalda. Los números deben estar comprendidos entre el uno (1) y el nueve (9), ambos incluidos, y medirán como mínimo 0,20 metros de altura. La ropa no podrá separarse del cuerpo más de 0,10 metros. En Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, todos los jugadores de un mismo equipo deberán vestir idéntica camiseta, pantalón y calcetines, y cumplir con las medidas de publicidad establecidas por el Comité Organizador.

### **1.2.4 Gafas y Lentes de Contacto**

Estará prohibido llevar gafas o lentes de contacto.

### **1.2.5 Antifaz**

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

### **1.2.6 Parches**

En todos los Campeonatos Oficiales, sancionados por el Subcomité de Goalball de IBSA, los jugadores participantes en

un partido deberán cubrirse los ojos con parches ópticos, bajo la supervisión del Delegado Técnico de Goalball de IBSA.

## **REGLA 2 PARTICIPANTES**

### **2.1 Clasificación**

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

### **2.2 Composición de los equipos**

Al comienzo de un torneo, el equipo estará compuesto por tres (3) jugadores, con un máximo de tres (3) suplentes. Cada equipo podrá tener hasta tres (3) anotadores en el banquillo. El número total de personas permitidas en el área del banquillo del equipo será de nueve (9). Antes del inicio del partido deberá notificarse al árbitro la presencia en el banquillo de cualquier jugador no involucrado en el partido y que lleve la camiseta oficial de la competición proporcionada por el Comité Organizador del torneo. Cualquier jugador eliminado deberá ser incluido en la alineación como no participante.

## **REGLA 3 OFICIALES**

### **3.1 Número requerido**

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

### **3.2 Obligaciones de los oficiales**

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

## **REGLA 4 DESARROLLO DEL JUEGO**

### **4.1 Duración del juego**

Cada partido tendrá una duración total de veinte (20) minutos, dividida en dos mitades de diez (10) minutos cada una. Entre el

final de un encuentro y el inicio del siguiente deberá haber una pausa de, al menos, cinco (5) minutos, siendo de quince (15) minutos en Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo. El oficial encargado de medir el tiempo avisará mediante una señal acústica cuando resten cinco (5) minutos para el comienzo del encuentro; de la misma manera, lo señalará cuando queden treinta (30) segundos antes del comienzo de cualquier mitad. Se considerará terminada cualquier mitad del juego cuando expire el tiempo. El descanso entre una parte y otra durará tres (3) minutos. El partido se reanudará exactamente cuando expiren los tres minutos. Los jugadores que vayan a comenzar a jugar en cualquiera de las dos mitades deberán estar preparados para el control de parches/antifaces cuando falte un (1) minuto y treinta (30) segundos para el inicio del juego. Si al término de los tres (3) minutos un equipo no estuviera preparado para reanudar el juego, será sancionado por retraso en el juego. La medición del tiempo se detendrá durante las situaciones de lanzamiento de penalti. El tiempo de juego se iniciará y detendrá al sonido del silbato del árbitro.

#### **4.2 Prórroga**

Si es preciso nombrar un ganador en caso de que, al terminar el tiempo oficial, se haya producido un empate en el marcador, los equipos jugarán una prórroga de seis (6) minutos de duración, dividida en dos períodos de tres (3) minutos cada uno. De todos modos, el juego finalizará en el momento en que uno de los equipos logre anotar un gol, y será proclamado ganador.

Habrà una pausa de tres (3) minutos entre el final del tiempo oficial y la primera parte de la prórroga. Un segundo lanzamiento de moneda determinará el lanzamiento o la recepción de cada equipo al comienzo de la prórroga. Durante la segunda mitad de la prórroga, se invertirán las posiciones de partida de los equipos, cambiando los equipos de banquillo durante el descanso de tres (3) minutos entre cada parte de la prórroga.

Si se mantiene el empate después de la prórroga, la cuestión se resolverá por medio de lanzamientos libres. Para Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo véase la regla 17.3.1

#### **4.3 Lanzamiento de moneda**

Antes de comenzar el partido, el árbitro u otro oficial designado, lanzará al aire una moneda. El ganador podrá escoger la portería que prefiere defender o podrá decir si prefiere lanzar o recibir. La elección que descarte pasará al perdedor. Al comenzar la segunda mitad, se invertirán las posiciones de partida, y la situación de lanzamiento o

recepción. Si en el momento del lanzamiento de moneda no estuviera presente el representante de algún equipo, a ese equipo se le impondrá una sanción por retraso del juego.

#### **4.4 Continuación del juego**

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

#### **4.5 Reorientación**

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

#### **4.6 Puntuación**

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

#### **4.7 Tiempos muertos**

##### **4.7.1 Tiempo Muerto del Equipo**

A cada equipo se le permitirán tres (3) períodos de tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos cada uno durante el tiempo regular de juego, para que puedan recibir instrucciones. Una vez declarado el tiempo muerto, los dos equipos podrán utilizarlo. Una vez que un equipo haya solicitado un tiempo muerto y lo haya disfrutado, al menos un lanzamiento deberá ser realizado antes de que ese mismo equipo pueda solicitar otro tiempo muerto o una sustitución. De todos modos, podrá solicitarse y realizarse una sustitución antes de que expire el tiempo muerto. Además, a cada equipo se le permitirá un (1) tiempo muerto de cuarenta y cinco (45) segundos durante la prórroga. Cuando se realice una sustitución durante un tiempo

muerto, al equipo se le anotarán ambos, una sustitución y un tiempo muerto.

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

#### **4.7.2 Tiempo Muerto Oficial**

Un árbitro podrá declarar un tiempo muerto oficial en cualquier momento que considere necesario. Se permitirá a los entrenadores, desde el área de banquillo, dar instrucciones a los jugadores en el campo durante un tiempo muerto oficial, hasta que el árbitro de el aviso de “preparados”, momento en el que toda comunicación deberá cesar o será sancionado con un penalti por conducta antideportiva. Cuando un árbitro declare un tiempo muerto oficial, como consecuencia de una acción promovida por el equipo que tiene la posesión del balón, un juez de gol recogerá el balón, siendo devuelto al equipo correspondiente cuando el tiempo muerto oficial concluya.

#### **4.7.3 Tiempo Muerto Médico**

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

Durante cualquier mitad del encuentro, si fuera necesario que un jugador tuviera que abandonar el terreno de juego para recibir atención médica o ajustarse el equipamiento, dicho jugador podrá abandonarlo sólo durante una interrupción oficial del juego, y no regresará hasta la finalización de ese periodo de juego.

#### **4.7.4 Sangre**

En caso de que tras un incidente durante el juego, el árbitro observe presencia de sangre, el jugador lesionado deberá ser

inmediatamente sustituido y no será autorizado a retornar a la pista hasta que se observe lo siguiente:

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

Antes de que la competición se reanude, todas las superficies y equipamientos manchados de sangre deberán ser limpiados adecuadamente. Esta sustitución del jugador será considerada como una sustitución médica y el jugador no se podrá reincorporar hasta que termine ese período de juego, y siempre que el árbitro certifique que el jugador cumple los requisitos mencionados anteriormente. Si ese jugador no tuviese una camiseta de juego adicional, con el mismo número, será autorizado a cambiar de número siempre que ese cambio sea indicado al árbitro y sea anunciado.

## **4.8 Sustituciones**

### **4.8.1 Sustituciones de Equipo**

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

Si se lleva a cabo una sustitución durante un tiempo muerto, se contabilizarán tanto la sustitución como el tiempo muerto, y se permitirá al entrenador que dé instrucciones a sus jugadores. Cualquier sustitución que se realice al final de cualquier mitad del partido no se considerará dentro de las tres sustituciones permitidas, pero el equipo deberá comunicarla al árbitro y será anunciada al inicio de la siguiente mitad.

#### **4.8.2 Sustitución Médica**

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

### **REGLA 5 INFRACCIONES**

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

#### **5.1 Lanzamiento prematuro**

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

#### **5.2 Balón muerto (Dead Ball)**

Cuando un balón haya sido lanzado y se detenga después de haber entrado en el área de equipo del equipo defensor sin que haya sido tocado por ningún jugador, será decretado balón muerto, el árbitro pitará, se parará el tiempo de juego y se devolverá el balón al equipo que efectuó el lanzamiento.

#### **5.3 Pase fuera (Pass Out)**

Cuando al pasarse el balón entre los miembros del equipo, el balón se salga de límites, más allá de las líneas laterales, se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón. Si el balón golpea un objeto que esté por encima del terreno de juego, también se considerará una falta de capacidad del equipo para controlar el balón, y se dictaminará infracción. Asimismo, cualquier acción intencionada de un



defensor que no controle el balón, y este traspase la línea de Line Out, será considerada como pass out.

#### **5.4 Retroceso del Balón (Ball Over)**

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

### **REGLA 6 FALTAS**

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

Todos los lanzamientos de sanción deberán realizarse de acuerdo a las reglas del juego.

Un jugador o entrenador podrá declinar hacer un lanzamiento de sanción mediante señales manuales no verbales y diciendo “declinación”. El equipo que decline lanzar un penalti, se quedará con la posesión del balón.

#### **6.1 Sanciones Personales**

##### **6.1.1 Balón Corto (Short Ball)**

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

##### **6.1.2 Balón Alto (High Ball)**

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



### **6.1.3 Balón Largo (Long Ball)**

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

### **6.1.4 Antifaz**

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

### **6.1.5 Tercer Lanzamiento**

Un jugador podrá lanzar el balón sólo dos veces consecutivas. Si realiza un tercer lanzamiento o cualquier otro, antes de que otro compañero de equipo haya efectuado un lanzamiento, se considerará una sanción. El número de lanzamientos consecutivos se mantendrá de una mitad a otra o en situaciones de sanción, pero no del tiempo oficial de juego al de la prórroga. Si alguien marca un gol en su propia portería, el lanzamiento no contará.

### **6.1.6 Defensa Ilegal**

El primer contacto de defensa con el balón deberá hacerlo un jugador que tenga alguna parte de su cuerpo en contacto con su área de equipo.

### **6.1.7 Retraso Personal del Juego**

Se impondrá una sanción por retraso personal del juego cuando:

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

### **6.1.8 Conducta Personal Antideportiva**

Si un árbitro determina que un jugador en el campo se comporta de una manera antideportiva, le impondrá una sanción personal. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la expulsión del campo de juego, o de las

instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige. Un jugador expulsado por este motivo no podrá ser reemplazado durante ese partido. Cualquier contacto físico intencionado hacia un árbitro o juez conllevará la inmediata expulsión de ese jugador del partido y de la instalación.

### **6.1.9 Ruido**

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

## **6.2 Sanciones de equipo**

### **6.2.1 Diez Segundos**

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

### **6.2.2 Retraso del Juego del Equipo**

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

- a) un equipo no esté preparado para empezar a jugar cuando el árbitro de la señal;
- b) una acción efectuada por ese equipo impida que continúe el juego;
- c) ese equipo realice una sustitución durante el descanso sin notificarlo al árbitro;
- d) el equipo solicita un cuarto tiempo muerto;
- e) el equipo solicita una cuarta sustitución.

### **6.2.3 Conducta Antideportiva del Equipo**

Si un árbitro determina que cualquier miembro del equipo, en el área del banquillo, o cualquier otro miembro de la delegación del equipo presente en ese partido se comporta de una manera antideportiva, impondrá a ese equipo una sanción. Además, cualquier conducta antideportiva podrá castigarse con la

expulsión del campo de juego, o de las instalaciones, e incluso del torneo, si el árbitro considera que la situación lo exige.

#### **6.2.4 Instrucciones Antirreglamentarias**

Ninguna persona del área del banquillo de un equipo podrá dar instrucciones a los jugadores que están dentro del área de juego, excepto durante los tiempos muertos, sustituciones o interrupciones oficiales del juego y sólo hasta que el árbitro solicite silencio. Si el árbitro considera que alguien del área del banquillo del equipo está dando instrucciones, dictará una sanción contra ese equipo. Si se volviera a producir un segundo incidente similar durante el mismo partido, esa persona será expulsada de la instalación y se impondrá una sanción al equipo.

#### **6.2.5 Ruido**

Un ruido excesivo realizado por el equipo que efectúa el lanzamiento en el momento de efectuar el mismo o cuando el balón ha sido lanzado será sancionado.

### **REGLA 7 LANZAMIENTOS EXTRAS**

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

#### **7.1 Número de lanzamientos extras**

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

#### **7.2 Sorteo para los lanzamientos extras**

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

#### **7.3 Orden de los lanzamientos libres**

El orden de lanzamientos lo determinará la hoja de lanzamientos presentada por el entrenador antes de comenzar el encuentro. Esta hoja deberá incluir a todos los jugadores que se encuentren en el acta del encuentro. El primer jugador de cada lista entrará en el campo ayudado por un árbitro, y efectuarán sus lanzamientos. Esta secuencia se repetirá hasta que todos

los jugadores del número mínimo hayan tenido oportunidad de lanzar y defender. El equipo que obtenga el mayor número de goles será declarado vencedor.

#### **7.4 Lanzamientos extras de muerte súbita**

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

#### **7.5 Sanciones en los lanzamientos extras**

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

#### **7.6 Movimiento de jugadores**

En todas las situaciones de lanzamientos extras, el árbitro ordenará a todas las personas que estén en el banquillo (entrenadores y ayudantes) y no vayan a realizar lanzamientos, que se trasladen al lado opuesto del campo. El resto de jugadores permanecerá en el banquillo del equipo, con el antifaz puesto, hasta que termine el encuentro. Los jugadores eliminados de la competición, o los que se hayan lesionado y no estén en condiciones de jugar, serán eliminados de la hoja de lanzamientos, y todos los que estuvieran más abajo en esa hoja avanzarán, manteniendo el orden.

### **REGLA 8 AUTORIDAD ARBITRAL**

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

### **REGLA 9 INJURIAS A LOS OFICIALES**

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

## REGLA 10 DISPUTAS

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

El árbitro aclarará la cuestión en disputa al entrenador. En caso de que el entrenador no esté de acuerdo con la aclaración, el partido se reanudará y, a su finalización, el entrenador podrá realizar su protesta, mediante el formulario oficial de protesta de IBSA. Si el entrenador persiste en su protesta después de la aclaración del árbitro, podrá ser penalizado con un penalti de equipo por retraso del juego. El árbitro podrá tomar cualquier otra decisión que considere necesaria.

## **PARTE B - REGULACIONES DEL TORNEO** (Pruebas sancionadas por IBSA o Juegos Paralímpicos)

### **REGLA 11 SANCIÓN DEL TORNEO**

#### **11.1 General**

Los torneos internacionales de Goalball en los que tomen parte cuatro o más países, requerirán ser sancionados por IBSA, de acuerdo al Manual IBSA.

#### **11.2 Información requerida**

La siguiente información deberá ser incluida en el cuestionario de solicitud de sanción del evento:

- a) Nombre de la Organización que acogerá la competición, incluido el nombre del presidente del comité organizador.
- b) Descripción del evento.
- c) Fechas propuestas.
- d) Países invitados y número de equipos.
- e) Descripción detallada de la instalación y equipamiento.
- f) Descripción del alojamiento previsto para participantes y oficiales.
- g) Previsión de presupuesto.
- h) Transporte
- i) Otra información

#### **11.3 Penalizaciones**

Si un torneo se desvía de los puntos esenciales por los que fue sancionado por IBSA, el país organizador podrá ser penalizado hasta un máximo de 10.000 francos suizos y podrá ser excluido del proceso de solicitud para organizar un torneo sancionado por un máximo de 5 años.

### **REGLA 12 INFRAESTRUCTURA Y EQUIPAMIENTO**

#### **12.1 Pista de juego (Pabellón)**

##### **12.1.1 Dimensiones**

La sede utilizada para los encuentros de goalball deberá tener un suelo con unas dimensiones mínimas de 21 x 30 metros, y una altura mínima de 5 metros.

##### **Limpieza del suelo**

Para asegurar la fluidez del juego, el árbitro pedirá un tiempo muerto para la limpieza del suelo cuando considere que la

seguridad de los jugadores pueda verse comprometida. El suelo será limpiado durante todas las paradas oficiales del partido.

### **12.1.2 Superficie**

El suelo será de una superficie lisa y suave, y deberá ser aprobado por el Delegado Técnico de IBSA. Para las competiciones Paralímpicas se utilizará Taraflex o un material similar.

### **12.1.3 Área de Espectadores**

Todos los espectadores deberán estar en una área señalada, al menos a 4 metros de cualquier parte de la pista de juego.

## **12.2 Equipamiento**

Todo el equipamiento a utilizar deberá estar de acuerdo a lo contemplado en el Reglamento de Juego y debe ser aprobado por el Subcomité de Goalball de IBSA.

### **12.2.1 Marcador**

Para beneficio de espectadores y entrenadores, se dispondrá de un marcador. Este deberá ser visible en todo momento desde las áreas de banquillo de los equipos.

### **12.2.2 Reloj**

Se dispondrá de dos relojes. Uno de ellos será de reserva y no será oficial hasta que lo decidan los árbitros. El reloj oficial de juego deberá ser visible en todo momento desde las áreas de banquillo de los equipos. En Campeonatos del Mundo y Juegos Paralímpicos el reloj principal será como los de baloncesto con una cuenta atrás en centésimas de segundo durante el último minuto. En los Juegos Paralímpicos será necesario un segundo reloj oficial para el protocolo de inicio del partido (Marching In clock")

### **12.2.3 Actas Oficiales del Juego**

Se utilizarán las siguientes actas oficiales de juego:

- Hoja de anotación
- Hoja de alineación
- Hoja de anotación de lanzamientos
- Hoja de anotación para la prórroga
- Formulario de reclamación

Todas estas hojas serán del formato descrito en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.

#### **12.2.4 Tableros de Sustitución**

Deberán ser utilizados por el entrenador para cualquier sustitución de jugadores, indicando el número de dorsal del jugador sustituto y el del que es sustituido.

#### **12.2.5 Balones Nuevos**

En los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, los balones utilizados serán nuevos. Se emplearán balones nuevos entre cada ronda y en los partidos por las medallas.

#### **12.2.6 Entrenamiento en la Pista de Competición**

En los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, todos los equipos deberán tener acceso a la pista de competición para una (1) hora de práctica antes del comienzo de la competición.

#### **12.2.7 Antifaces**

En los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, los antifaces serán completamente opacos, y serán del tamaño y forma que no sea posible ver nada. Los antifaces serán aportados por el Comité Organizador y aprobados por el Subcomité de Goalball de IBSA.

#### **12.3 Certificación**

Todo el equipamiento y las facilidades de la instalación utilizados para campeonatos internacionales sancionados por IBSA deberán ser certificados por una persona u organismo designado o aprobado por el Subcomité de Goalball de IBSA.

### **REGLA 13 ALOJAMIENTO**

#### **13.1 Alojamiento**

El alojamiento de los equipos deberá reunir unos requisitos que no supongan una influencia negativa para los jugadores y su rendimiento durante la competición. Si es posible, los jugadores serán alojados en habitaciones de no más de dos plazas.

#### **13.2 Restauración**

La comida deberá ser provista con consideración para los jugadores, y ser de un nivel que permita el óptimo rendimiento de



los deportistas. Las necesidades de dietas especiales, especialmente para diabéticos, deberán ser tenidas en cuenta.

### **13.3 Transporte**

El alojamiento estará lo más cercano posible de la instalación de juego. En caso necesario, un adecuado transporte entre los dos sitios deberá estar disponible.

## **REGLA 14 OFICIALES**

### **14.1 Árbitros**

#### **14.1.1 Número**

Un mínimo de seis (6) árbitros por pista de juego. Para los Juegos Paralímpicos el número requerido es dieciséis (16).

#### **14.1.2 Designación**

En los Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales, los árbitros serán designados directamente por el Subcomité de Goalball de IBSA. Para el resto de torneos sancionados, los organizadores recibirán una lista con los árbitros certificados. El Comité Organizador podrá elegir e invitar árbitros que figuren en esta lista.

#### **14.1.3 Certificación**

Para Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Regionales los árbitros será designados por el subcomité de Goalball de IBSA. Para todos los demás torneos sancionados todos los árbitros deberán ser de nivel tres (3). Para torneos internacionales con dos o más equipos nacionales participantes, todos los árbitros deberán tener el nivel dos (2). Para torneos internacionales con equipos de dos o más países, al menos el cincuenta por ciento (50%) de los árbitros deberán poseer el nivel dos (2) y el resto, el nivel uno (1). Para el resto de torneos, todos los árbitros deberán tener el nivel uno (1) de certificación. Para el resto de torneos sancionados, los organizadores recibirán una lista con los árbitros certificados. El Comité Organizador podrá elegir e invitar árbitros que figuren en esta lista.

#### **14.1.4 Nacionalidad**

En Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, habrá un máximo de dos (2) árbitros por país. Un árbitro no actuará en un encuentro en el que tome parte su propio país.

## **14.2 Cronometradores de diez (10) segundos**

En Juegos Paralímpicos y Campeonatos Mundiales, los cronometradores de diez segundos deberán ser árbitros con certificado IBSA de nivel tres (3).

## **REGLA 15 FINANZAS**

### **15.1 Participantes**

Los siguientes costes correrán a cargo de los participantes:

- a) Gastos de viaje de la delegación desde el país de origen hasta el lugar de celebración de la competición.
- b) Todos los gastos de seguro de salud y accidente. El organizador no puede hacerse responsable de accidentes o enfermedades, a menos que sean causados por una negligencia.
- c) Cuotas de participación.

### **15.2 Organizadores**

Los siguientes gastos serán cubiertos por los organizadores. Todos los gastos en el país anfitrión, en relación con los encuentros, incluyendo:

- a) Gastos de alojamiento y comida
- b) Alojamiento, comida y viajes de los árbitros, Delegado Técnico de IBSA y cualquier ITO de IBSA que sea necesario.
- c) Coste de los premios

## **REGLA 16 CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN**

### **16.1 Campeonatos del Mundo**

#### **16.1.1 Competición masculina**

En los Campeonatos del Mundo el número máximo de equipos participantes masculinos será de dieciséis (16). Cuando el número total de inscripciones sea menor de dieciséis (16) todas ellas serán aceptadas. Cuando el número total de inscripciones supere las dieciséis (16) los equipos participantes serán elegidos en base a los siguientes criterios:

- a) los seis primeros equipos clasificados en los últimos Juegos Paralímpicos
- b) además, el país organizador tendrá derecho a inscribir un equipo (si no estuviera ya incluido entre los seis (6) primeros clasificados según el apartado a)

- c) además, cada región IBSA tiene el derecho a inscribir un equipo. Si el posible será el equipo mejor clasificado (después de los seis equipos mencionados en el punto a) en el campeonato regional anterior
- d) el número de equipos participantes se ampliará hasta llegar a los dieciséis (16) de acuerdo al siguiente criterio. Por cada plaza libre entrará un (1) equipo de la región con el más alto ratio (número de equipos participantes en el último campeonato Regional dividido por el número de países que esta región ya tiene clasificados para el Campeonato del Mundo).

### **16.1.2 Competición femenina**

En los Campeonatos del Mundo el número máximo de equipos participantes femeninos será de doce (12). Cuando el número total de inscripciones sea menor de doce (12) todas ellas serán aceptadas. Cuando el número total de inscripciones supere las doce (12) los equipos participantes serán elegidos en base a los siguientes criterios:

- a) los cuatro primeros equipos clasificados en los últimos Juegos Paralímpicos
- b) además, el país organizador tendrá derecho a inscribir un equipo (si no estuviera ya incluido entre los cuatro (4) primeros clasificados según el punto a)
- c) además, cada región IBSA tiene el derecho a inscribir un (1) equipo. Si el posible será el equipo mejor clasificado (después de los cuatro equipos mencionados en el punto a) en el campeonato regional anterior.
- d) el número de equipos participantes se ampliará hasta llegar a los 12 de acuerdo al siguiente criterio. Por cada plaza libre entrará un equipo de la región con el más alto ratio (número de equipos participantes en el último campeonato Regional dividido por el número de países que esta región ya tiene clasificados para el Campeonato del Mundo).

## **16.2 Juegos Paralímpicos**

### **16.2.1 Competición masculina**

En los Juegos Paralímpicos el número máximo de equipos participantes masculinos será de doce (12). Cuando el número total de inscripciones supere las doce (12) los equipos participantes serán elegidos en base a los siguientes criterios:

- a) los seis (6) primeros equipos clasificados en el último Campeonato del Mundo
- b) además, el país organizador tendrá derecho a inscribir un equipo (si no estuviera ya incluido entre los seis primeros clasificados según el apartado a)

- c) las restantes plazas serán cubiertas con los equipos mejor clasificados en el Torneo de Clasificación Paralímpica

## 16.2.2 Competición femenina

En los Juegos Paralímpicos el número máximo de equipos participantes femeninos será de ocho (8). Cuando el número total de inscripciones supere las ocho (8) los equipos participantes serán elegidos en base a los siguientes criterios:

- a) los cuatro primeros equipos clasificados en el último Campeonato del Mundo
- b) además, el país organizador tendrá derecho a inscribir un equipo (si no estuviera ya incluido entre los cuatro primeros clasificados según el apartado a)
- c) las restantes plazas serán cubiertas con los equipos mejor clasificados en el Torneo de Clasificación Paralímpica

## REGLA 17 DESARROLLO DEL TORNEO

### 17.1 Designación y sorteo de los grupos

Si en un campeonato internacional los equipos deben ser divididos en dos o más grupos esta distribución se hará de acuerdo al ranking del campeonato Internacional que hubiera tenido lugar dos años antes. Esto significa que la distribución en los Juegos Paralímpicos se basará en el ranking del Campeonato del Mundo anterior y la distribución de los Campeonatos del Mundo se basará en el ranking de los Juegos Paralímpicos anteriores.

Para garantizar una igualdad entre los grupos, la distribución se hará de acuerdo al siguiente esquema:

- a) Dos grupos:

Grupo A: 1º, 4º, 5º, 8º, 9º, 12º, 13º, 16º  
Grupo B: 2º, 3º, 6º, 7º, 10º, 11º, 14º, 15º

- b) Tres grupos:

Grupo A: 1º, 6º, 7º, 12º, 13º, 18º, 19º  
Grupo B: 2º, 5º, 8º, 11º, 14º, 17º, 20º  
Grupo C: 3º, 4º, 9º, 10º, 15º, 16º, 21º

- c) Cuatro grupos:

Grupo A: 1º, 8º, 9º, 16º, 17º, 24º, 25º  
Grupo B: 2º, 7º, 10º, 15º, 18º, 23º, 26º

Grupo C: 3°, 6°, 11°, 14°, 19°, 22°, 27°

Grupo D: 4°, 5°, 12°, 13°, 20°, 21°, 28°

La distribución de los equipos que no participaron en el campeonato anterior será hecha mediante un sorteo y el calendario será aprobado por el Delegado Técnico de IBSA al menos 7 días antes del comienzo del Torneo.

## 17.2 Tipo de Torneo

El tipo de Torneo utilizado para todos los Campeonatos Internacionales será de la siguiente manera:

- a) en el caso de que no haya más de seis (6) equipos se utilizará un sistema de liga a doble vuelta. Después de esta liga los cuatro (4) primeros equipos jugarán entre sí en eliminatorias directa. El primer clasificado jugará contra el cuarto y el segundo contra el tercero. Los ganadores jugaran por el campeonato y los perdedores por el tercer y cuarto puesto respectivamente.
- b) En el caso de que haya más de seis pero no más de nueve (9) equipos, se utilizará un sistema de liga a una vuelta. Después de esta liga los cuatro primeros jugarán entre sí en eliminatorias directas como se ha mencionado anteriormente. El primer clasificado jugará contra el cuarto y el segundo contra el tercero. Los ganadores jugaran por el campeonato y los perdedores por el tercer y cuarto puesto respectivamente.
- c) En el caso de que hubiera más de nueve (9) pero no más de dieciséis (16) equipos, éstos se repartirán en dos grupos. En cada grupo, se disputará una liga a una vuelta.

Los cuatro primeros de cada grupo jugarán contra los cuatro primeros del otro en eliminatorias directas, enfrentándose el primero del grupo A contra el cuarto del

grupo B, el segundo del grupo A contra el tercero del grupo B, el tercero del A contra el segundo del B y el cuarto del A contra el primero del B. En las semifinales el equipo con mejor puntuación de los grupos jugará contra el equipo con el peor resultado que se mantenga en competición. Si existiera un empate en la determinación de la mejor / peor puntuación ésta se resolverá restando a los goles marcados los que haya encajado el equipo en cuestión. Si todavía persistiera la igualdad ésta se resolverá mediante lanzamientos libres.

Los ganadores jugarán por el oro y la plata, y los perdedores por el bronce y el cuarto puesto.

Los equipos que hayan finalizado por debajo del cuarto puesto en sus grupos competirán por las plazas 9ª e inferiores. Los equipos que finalizaron quintos, por la 9ª y 10ª plaza; igualmente los equipos que terminaron sextos, séptimos y octavos en sus grupos jugarán por las plazas 11ª y 12ª, 13ª y 14ª, y 15ª y 16ª respectivamente.

Si un grupo tiene un equipo más que otro, los dos últimos clasificados del grupo más grande y el último clasificado del grupo más pequeño jugarán una liga para determinar las tres últimas plazas del torneo. El resultado del encuentro disputado entre los dos últimos equipos del grupo más grande se contabilizará en esta liga.

- d) En el caso de que haya más de 16 pero no más de 21 equipos éstos se distribuirán en tres grupos disputándose una liga a una vuelta en cada uno de ellos. Los dos primeros equipos de cada grupo y los dos equipos con la mejor puntuación de los restantes se clasificarán para la ronda final. Si hubiera un empate en la determinación sobre quien accede a la ronda final se resolverá mediante la resta de los goles encajados a los anotados en su liga. Si el empate persiste se resolverá mediante lanzamientos libres. Los ocho equipos mejor situados jugarán entre ellos mismos en eliminatorias directas con el equipo mejor situado jugando contra el peor.

En futuras rondas eliminatorias el equipo mejor clasificado restante de cada grupo jugará contra el equipo con peor ranking. En las semifinales el equipo con mejor puntuación de los grupos jugará contra el equipo con el peor resultado que quede en competición; los ganadores jugarán por el oro y la plata, y los perdedores por el bronce y el cuarto puesto.

### **17.2.1 Campeonatos del Mundo Masculino**

Los equipos se distribuirán en dos grupos. En cada grupo se disputará una liga a una vuelta. Los cuatro primeros de cada grupo jugarán contra los cuatro primeros del otro en eliminatorias directas, enfrentándose el primero del grupo A contra el cuarto del grupo B, el segundo del grupo A contra el tercero del grupo B, el tercero del A contra el segundo del B y el cuarto del A contra el primero del B.

En las semifinales el equipo con mejor puntuación de los grupos jugará contra el equipo con el peor resultado que se mantenga en competición. Si existiera un empate en la determinación de

la mejor / peor puntuación ésta se resolverá restado a los goles marcados los que haya encajado el equipo en cuestión. Si todavía persistiera la igualdad ésta se resolverá mediante lanzamientos libres.

Los ganadores jugarán por el oro y la plata, y los perdedores por el bronce y el cuarto puesto.

Los equipos eliminados en la primer ronda eliminatoria jugarán entre sí para determinar los puestos 5º al 8º.

Los equipos que hayan finalizado por debajo del cuarto puesto en sus grupos competirán por las plazas 9ª e inferiores. Los equipos que finalizaron quintos por la 9ª y 10ª plaza; igualmente los equipos que terminaron sextos, séptimos y octavos en sus grupos jugarán por las plazas 11ª y 12ª, 13ª y 14ª, y 15ª y 16ª respectivamente.

Si un grupo tiene un equipo más que otro, los dos últimos clasificados del grupo más grande y el último clasificado del grupo más pequeño jugaran una liga para determinar las tres últimas plazas del torneo. El resultado del encuentro disputado entre los dos últimos equipos del grupo más grande se contabilizará en esta liga.

### **17.2.2 Campeonatos del Mundo Femenino**

Los equipos se distribuirán en dos grupos. En cada grupo se disputará una liga a una vuelta. Los cuatro primeros de cada grupo jugarán contra los cuatro primeros del otro en eliminatorias directas, enfrentándose el primero del grupo A contra el cuarto del grupo B, el segundo del grupo A contra el tercero del grupo B, el tercero del A contra el segundo del B y el cuarto del A contra el primero del B.

En las semifinales el equipo con mejor puntuación de los grupos jugará contra el equipo con el peor resultado que se mantenga en competición. Si existiera un empate en la determinación de la mejor / peor puntuación ésta se resolverá restado a los goles marcados los que haya encajado el equipo en cuestión. Si todavía persistiera la igualdad ésta se resolverá mediante lanzamientos libres.

Los ganadores jugarán por el oro y la plata, y los perdedores por el bronce y el cuarto puesto.

Los equipos que hayan finalizado por debajo del cuarto puesto en sus grupos competirán por las plazas 9ª e inferiores. Los equipos que finalizaron quintos por la 9ª y 10ª plaza;



igualmente los equipos que terminaron sextos jugarán por las plazas 11ª y 12ª.

Si un grupo tiene un equipo más que otro, los dos últimos clasificados del grupo más grande y el último clasificado del grupo más pequeño jugaran una liga para determinar las tres últimas plazas del torneo. El resultado del encuentro disputado entre los dos últimos equipos del grupo más grande se contabilizará en esta liga.

### **17.2.3 Juegos Paralímpicos Masculino**

Los equipos se distribuirán en dos grupos iguales de 6 equipos. En cada grupo se disputará una liga a una vuelta. Los cuatro primeros de cada grupo jugarán contra los cuatro primeros del otro en eliminatorias directas, enfrentándose el primero del grupo A contra el cuarto del grupo B, el segundo del grupo A contra el tercero del grupo B, el tercero del A contra el segundo del B y el cuarto del A contra el primero del B.

En las semifinales el equipo con mejor puntuación de los grupos jugará contra el equipo con el peor resultado. Los ganadores jugarán por el oro y la plata, y los perdedores por el bronce y el cuarto puesto.

Si existiera un empate en la determinación de la mejor / peor puntuación ésta se resolverá restado a los goles marcados los que haya encajado el equipo en cuestión. Si todavía persistiera la igualdad ésta se resolverá mediante lanzamientos libres.

Los equipos eliminados en la primer ronda eliminatoria jugarán entre sí para determinar los puestos 5º al 8º.

Los equipos que hayan finalizado por debajo del cuarto puesto en sus grupos competirán por las plazas 9ª e inferiores. Los equipos que finalizaron quintos, por la 9ª y 10ª plaza; igualmente los equipos que terminaron sextos jugarán por las plazas 11ª y 12ª.

Si un grupo tiene un equipo más que otro, los dos últimos clasificados del grupo más grande y el último clasificado del grupo más pequeño jugaran una liga para determinar las tres últimas plazas del torneo. El resultado del encuentro disputado entre los dos últimos equipos del grupo más grande se contabilizará en esta liga.

### **17.2.4 Juegos Paralímpicos Femenino**

Se hace un solo grupo de ocho equipos que disputan una liga a una vuelta.



Después de esta liga los cuatro primeros equipos jugarán entre sí en eliminatorias directas. El primer clasificado jugará contra el cuarto y el segundo contra el tercero. Los ganadores jugaran por el campeonato y los perdedores por el tercer y cuarto puesto respectivamente.

### **17.3 Clasificación de los equipos en una liga**

La clasificación final de los equipos en una liga se determinará por el número de puntos alcanzados. Cada equipo recibirá tres puntos por una victoria, un punto por un empate y cero puntos por una derrota. Si se produjera un empate en los puntos obtenidos la clasificación final se determinará en base a los resultados de los encuentros entre los equipos implicados. Si el empate persistiera la clasificación se determinara por la diferencia entre los goles anotados y encajados en la liga. Finalmente, si continuara el empate éste se resolverá mediante lanzamientos libres. En este caso los entrenadores deberán rellenar unas nuevas alineaciones.

#### **17.3.1 Clasificación en Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo**

En los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo, si existiera un empate y fuera necesario clasificar un equipo para la siguiente ronda eliminatoria, éste se resolverá mediante un encuentro disputado bajo las reglas del Juego.

### **17.4 Incomparecencia**

La incomparecencia de un equipo a un partido se considerará una derrota, y su adversario obtendrá tres (3) puntos por la victoria pero se le anotarán cero (0) goles. Si un equipo se viera obligado a abandonar la competición por cualquier motivo, a todos los demás equipos se le anotarán tres (3) puntos de victoria y cero (0) goles; los resultados anteriores quedarán automáticamente anulados.

Se considera incomparecencia al tiempo de juego; esta regla podrá ser no aplicada por el Delegado Técnico o su Auxiliar basándose en circunstancias originadas por el Comité Organizador. Podrá volverse a programar el partido.

### **17.5 Número máximo de partidos por día**

Un equipo nunca jugará más de cuatro (4) encuentros en un mismo día.

### **17.6 Expulsión**

Si unos antifaces previamente aprobados son deliberadamente adaptados o modificados, el delegado técnico, en consulta con

los oficiales del torneo, podrá decidir expulsar a ese jugador y/o su equipo del torneo. Un jugador o un miembro del equipo podrá ser también expulsado por demostrar una conducta contraria al espíritu del juego.

#### **17.7 Máxima diferencia de goles**

Un encuentro terminará en el momento en que un equipo haya anotado diez (10) goles más que el contrario.

### **REGLA 18 PROTOCOLO DEL ENCUENTRO**

#### **18.1 Registro de los equipos**

Antes del comienzo del encuentro, un representante de cada equipo se presentará en el área designada, para rellenar el acta del encuentro y las hojas de alineación, y proceder al sorteo.

#### **18.2 Calentamiento**

Todos los equipos tendrán la oportunidad de calentar al menos durante media hora antes de que sean requeridos para su encuentro, en una zona de calentamiento apropiada.

##### **Protocolo de inicio**

En todas las grandes competiciones los equipos entrarán al terreno de juego de acuerdo con lo establecido en el documento titulado "Entrada" (March In) del Manual de Oficiales Menores. Aquel jugador que no tuviera disponible el uniforme de su equipo para esta entrada no podrá entrar con el equipo ni tampoco entrenar sobre el terreno de juego. Si el deportista siguiera sin disponer del uniforme tras el aviso de 30 segundos previo al inicio del encuentro será eliminado del juego de ese partido, considerado como no participante y, como tal, deberá vestir el jersey identificativo que proporciona el comité organizador a estas personas.

##### **Sobre la pista de calentamiento**

Para todo calentamiento sobre la pista antes del inicio del juego, los equipos se limitarán a la mitad de la pista que defenderán mas adelante como resultado del sorteo con el lanzamiento de moneda. Durante el calentamiento los equipos no podrán realizar lanzamientos a la mitad del equipo contrario. Si se lanzara un balón que entrara en el área del otro equipo el árbitro dará un aviso al equipo que lanzó el balón. Si entrara un segundo balón se penalizará como conducta antideportiva.

#### **18.3 Presentación de los equipos**

Inmediatamente antes del comienzo del encuentro, ambos equipos se alinearán sobre la línea que limita frontalmente su

área de lanzamiento. Se anunciarán los nombres de todos los jugadores y del entrenador

#### **18.4 Firma del acta del encuentro**

Inmediatamente después del encuentro, el entrenador de cada equipo, ambos árbitros y el anotador firmarán el acta del encuentro en la mesa de jueces. Los entrenadores serán requeridos para que señalen si reclaman o no el encuentro, indicándolo en el acta, teniendo que pagar la tasa por reclamación en caso de contestar afirmativamente. Si un entrenador no firmara el acta del encuentro inmediatamente después del término de partido no podrá presentar reclamación contra los resultados de ese partido.

### **REGLA 19 RECLAMACIONES**

#### **19.1 Presentación**

Cualquier reclamación deberá ser presentada por escrito al director del torneo, o su representante, dentro de los treinta (30) minutos siguientes a la finalización del encuentro, junto con un depósito. El valor del depósito será decidido por el comité organizador, pero no será inferior a cincuenta (50) Francos Suizos o su equivalente. Las reclamaciones se presentarán, en inglés, en un Formulario de Reclamación de IBSA. Se hará referencia al número de Regla concerniente. No se admitirá ninguna reclamación referente a la calidad de la pista de juego o designaciones arbitrales. Si una reclamación es admitida, el depósito será reembolsado. En caso contrario, el depósito será destinado a IBSA. Ambos equipos serán informados por escrito de la resolución del comité de protesta. El resultado del encuentro sobre el que se haga la reclamación se mantendrá en suspenso hasta que el comité de reclamación tome su decisión.

#### **19.2 Comité de Reclamación**

En los campeonatos internacionales, todas las reclamaciones concernientes al torneo serán elevadas al comité de reclamación, que dictaminará la resolución final. El comité de reclamación estará formado por el Delegado Técnico de IBSA, un árbitro del torneo designado por el Delegado Técnico de IBSA, el Director del Torneo y dos personas más designadas o aprobadas por el Subcomité de Goalball de IBSA.

### **REGLA 20 DELEGADO TECNICO**

Todos los eventos sancionados deben tener un Delegado Técnico de IBSA, designado por el Subcomité de Goalball de IBSA o su Presidente.

## **20.1 Responsabilidades del Delegado Técnico**

El Delegado Técnico será el responsable de contactar con los organizadores del torneo antes de su celebración. Tiene la responsabilidad de asegurar el nivel necesario en todos los aspectos técnicos del torneo, incluyendo:

- a. La pista y su marcaje
- b. El desarrollo del torneo
- c. Distribución y evaluación de los árbitros
- d. Dirección de los oficiales menores
- e. Ratificación de los resultados y producción de las hojas de resultados oficiales
- f. Aprobación de los parches oculares y antifaces y de su correcta utilización

## **REGLA 21 EXCEPCIONES**

Cualquier excepción a esta regulación de torneos, deberá ser aprobada por el Subcomité de Goalball de IBSA.

## PARTE C. - PROGRAMA DE ÁRBITROS

### REGLA 22 COMPONENTES DEL PROGRAMA

Cada cuatro (4) años el Subcomité de Goalball de IBSA celebrará un curso práctico o exámenes para presentar las nuevas reglas y revalidar a todos los árbitros.

El programa de Árbitros de la Federación Internacional de Deportes para Ciegos consta de cuatro elementos:

Árbitros de Nivel I  
Árbitros de Nivel II  
Árbitros de Nivel III  
Responsable (profesor) del curso

#### 22.1 Árbitros de Nivel I

Los árbitros de Nivel I son elegibles para officiar en las pruebas nacionales y en las pruebas sancionadas por IBSA, a excepción de los Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Regionales. Los candidatos deben de asistir a un curso de dos días y aprobar un examen escrito de 13 preguntas de respuesta múltiple y 7 de verdadero o falso; la puntuación mínima para aprobar es 15 de 20 respuestas acertadas. Además del examen escrito el candidato debe officiar dos partidos y pasar un examen practico. La graduación del examen práctico se basa en una escala de 10 puntos, considerando 1 como no aceptable, 5 como adecuado, y 10 como excelente. Para probar esta parte de examen el candidato deberá conseguir una media de 5.0 en las diversas partes.

Los candidatos de Nivel I serán examinados por Árbitros de nivel II o III, o por el responsable del Curso.

#### 22.2 Árbitros de Nivel II

Los árbitros de Nivel II son elegibles para officiar en Campeonatos Regionales y en pruebas sancionadas por IBSA, a excepción de los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo. El examen deberá celebrarse en una competición regional o en una sancionada por IBSA. El candidato deberá aprobar un examen escrito de 20 preguntas de elección múltiple y 5 de verdadero o falso, siendo el número mínimo de aciertos necesarios para aprobar 21 de 25.

Los candidatos deberán officiar dos partidos y pasar un examen práctico que determine su progreso desde que consiguiera el Nivel I. La puntuación mínima para aprobar la parte práctica del

examen para Nivel II será 8.0 de 10. Los candidatos de nivel II serán examinados por el responsable del Curso o por un árbitro de Nivel III.

### **22.3 Árbitros de Nivel III**

Los árbitros de Nivel III son elegibles para officiar en Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y pruebas sancionadas por IBSA. Los exámenes deberán celebrarse durante una competición regional o en una sancionada por IBSA. Los candidatos deberán realizar el curso para Árbitros de Nivel III y completar un examen escrito y uno práctico. El examen escrito será cronometrado y tiene dos partes, una de 10 preguntas con respuesta corta y 50 preguntas de las que 30 serán de elección múltiple y 20 de verdadero o falso. La puntuación mínima para pasar las preguntas de respuesta corta será 45 de 50 y para las 50 preguntas tipo test será necesario acertar 48 de 50. La puntuación mínima para aprobar la parte práctica será 9.5 de 10. Todos los certificados de Nivel III estarán sujetos a su aprobación por el Subcomité de Goalball.

Los candidatos de Nivel III serán examinados por el responsable del curso.

### **22.4 Elegibilidad**

Ningún árbitro podrá intentar obtener más de un nivel en un mismo año natural. Entre el Nivel II y el Nivel III serán necesarios dos años de experiencia práctica. Para ir del Nivel I al Nivel III deberá seguirse el orden del programa.

### **22.5 Responsable del Curso**

Los responsables (director/profesor) de curso son elegibles para autorizar Árbitros de Nivel I, II y III. Los candidatos deben tener un mínimo de 6 años de relación continua con el Programa de Certificación de Árbitros de Goalball de IBSA. Deberán haber demostrado sus habilidades para enseñar el programa e instruir consistentemente el Programa de Certificación de Goalball.

Los Responsables de Curso serán nombrado para un período de cuatro (4) años antes de cada Campeonatos del Mundo por el Subcomité de Goalball de IBSA bajo consulta con el Comité de Árbitros de IBSA, y su nombramiento se realizará en base a los requerimientos regionales de IBSA.

### **22.6 Mantenimiento de la Certificación**

Para mantener el certificado internacional los árbitros deberán seguir los siguientes procedimientos todos los años:

Todos los años los Árbitros de Nivel I deberán:

1. Arbitrar en dos campeonatos locales diferentes, un mínimo de 5 partidos. Los partidos deben jugarse bajo el reglamento de IBSA.
2. Remitir un Pasaporte de Oficiales vigente al Comité de Goalball de IBSA a través de la Oficina de Registros, de forma anual y dentro de los últimos sesenta días del año para el que se remite.
3. Pagar una cuota de 25.00 dólares USA para el mantenimiento del pasaporte.

Todos los años los Árbitros de Nivel II y III deberán:

1. Arbitrar en dos campeonatos nacionales diferentes sancionados, un mínimo de tres (3) partidos cada uno para un total de seis. Los partidos deben jugarse bajo el reglamento de IBSA.
2. Arbitrar en cinco (5) cinco encuentros internacionales de IBSA o en tres encuentros adicionales en cada uno de los dos encuentros nacionales diferentes y en tres encuentros internacionales de IBSA.
3. Remitir un Pasaporte de Oficiales vigente al Comité de Goalball de IBSA a través de la Oficina de Registros, de forma anual y dentro de los últimos sesenta días del año para el que se remite.
4. Pagar una cuota de 25.00 dólares USA para el mantenimiento del pasaporte.

Si un arbitro autorizado no cumple los requisitos anuales de la certificación perderá ésta de la siguiente manera:

|           |   |
|-----------|---|
| Nivel I   | Si no cumple los requisitos durante un año deberá volver a examinarse para el Nivel I   |
| Nivel II  | Si no cumple los requisitos durante un año, volverá al nivel I  |
| Nivel III | Si no cumple los requisitos durante un año se mantiene el estatus. Si no cumple los requisitos durante dos años consecutivos, volverá al nivel I. |

## **22.7 Cuotas de registro**

Las cuotas de registro para el periodo 2006 - 2010 será en dólares americanos.

Nivel I: 25.00 dólares USA  
Nivel II: 50.00 dólares USA  
Nivel III: 100.00 dólares USA

Aquel árbitro que asista al seminario práctico de revalidación cuatrienal del Subcomité de Goalball de IBSA y pague las cuotas de participación en ese clinics no tendrá que pagar las cuotas de mantenimiento de ese año.

## **22.8 Nombramiento de los Árbitros y de los Oficiales Menores Internacionales (ITOs)**

El nombramiento de los Árbitros y los Oficiales Menores para los Juegos Paralímpicos y Campeonatos del Mundo será realizado por el Delegado Técnico bajo consulta con el Subcomité de Goalball de IBSA y un Comité de Selección de Árbitros. Todas las selecciones deben ser aprobadas por el Subcomité de Goalball de IBSA, o su Presidente.



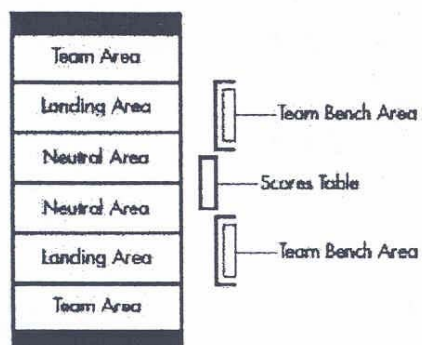
## GLOSARIO DE TÉRMINOS

|                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| <b>Reconocimiento</b>             | Cuando el árbitro se dirige verbalmente al equipo solicitante por su nombre.  |
| <b>Balón a través de la línea</b> | Véase diagrama.   |
| <b>Campeonatos</b>                | Juegos Paralímpicos, Campeonatos Mundiales o Torneos Regionales de IBSA.  |
| <b>Dar instrucciones</b>          | Cualquier comunicación del área del banquillo del equipo a los jugadores que están en el campo. Sólo se permite de acuerdo a las Reglas y hasta que el árbitro solicita silencio. |
| <b>Marcas de campo</b>            | Véase marcas "táctiles".  |
| <b>Defensa</b>                    | Acto de impedir que un balón marque un gol.   |
| <b>Sorteo</b>                     | Método para determinar qué equipos entran en cada grupo cuando los equipos no han participado en ningún torneo anterior.  |
| <b>Lanzamiento Libre</b>          | Situación en la que un jugador lanza contra otro para decidir un empate.  |
| <b>Antifaces y Parches</b>        | Protector que impide que cualquier jugador que tenga visión pueda aprovechar esta ventaja durante el partido.   |
| <b>Incomparecencia</b>            | Derrota de un equipo por no presentarse en el campo a tiempo, o por mala conducta   |
| <b>Juez de Portería</b>           | Uno de los Oficiales Menores. Sus deberes aparecen descritos en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.   |
| <b>Mitad</b>                      | Periodo de diez (10) minutos en el tiempo oficial de o de tres (3) minutos en la prórroga.  |
| <b>Media parte</b>                | Pausa de tres (3) minutos entre las dos mitades.  |
| <b>Señales con la mano</b>        | Las utilizarán los entrenadores para solicitar un tiempo muerto o una sustitución. Véase diagrama.  |
| <b>Balón alto</b>                 | Cuando al efectuar un lanzamiento el balón no toca primero el suelo del área de equipo o el área de lanzamiento.  |

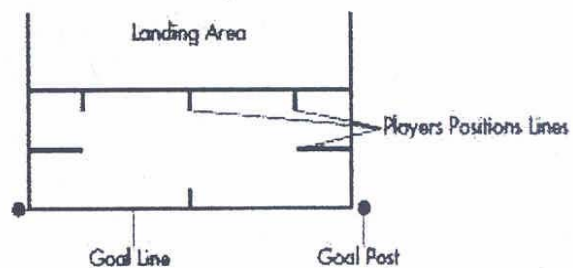
|  |   |
|--|---|
| <b>IBSA</b>                            | Federación Internacional de Deportes para Ciegos.   |
| <b>Infracción</b>                      | Cualquier violación de las reglas que no de cómo resultado la imposición de una sanción.  |
| <b>Subcomité de Goalball de IBSA</b>   | Organismo deportivo que dicta las normas del Goalball.  |
| <b>Balón largo</b>                     | Cuando al efectuar un lanzamiento el balón no toca el suelo en el área neutral.   |
| <b>Máxima diferencia de goles</b>      | Siempre que un equipo haya anotado diez (10) goles más que el contrario.  |
| <b>Señales con la mano no verbales</b> | Véase el diagrama "Señales con la mano".  |
| <b>Pausa oficial en el partido</b>     | Cualquier ocasión en la que el árbitro detenga el juego.  |
| <b>Fuera de límites</b>                | Cualquier área fuera del campo.   |
| <b>Prórroga</b>                        | Dos (2) mitades de tres (3) minutos de juego para designar un ganador si una vez terminado el tiempo oficial el resultado es un empate. |
| <b>Sanción</b>                         | Infracción de las reglas castigada con un lanzamiento de penalización.  |
| <b>Grupo</b>                           | Conjunto de equipos que juegan uno contra otro en una ronda eliminatoria.   |
| <b>Reorientación</b>                   | Cuando un árbitro o juez de portería vuelven a colocar a un jugador sobre su línea de orientación.                                      |
| <b>Ronda</b>                           | Sistema de torneo en que cada equipo juega una sola vez contra todos los demás de su grupo.   |
| <b>Encargado de puntuación</b>         | Uno de los Oficiales Menores. Sus deberes aparecen descritos en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.                     |
| <b>Selección</b>                       | Método para dividir a los equipos en grupos nivelados de acuerdo con sus resultados en torneos anteriores.                              |

|   |  |
|---|--|
| <b>Anotador de tiros</b>                            | Uno de los Oficiales Menores. Sus deberes aparecen descritos en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.          |
| <b>Substituto</b>                                   | Jugador en el banquillo del equipo que está disponible para entrar en el campo en lugar de otro jugador que lo abandona.     |
| <b>Pizarra de sustitución</b>                       | Ayuda visual utilizada para cada sustitución de jugador.   |
| <b>Marcas táctiles (líneas)</b>                     | Línea de marcación, elevada por el centro de su ancho, con una altura que no exceda los 0.003 metros en ningún punto.        |
| <b>Encargado de medir periodos de diez segundos</b> | Uno de los oficiales Menores. Sus deberes aparecen descritos en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA Goalball. |
| <b>Lanzamiento</b>                                  | Cualquier momento en que el balón salga despedido de las manos de un jugador con la intención de marcar un gol.              |
| <b>Encargado de medir el tiempo</b>                 | Uno de los Oficiales Menores. Sus deberes aparecen descritos en el Manual de Oficiales Menores de Goalball de IBSA.          |
| <b>Conducta antideportiva</b>                       | Cualquier acción llevada a cabo por un jugador, equipo, o sus delegaciones que sea contraria al espíritu de juego.           |

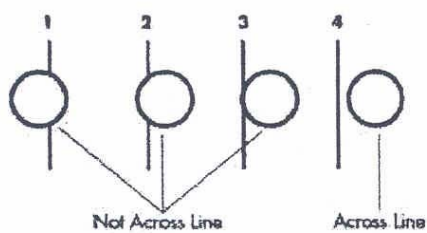
## DIAGRAMAS



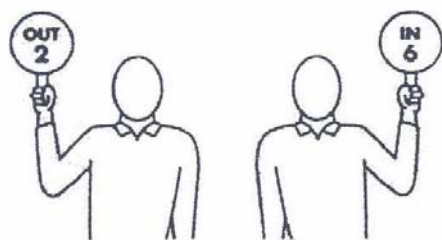
Campo de Juego



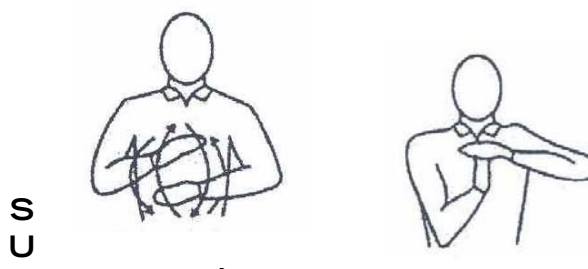
Líneas de juego



Balón pasando la línea



TIEMPO MUERTO



S  
U

STITUCIÓN



PENALTI DECLINADO