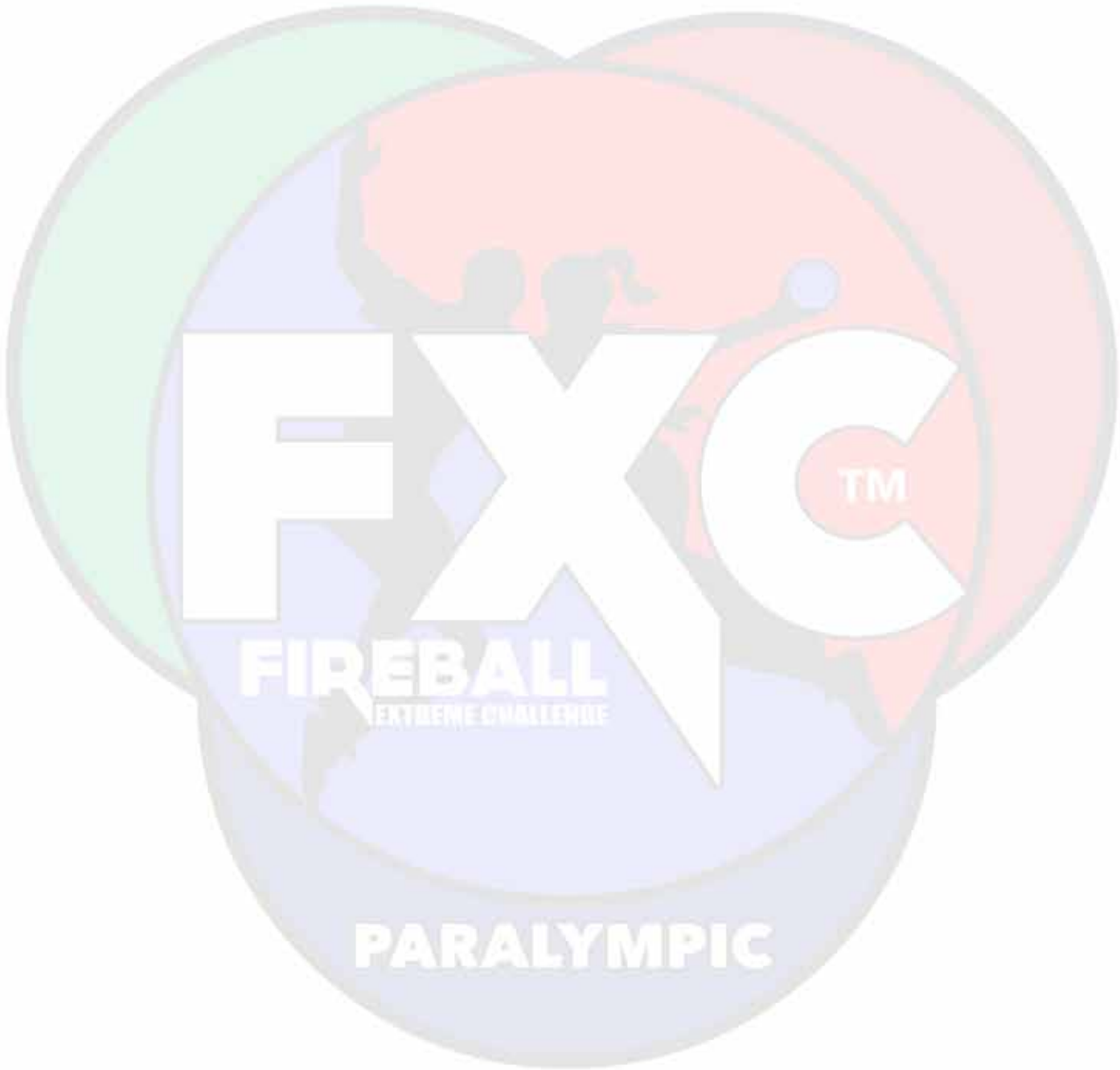




FXC PARALÍMPICO LIBRO DE REGLAS OFICIALES 2024



ESPAÑOL



FXC Paralímpico™ es un deporte propiedad de la International FXC Federation LLC

Copyright © 2008-2024 - International FXC Federation LLC

PREFACIO

Esta edición del Libro de Reglas Oficial del FXC Paralímpico™ es la primera publicación de la Federación Internacional de FXC. Contiene todas las reglas actuales que rigen la versión paralímpica del deporte FXC - Fireball Extreme Challenge™ y permanecerá en vigor hasta el final de la temporada FXC 2025.

La Junta Directiva de la Federación podrá enmendar las reglas según sea necesario, siguiendo los procedimientos de votación establecidos en la Constitución y los Estatutos del FXC.

Las reglas contenidas en este manual son obligatorias para todos los partidos y competiciones oficiales del FXC Paralímpico™, tanto a nivel profesional como amateur, organizados por la Organización Internacional de FXC y sus afiliados.

Cualquier disputa intra-liga o solicitud de interpretación de estas reglas será decidida por el Comisionado de la Liga, cuya decisión será definitiva.

SECCIÓN 1

1 DESCRIPCIÓN Y OBJETIVO

1.1 DESCRIPCIÓN

Como parte de su estrategia para promover y mejorar la inclusión en la sociedad a través del deporte FXC - Fireball Extreme Challenge™, y para crear un entorno donde todos tengan las mismas oportunidades de jugar, sentirse bienvenidos, respetados y valorados, la Federación Internacional de FXC ha desarrollado la versión paralímpica de Fireball Extreme Challenge™ (FXC).

Los mismos principios que inspiran al FXC se aplican a su versión paralímpica.



1.2 LAS 5 REGLAS CLAVE DEL FXC PARALÍMPICO

1. Marcamos pasando la pelota - Cada pase = 1 punto.
2. La pelota debe pasarse cada 2 (dos) segundos - Los jugadores pueden lanzar, pasar y atrapar la pelota usando cualquier parte del cuerpo, pero no pueden sostenerla por más de 2 segundos.
3. Los jugadores en sillas de ruedas deben mantenerse en constante movimiento en la cancha. Detener la silla de ruedas durante más de 2 segundos para descansar está prohibido, se considera una falta y se penaliza en consecuencia.
4. El FXC Paralímpico es un deporte obligatoriamente mixto. Cada equipo debe tener al menos 2 (dos) miembros de el género opuesto siempre en la cancha.
5. No se permite el contacto total en el FXC Paralímpico.

1.3 EL OBJETIVO

En el FXC Paralímpico ganamos con la mayor puntuación en pases de la pelota. El objetivo de cada equipo es sumar tantos puntos como sea posible. Cuantas más veces los jugadores sean capaces de pasar la pelota a su equipo, mayor será su puntuación.



1.4 EXCEPCIÓN A LA REGLA DE LOS 2 SEGUNDOS: EL AUTO-PASE

El auto-pase está permitido solo una vez cada vez que los jugadores reciben la pelota. Para tener un pase automático, la pelota no debe estar en contacto con el cuerpo del jugador.

El auto-pase no cuenta para el conteo de puntos y, cuando se realiza antes de la expiración de los dos segundos, extiende 2 segundos más la posesión de la pelota por parte del jugador.



SECCIÓN 2

2 LA CANCHA: DIMENSIONES, CARRILES Y NOTAS SUPLEMENTARIAS

2.1 LAS DIMENSIONES DE LA CANCHA

Un partido oficial de FXC Paralímpico se jugará en una cancha rectangular de 15 por 25 metros (o 49,21 por 82,02 pies). Con la excepción de cuando la pelota es atrapada y pasada en el aire, no está permitido jugar fuera de esta área.

2.2 LAS LÍNEAS FINALES Y LATERALES

Las líneas más largas en cada extremo de la cancha se denominan Líneas Finales. Las que están en los lados más cortos se denominan Líneas Laterales. Los que están dentro de la cancha se denominan Línea de Tiro y Línea Neutral.

La cancha de juego estará bordeada por una línea de 10 cm (4 pulgadas) de ancho a lo largo de las líneas finales y líneas laterales.

2.3 MEDIDAS DE SUPERFICIE Y SEGURIDAD

La superficie de la cancha siempre debe estar libre de asperezas.

La cancha siempre debe permitir 3 metros (9,84 pies) por lado como medida de seguridad. Por ningún motivo, los accesorios rígidos (vallas publicitarias, paredes, pilares y carteles de marketing, etc.) deben estar a menos de 5 metros (16 pies) del perímetro externo de la cancha.

COURT MEASUREMENTS	
(A)	25 METERS / 82.02 FEET
(B)	15 METERS / 49.21 FEET
(C)	2 METERS / 6.56 FEET
(D)	1.5 METERS / 4.92 FEET
(E)	0.5 METERS / 1.64 FEET

MEDIDAS DE LA CANCHA	
(A)	25 METROS / 82.02 PIES
(B)	15 METROS / 49.21 PIES
(C)	2 METROS / 6.56 PIES
(D)	1.5 METROS / 4.92 PIES
(E)	0.5 METROS / 1.64 PIES

DIMENSIONI CAMPO	
(A)	25 METRI / 82.02 PIEDI
(B)	15 METRI / 49.21 PIEDI
(C)	2 METRI / 6.56 PIEDI
(D)	1.5 METRI / 4.92 PIEDI
(E)	0.5 METRI / 1.64 PIEDI

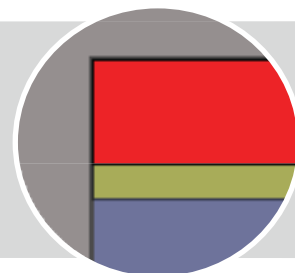


SECCIÓN 2

2.4

EL CARRIL DEL CAPITÁN

El área delimitada por una línea final y la Línea de Tiro se conoce como "Carril del Capitán" (CC). Tiene 25 metros de largo (82,02 pies) y 1,5 metros de ancho (4,92 pies). Es el carril reservado al Capitán del equipo defensor al comienzo de cada Posesión de Pelota (PP).



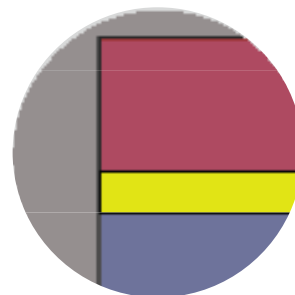
2.5

EL CARRIL NEUTRO

El área delimitada por la Línea de Tiro y la Línea Neutral se conoce como "Carril Neutral" (CN). El NL mide 50 cm (1,6 pies) de ancho y 25 metros de largo (82,02 pies). No puede ser invadido por ningún jugador de ambos equipos, hasta que el capitán del equipo de defensa lance la pelota.

Una vez que el capitán ha pasado la pelota, el Carril del Capitán (CC) y la "Carril Neutral" (CN) pasan a formar parte del terreno de juego.

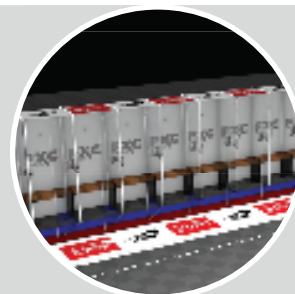
La Línea de Tiro y la Línea Neutral estarán marcadas por una línea continua de 10 cm de ancho (4 pulgadas). Su color sería preferentemente negro.



2.6

LOS BANCOS

Los banquillos de cada equipo se colocarán a 3 metros (9,84 pies) de la línea lateral a cada lado o en la línea final opuesta al Carril del Capitán y en este caso a una distancia mínima de 6 metros (19,68 pies) entre sí. Cada área de banco se extiende por 2 metros (6,56 pies) de largo frente al banco y está marcada con una línea punteada (blanca o amarilla) de 10 cm de ancho (4 pulgadas).



2.7

NOTAS SUPLEMENTARIAS

Todas las medidas deben hacerse desde los bordes interiores de las líneas que marcan las líneas de límite. Todas las líneas son rectas y deben estar marcadas, cuando no están pintadas, con cinta adhesiva o un material que no sea dañino para los ojos o la piel.

En competencias no oficiales, si las canchas están ubicadas en lugares diferentes a los gimnasios o arenas regulares, donde se necesitan reglas básicas diferentes debido a condiciones fijas que no se pueden cambiar, serán autorizadas por el Comisionado del Estado.

Si el Comisionado Estatal no está presente, serán autorizados por mutuo acuerdo de los entrenadores antes del comienzo del partido. Si no pueden ponerse de acuerdo, la Mesa de los Oficiales es la autoridad final después de consultar a los Árbitros.

SECCIÓN 3

3 LA PELOTA FXC

3.1 DIMENSIONES

La pelota de FXC es esférica y debe ser de cuero o de un material sintético. Tiene 50-52 cm (19,69 - 20,67 in.) de circunferencia, un peso de 290-330 gr. (9 - 10.2 ou.) y debe ser autorizada por el Comisionado de la Federación de FXC.

No se permite resinar la pelota.

La Mesa de los Oficiales será el único juez en cuanto a si todas las pelotas ofrecidas para el partido cumplen con las especificaciones de la Federación de FXC.

El club local debe proporcionar una bomba, y las pelotas permanecerán bajo la supervisión de la Mesa de los Oficiales hasta que sean entregadas al encargado de la pelota o a los Árbitros justo antes del comienzo del partido.



3.2

SUMINISTRO DE PELOTAS

Cada equipo pondrá a disposición de los Árbitros 4 (cuatro) pelotas para que los prueben una hora antes de la hora de inicio del partido para cumplir con los requisitos de la Federación.

El equipo local también pondrá a disposición 4 (cuatro) pelotas de respaldo en cualquier momento durante cada partido.

En caso de que las pelotas del equipo local no se ajusten a las especificaciones, o se agote su suministro, los Árbitros asegurarán una pelota apropiada de los visitantes y, en su defecto, utilizarán la mejor pelota disponible. Cualquiera de estas circunstancias debe ser informada al Comisionado.



SECCIÓN 4

4 EQUIPOS, NÚMERO DE JUGADORES, ROLES, NOMBRES Y NUMERACIÓN

4.1 NÚMERO DE JUGADORES

El Fireball Extreme Challenge™ Paralímpico es jugado por dos equipos, que consta de 5 a 12 jugadores de los cuales un máximo de 8 podrán jugar en cada partido con 5 atletas en la cancha y los demás en el banquillo.

Los entrenadores tienen la capacidad de elegir tener jugadores de reserva en la cancha jugando con jugadores titulares en un momento dado.

Los equipos deben ser mixtos. Cada equipo debe tener al menos dos miembros del género opuesto siempre en la cancha. TODO EQUIPO MASCULINO O FEMENINO ESTÁ PROHIBIDO.



4.2 NÚMERO MÍNIMO DE JUGADORES REQUERIDOS PARA JUGAR UN PARTIDO

Para poder jugar un partido oficial de FXC es necesario tener un equipo con al menos 5 jugadores en la cancha.

Si en cualquier fase del partido un equipo se encuentra con menos de 5 jugadores para 3 (tres) o más Posesiones de Pelota (PP), el partido puede ser autorizado a continuar solo por la Mesa de los Oficiales. En ausencia de tal autorización, el equipo en cuestión será declarado derrotado y el partido inmediatamente terminado.

4.3 PARTICIPACIÓN DE ATLETAS TRANSGÉNERO, NO BINARIOS E INTERSEXUALES:

Desde sus inicios, FXC ha aspirado a ser un deporte inclusivo, que da la bienvenida a participantes de todo tipo de cuerpo, etnias, religiones, orientaciones sexuales y opiniones políticas. Este compromiso se refleja en nuestros esfuerzos deliberados por establecer un ambiente sano y respetuoso, libre de prejuicios o juicios, donde todos puedan sentirse a gusto. Extendemos una invitación especial a los atletas transgénero, intersexuales y no binarios para que se unan a los equipos de FXC y participen en este deporte.

Las competencias oficiales, tanto a nivel amateur como profesional, se adhieren a reglas específicas:

1. Atletas Transgénero:

Se consideran deportistas hombres o mujeres transgénero según el género reasignado:

- (i) una vez que la reasignación de género esté completa y reflejada en identificaciones y documentos oficiales, o
- (ii) una vez completada la reasignación de género y pendiente del reconocimiento oficial en los documentos de identificación adecuados.

Las personas transgénero que aún se encuentran en proceso de reasignación de género se consideran cisgénero, lo que refleja el género asignado al nacer.

SECCIÓN 4

2. Atletas no binarios o intersexuales:

En equipos con atletas no binarios o intersexuales, solo uno de esos atletas puede estar en la cancha en un momento dado. Sin embargo, la sustitución de deportistas es irrestricta, garantizando que todos tengan la oportunidad de jugar.

En cancha la composición de un equipo FXC durante las competiciones oficiales será la siguiente: **2 hombres, 2 mujeres y 1 jugador no binario o intersexual.**

4.4

DERROTA POR DEFECTO

En caso de que un equipo pierda 2 (dos) o más jugadores por acumulación de faltas, y/o las suspensiones de los jugadores del banquillo se prolonguen por 3 o más posesiones de 3 pelota, la Mesa de los Oficiales terminará el partido declarando vencido por defecto al equipo con 3 jugadores.

El puntaje del equipo derrotado se pondrá a cero y se agregarán 50 (cincuenta) puntos al puntaje del equipo ganador.

4.5

ROLES DE ATAQUE Y DEFENSA

Los equipos se definirán cómo Atacantes y Defensores según el que tenga la posesión del balón ("Defendiendo") o el que tenga que robarlo ("Atacando"). Cuando la pelota es robada por el equipo atacante y pasada entre sus jugadores, los roles de los equipos se invierten hasta que la posesión de pelota termina o la pelota es conquistada nuevamente por el equipo defensor original.



4.6

UN JUGADOR DEL EQUIPO ATACANTE PUEDE:

- i. Distraer al adversario moviendo los brazos alrededor o al costado;
- ii. Tocar las manos y antebrazos del adversario que tiene la pelota mientras intenta conseguirlo. Estos intentos deben ocurrir con la mano abierta y solo cuando la pelota se mantiene a la altura del pecho (el pecho está delimitado por el omóplato);
- iii. Intentar agarrar la pelota directamente (en este caso la acción puede durar sólo dos segundos, pasados los cuales la posesión de pelota se detiene);
- iv. Mantener una marca ajustada siempre que esto no resulte en contacto con el adversario y la imposibilidad de movimiento del oponente.

4.7

NOMBRES Y NUMERACIÓN DE LOS JUGADORES

Todos los jugadores deben llevar números y sus apellidos o apodos en sus uniformes.

Los nombres y números deben aparecer en la parte frontal del uniforme y en la parte trasera de la silla de ruedas. Opcionalmente, el número del atleta puede imprimirse en las ruedas lenticulares o en cualquiera de sus secciones, si están disponibles.



SECCIÓN 5

5 **JUGADORES TITULARES Y DE RESERVA, EL CAPITÁN, LA LISTA DE CAPITANES, EL ENTRENADOR Y OTROS**

5.1 **JUGADORES TITULARES**

Los jugadores titulares son los que abren el partido.

5.2 **JUGADORES DE RESERVA**

Son los deportistas que se sientan en el banquillo al comienzo del partido. Cada equipo puede tener hasta 3 (tres) reservas. Para poder jugar, los reservas deben estar presentes en la cancha en el saludo que precede al inicio del partido.

A los atletas que lleguen tarde no se les permitirá unirse a su equipo y jugar. La ausencia de jugadores de reserva no impide que un equipo compita en un partido de FXC Paralímpico.

5.3 **EL CAPITÁN**

Todos los jugadores del equipo deben desempeñar el papel de capitán al menos una vez en el partido.

El Capitán es el jugador que saca la pelota al comienzo de cada Intento de Posesión de Pelota (IPP).

Los Capitanes deben moverse siempre y constantemente durante la Fase Estratégica. Si los capitanes se detienen por cualquier motivo, se sancionará con 5 puntos a su equipo.



5.4 El Capitán es el único jugador que puede preguntarle a un oficial sobre la interpretación de una regla durante un tiempo fuera regular cargado a su equipo. Los capitanes no pueden discutir una decisión de juicio.

Los jugadores pueden ser excluidos del desempeño del deber de capitán solo en caso de lesión, si tienen que abandonar la cancha indefinidamente.

Si el Capitán se ve obligado a abandonar la cancha durante un partido, la siguiente persona que figura en la Lista de los Capitanes lo reemplazará. Una sustitución temporal por algunas posesiones de balón o juegos no exime al atleta lesionado del deber de capitán.



SECCIÓN 5

5.5

LA LISTA DE LOS CAPITANES

Quince minutos antes de que comience un partido, el representante oficial de cada equipo debe presentar a la Mesa de los Oficiales la lista de todos los nombres, números y el orden en que desempeñarán el rol de Capitán en todos los juegos. de un partido. Una vez comunicado, el pedido no podrá ser modificado.

Si el representante oficial de cada equipo no presenta el formulario, el orden será decidido arbitrariamente por la Mesa de los Oficiales entre todos los miembros del equipo, incluidos los jugadores de reserva.



5.6

EL ENTRENADOR Y OTROS

La posición de los entrenadores puede estar dentro o fuera del banquillo y se les permite moverse hasta el borde del área del banquillo para transmitir información a los jugadores, pero nunca pueden salir si no quieren que se les señale una falta técnica no antideportiva. Una vez iniciado el partido, los entrenadores, los suplentes, los asistentes y los entrenadores deberán permanecer en la zona de banquillos. Los infractores serán sancionados con una penalización de 5 puntos contra su equipo.

Los entrenadores, entrenadores y atletas tienen prohibido acercarse a la Mesa de los Oficiales. Cualquier disputa debe dirigirse al árbitro principal y solo después de que se haya pedido un tiempo fuera.

5.7

EL BANCO, LOS ENTRENADORES Y LOS ÁRBITROS

Los entrenadores y cualquier persona en el banquillo que intente hablar con algún árbitro o llamar la atención de los árbitros será penalizado a su equipo restando 5 puntos de su puntuación.



5.8

COMPORTAMIENTO PROHIBIDO

Cualquier infracción dirigida a uno o más árbitros por cualquiera de los banquillos dará lugar a la descalificación inmediata del equipo al que pertenezca el responsable.

El banco estará ocupado únicamente por un entrenador en jefe aprobado por la liga, un entrenador asistente, los jugadores de reserva y un médico o entrenador. Tienen que mantener una actitud respetuosa. Todos pueden ser suspendidos o expulsados del partido si:

- i. No tienen una actitud de deportividad;
- ii. Ofenden a los árbitros, a la Mesa de los Oficiales, a sus propios jugadores, a los jugadores del equipo contrario, a los entrenadores u otras personas;
- iii. Evoquen o instiguen la violencia o la actitud antideportiva;
- iv. Lancen comentarios y/o gestos discriminatorios o racistas.

SECCIÓN 5

5.9 Un jugador, entrenador o asistente de entrenador que sea expulsado de un partido solo podrá permanecer en el vestuario de su equipo durante el resto del partido o abandonar el edificio.

Una violación de esta regla dará lugar a una multa automática de \$1,000 o la revocación de su licencia FXC.

5.10 **EL JUGADOR-ENTRENADOR**

Un jugador-entrenador está permitido por la Federación de FXC pero no tendrá privilegios especiales. Deben comportarse de la misma manera que cualquier otro jugador.

Los jugadores-entrenadores deben haber recibido la licencia de entrenador de la Federación de FXC del país en el que se encuentran.



5.11 **ATLETAS "AGENTES LIBRES"**

Cualquiera puede formar un equipo y participar en una competencia oficial de FXC Paralímpico. Los atletas de cualquier equipo que no sea un club registrado en FXC se consideran "agentes libres" y, por lo tanto, pueden moverse entre equipos en diferentes competencias a su discreción. Los 'atletas agentes libres' tienen prohibido jugar para varios equipos durante cualquier fase de la misma competencia. No se permite ninguna excepción.

Una vez firmado por un club, pierde su condición de "agente libre" y pertenece "exclusivamente" al club con el que firmó por 1 (un) año.

5.12 **ATLETAS DE CLUBES**

La Federación Internacional de FXC considera Clubes FXC a aquellas asociaciones, organizaciones y/o empresas deportivas que están registradas oficialmente como un club de FXC en la Federación Internacional de FXC.

Cualquier atleta registrado por un club FXC será exclusivo de ese club por 1 (un) año y durante la duración de este término de 12 (doce) meses no podrá jugar en ningún otro lugar que no sea con los equipos del club. Si los atletas exclusivos son sorprendidos violando esta regla, los dueños del club pueden solicitar su expulsión por el registro de FXC y, en consecuencia, prohibir a los jugadores de cualquier competencia de FXC por 2 (dos) años.

Un club FXC puede formar hasta 10 (diez) equipos a nivel nacional y sus propietarios pueden mover libremente a sus jugadores entre equipos según lo consideren necesario.

SECCIÓN 5

5.13

Al participar en una competición oficial de FXC Paralímpico a nivel local, nacional o internacional, los propietarios de los clubes pueden inscribir a los mismos jugadores en varios equipos participantes de los que sean propietarios siempre que se respeten las siguientes condiciones:

- i. El registro anual de los jugadores en la Federación de FXC está activo y sus cuotas están pagadas;
- ii. Los jugadores tienen un uniforme FXC diferente para cada equipo con el que van a jugar (está prohibido prestar y/o intercambiar uniformes entre jugadores y conduce a la exclusión del jugador de la competencia);
- iii. El Club ha pagado una tarifa de inscripción para los mismos atletas en cada equipo en el que los atletas están registrados para competir. Así, por ejemplo, si un propietario quiere que uno de sus jugadores juegue en 2 de sus equipos, el atleta deberá tener 2 uniformes y pagar 2 cuotas de inscripción a la competencia, independientemente de si terminará jugando en ambos o solo una.

5.14

Los "clubes activos" son aquellos que han pagado su cuota de inscripción anual según lo determine el Órgano de Gobierno de FXC - Fireball Extreme Challenge™ en cada país.

Un club "no activo" pierde sus derechos de exclusividad sobre sus jugadores y no puede usarlos en varios equipos. Los clubes "no activos" tienen un "período de gracia de 30 días" para pagar su tarifa anual y ver que su estado se restablece como "activo" en la base de datos de FXC.

5.15

PRÉSTAMOS E INTERCAMBIO DE 'ATLETAS INSCRITOS'

Los clubes pueden ceder y/o intercambiar a sus atletas de forma gratuita y/o sobre la base de un acuerdo comercial. Las cesiones e intercambios no pueden darse más de una vez al año por jugador y deben tener una duración mínima de 6 meses y máxima de 1 año (o hasta el final de la temporada si este plazo es menor).

Cada vez que se presten y/o intercambien atletas, los dueños de los clubes deberán comunicarlo dentro de los 10 (diez) días hábiles a la Federación Internacional de FXC, a la Organización Internacional de FXC y a la Federación del país en el que estén inscritos. También se debe adjuntar a la notificación una copia de la oferta de préstamo de un club y del contrato de préstamo.

SECCIÓN 6

6 SUSTITUCIONES, JUGADORES RETIRADOS, JUGADORES DESCALIFICADOS Y SUSPENDIDOS

6.1 SUSTITUCIONES

Los jugadores pueden ingresar a la cancha para sustituir a otro jugador solo entre posesiones de pelota y, en cualquier caso, hasta que cualquiera de los árbitros levante su banderín para indicar que están listos para comenzar una nueva posesión de pelota.

Los árbitros deben reconocer al entrenador de cada equipo que se permite el cambio señalando a los demás árbitros que se está realizando un cambio.



6.2 SUSTITUCIONES: DURACIÓN

Las sustituciones deben realizarse en orden y dentro de los 15 (quince) segundos desde el momento en que son llamadas. Los equipos sorprendidos realizando sustituciones durante más de 15 (quince) segundos o después de que los árbitros hayan levantado la bandera serán penalizados con 2 (dos) puntos restados de su puntuación total.

>15"

-2

6.3 SUSTITUCIONES: PROHIBICIONES

NO se puede reemplazar a un jugador ni permitir que vuelva a entrar en el partido como sustituto durante la misma posesión del pelota.

Un sustituto debe estar listo para entrar al juego cuando se le llame. No se permiten demoras para quitarse la ropa de calentamiento. El sustituto no reemplazará al capitán en la posesión de la pelota a menos que así lo indique una lesión.

Está prohibido que los entrenadores sustituyan a los atletas expulsados en cualquier fase del partido. Esto significa que los atletas expulsados de un equipo seguirán jugando, hasta que las reglas lo permitan, con menos jugadores.

6.4 JUGADORES SUSTITUIDOS

Los jugadores que han sido reemplazados deben abandonar el terreno de juego inmediatamente y unirse a los jugadores de reserva en el banquillo de su equipo.



SECCIÓN 6

6.5

JUGADORES DESCALIFICADOS

Los jugadores descalificados deberán abandonar el recinto de la cancha y dirigirse al vestuario de su equipo dentro de los 2 (dos) minutos de su descalificación. Los atletas descalificados por más de un partido no podrán acceder a la cancha ni sentarse en el banquillo de su equipo hasta que su sentencia haya sido cumplida en su totalidad.

6.6

JUGADORES SUSPENDIDOS

Los jugadores suspendidos nunca podrán ser reemplazados en la cancha y podrán reincorporarse al partido en cualquier momento, siempre que se haya subsanado el motivo de su suspensión o haya transcurrido el tiempo de suspensión.

SECCIÓN 7

7 SISTEMA DE PUNTOS DE CLASIFICACIÓN DE JUGADORES

7.1 DEFINICIÓN

Para participar en cualquier Competición Oficial Paralímpica FXC, cada jugador debe poseer una tarjeta de identificación de clasificación de jugador oficial emitida por la Comisión de Clasificación de Jugadores de la Federación Internacional FXC. Las tarjetas de identificación de clasificación de jugador pueden ser emitidas por el Panel de Clasificación de Jugadores designado por la Federación Internacional FXC. Esto se basa en las observaciones de los clasificadores, de acuerdo con los principios del Manual de Clasificación Oficial de Jugadores.

7.2 Esta tarjeta de identificación incluye, entre otros datos, el valor en puntos asignado al jugador. De acuerdo con el Reglamento de Clasificación de Jugadores, este valor en puntos puede cambiar durante el torneo hasta la Final.

Es responsabilidad del Comisario, si está presente en la mesa de anotaciones, verificar la validez de la tarjeta de identificación y el valor en puntos correcto asignado al jugador.

Las clasificaciones de jugadores válidas en el FXC Paralímpico son 1.0, 1.5, 2.0, 2.5, 3.0, 3.5, 4.0 y 4.5.

7.3 **En ningún momento durante un partido un equipo podrá tener jugadores participando en la cancha cuyo valor total de puntos exceda el límite de 14 puntos.**

7.4 PENALIZACIÓN

Si, en cualquier momento durante un partido, un equipo en la cancha excede el límite de 14 puntos, se le cargará una Falta Voluntaria de 1^{er} Grado al entrenador y se deberá realizar simultáneamente una corrección en la alineación.

SECCIÓN 8

8 EQUIPO: SILLAS DE RUEDAS

8.1

PREMISA

Teniendo en cuenta la experiencia adquirida por otras federaciones deportivas internacionales en disciplinas paralímpicas, en particular las que implican el uso de sillas de ruedas, y tras una amplia investigación y pruebas, la Federación Internacional FXC ha decidido adoptar las mismas sillas de ruedas que se utilizan en el baloncesto paralímpico.

Estas sillas de ruedas están especificadas y reguladas por las "Reglas oficiales de baloncesto en silla de ruedas" de la IWBF. La razón principal de esta elección es que las sillas de ruedas que se utilizan en el baloncesto paralímpico son más ligeras y maniobrables que las que se utilizan en el rugby paralímpico. Se adaptan mejor a la alta velocidad y a los frecuentes cambios de dirección que requiere FXC - Fireball Extreme Challenge™.

8.2

La silla de ruedas, considerada una extensión del jugador, requiere una atención especial. Cualquier incumplimiento de las siguientes normas supondrá la descalificación de la silla de ruedas para su uso en el partido.

8.3

En la parte delantera o lateral de la silla de ruedas se debe instalar una barra de protección horizontal, situada a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Esta barra puede ser recta, en ángulo o curva entre las dos ruedas delanteras. Si está formada por varias secciones rectas unidas entre sí, el ángulo externo no debe superar los 200 grados. Las sillas de ruedas con un reposapiés situado detrás de una sola rueda delantera deben tener una barra de protección horizontal que se extienda hasta las ruedas traseras, situada delante de la rueda. Esta medida debe tomarse cuando la rueda o ruedas delanteras estén en la posición de conducción delantera.

Si no hay una barra de protección horizontal, el reposapiés debe estar a 11 cm del suelo en su punto más adelantado y en toda su longitud. Si hay una barra de protección horizontal, el reposapiés que se encuentra detrás puede estar a cualquier altura, siempre que no toque el suelo.

8.4

La parte inferior de los reposapiés debe estar diseñada para evitar dañar la superficie de juego. Se permite instalar una barra con ruedas debajo de los reposapiés para proteger el suelo y colocar pequeñas ruedas antivuelco en la parte trasera de la silla de ruedas para mayor seguridad.

8.5

Se podrán colocar uno o dos dispositivos antivuelco en el chasis o en el eje trasero de la silla de ruedas, cada uno de los cuales no utilice más de dos ruedas pequeñas. Estas ruedas, que pueden tocar el suelo con frecuencia o de forma continua, deberán colocarse con una anchura no mayor que la distancia entre las partes internas de las dos ruedas grandes. Cuando el jugador esté sentado y la silla de ruedas esté en posición de conducción hacia delante, las ruedas no deberán estar a más de 2 cm del suelo.

SECCIÓN 8

8.6

Las ruedas antivuelco no deben sobresalir del plano vertical que se alinea con los puntos más traseros de las ruedas motrices, lo que debe evaluarse con la silla de ruedas en su posición de conducción hacia adelante.

Nota: En este contexto, una rueda antivuelco no se considera una rueda.

8.7

La altura máxima desde el suelo hasta la parte superior del cojín (si se utiliza) o la plataforma del asiento (si no se utiliza cojín) no debe superar los siguientes valores:

- ◇ 63 cm para jugadores con una puntuación de 1,0 a 3,0
- ◇ 58 cm para jugadores con una puntuación de 3,5 a 4,5

Estas medidas deben tomarse con las ruedas delanteras en la posición de conducción hacia delante y el jugador fuera de la silla.

8.8

La silla de ruedas debe tener tres o cuatro ruedas: dos ruedas grandes en la parte trasera y una o dos ruedas pequeñas en la parte delantera. Las ruedas grandes, incluidos los neumáticos, pueden tener un diámetro máximo de 69 cm. Los cubos de las ruedas deben ser redondos y no deben tener puntas, bordes ni protuberancias afiladas.

En el caso de las sillas de ruedas de tres ruedas, la rueda pequeña (o pivote) debe estar centrada dentro de la barra horizontal delantera. Se puede añadir una rueda pequeña (o pivote) adicional a esta rueda delantera. No se permiten luces reflectantes o intermitentes en las ruedas, la silla ni los pivotes.

8.9

Cada rueda grande debe tener un aro de mano.

8.10

No se permiten dispositivos de dirección, frenos ni engranajes en la silla de ruedas.

8.11

No se permiten neumáticos ni ruedas que marquen el suelo, a menos que se pueda demostrar que las marcas se pueden quitar fácilmente.

8.12

Los apoyabrazos y otros soportes para la parte superior del cuerpo fijados a la silla de ruedas no deben extenderse más allá de la línea de las piernas o el tronco del jugador en una posición sentada natural.

8.13

El acolchado de la barra horizontal situada en la parte posterior del respaldo de la silla de ruedas debe tener un grosor mínimo de 1,5 cm. Debe ser lo suficientemente flexible como para permitir una hendidura de hasta un tercio de su grosor original y tener un factor de hendidura mínimo del 50 %, es decir, no debe comprimirse más del 50 % de su grosor original bajo una presión repentina. Este acolchado es necesario para evitar lesiones a otros jugadores.

SECCIÓN 8

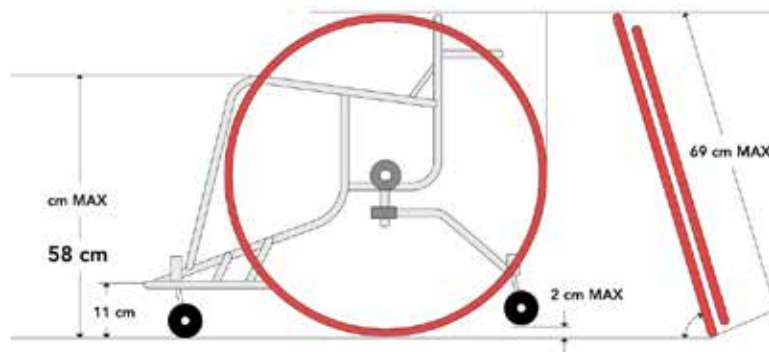
- 8.14** Para dar prioridad a la seguridad de los jugadores durante el partido, cada jugador debe estar asegurado a la silla de ruedas (siempre que sea posible) con cinturones de seguridad a la altura de la cadera, las rodillas y los tobillos.

Nota 1: Si una silla de ruedas deja de funcionar o no es segura durante un partido, el árbitro detendrá el juego en el momento adecuado para realizar las reparaciones. Si las reparaciones no se pueden completar en 50 segundos, el jugador deberá ser sustituido.

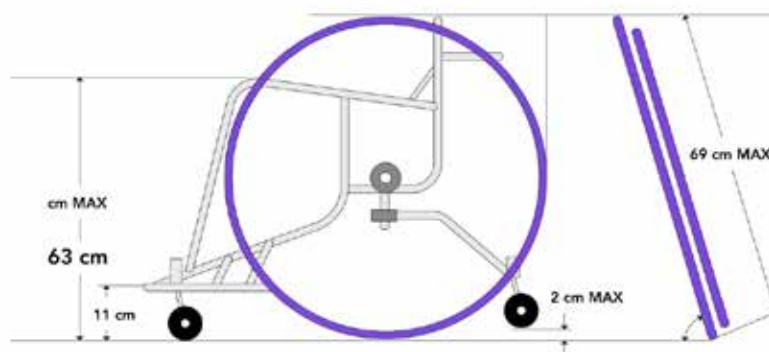
Nota 2: Si un jugador se cae de la silla de ruedas sin que haya habido una falta, el árbitro debe considerar cuidadosamente la seguridad del jugador al decidir cuándo detener el juego.

- 8.15** Todas las medidas de altura se toman desde el suelo hasta el punto más alto de la plataforma del asiento, incluido el cojín si se utiliza.

For 3.5 - 4.5 players



For 1.0 - 3.0 players



SECCIÓN 9

9 ESTRUCTURA DEL PARTIDO, DURACIÓN Y TIEMPO

9.1 ESTRUCTURA DE UN PARTIDO: JUEGOS E INTENTOS DE POSESIÓN DE PELOTA

9.2 PARTIDO

A nivel profesional, un partido de FXC Paralímpico consta de 3 juegos (5 en las finales) y no puede durar más de 90 minutos de tiempo oficial de juego (2 horas en las finales). Una vez que se hayan jugado todos los juegos o al finalizar el tiempo oficial de juego, el equipo con más puntos será declarado ganador.

El tiempo oficial de juego no incluye los descansos de 2 minutos después de cada partido, ni los Tiempos Fuera de los Equipos ni los Tiempos Fuera por Lesión.

A nivel amateur, un partido de FXC Paralímpico consta de 1 (uno) solo juego y dura un máximo de 40 minutos.

5
juegos

2
horas

9.3 JUEGOS

Un juego de nivel profesional consiste en 10 posesiones de pelota para cada equipo. Al final del partido, suponiendo que se juegue dentro del tiempo de juego establecido, cada equipo habrá defendido la pelota en 3 juegos (5 en las finales) y habrá atacado al equipo contrario durante otros 3 juegos (5 en las finales).

A nivel amateur, un juego de FXC Paralímpico se compone de 12 Posesiones de Pelota (PP) por equipo.

1
juego

10
PP

9.4 La repetición de una posesión de pelota por violación del Carril Neutral o del Carril del Capitán o por otra falta cometida por el equipo atacante no cuenta como nueva posesión de pelota.

Las posesiones de pelota intercambiadas dentro de cada Posesión de Pelota no cambian el orden y/o el conteo de las posesiones de pelota dentro de cada juego.

9.5 INTENTO DE POSESIÓN DE PELOTA (PP)

Es la oportunidad que tiene cada equipo para pasar y controlar la pelota.



SECCIÓN 9

9.6

POSESIÓN DE PELOTA (PP)

Una PP comienza desde el momento en que los árbitros hacen sonar el silbato y bajan sus banderas. Los jugadores defensores tienen que pasar la pelota lo más rápido posible, y cada dos segundos para evitar que termine la Posesión de Pelota. La PP termina cuando:

- i. Un jugador retiene la pelota más de 2 segundos;
- ii. La pelota toca el suelo o sale de la cancha;
- iii. Un jugador con la pelota termina con ambas ruedas más allá de las líneas laterales o de fondo de la cancha;
- iv. Un jugador está gravemente herido;
- v. Los árbitros sancionarán las faltas cometidas.



9.7

LA "INVERSIÓN DE POSESIÓN DE LA PELOTA"

Si un jugador del equipo atacante intercepta pero no detiene la pelota y la pelota vuelve a un jugador del equipo defensor, el pase del equipo defensor se considera válido y contado.

Si la pelota es interceptada por un jugador atacante y se lo pasa a sus compañeros, la posesión de la pelota cambia y los pases realizados por el equipo atacante se cuentan a su favor. Esto se llama "Switch" o "Inversión de Posesión de Pelota". Cuando esto sucede, los roles de los equipos se invierten abruptamente.

Hasta que se detenga el Intento de Posesión de la Pelota, puede haber un número infinito de cambios.



9.8

POSESIÓN DE PELOTA SUSPENDIDA

Suponiendo que no se hayan cometido o sancionado faltas, los árbitros pueden suspender la posesión de la pelota para permitir que los atletas lesionados sean ayudados y/o sacados de la cancha.

Cuando ocurre una suspensión, el PP se reanuda con el último jugador que tuvo la pelota como Capitán. Este escenario no cambia el conteo y el orden de las posesiones de la pelota de los equipos ni el orden de los capitanes de cada equipo.



SECCIÓN 10

10 TIEMPO OFICIAL, FASE ESTRATÉGICA, TIEMPO DE PASO Y TIEMPO DE PARTIDO

10.1

TIEMPO OFICIAL

Cada sede que albergará un partido oficial de FXC estará equipada con un reloj eléctrico para controlar el tiempo oficial del partido, los intervalos entre juegos, la fase estratégica, la duración de los tiempos fuera y las sustituciones.

10.2

FASE ESTRATÉGICA

La Fase Estratégica tiene una duración de 5 (cinco) segundos obligatorios durante los cuales todos deben empezar a moverse sin que se pueda pasar la pelota a nadie. Una vez transcurridos los 5 segundos, el capitán tiene 30 segundos para sacar la pelota.

Si el Capitán pasa la pelota antes del final de la Fase Estratégica de 5 segundos o no lo pasa dentro de los 30 segundos, la posesión del pelota finaliza y se registra con cero puntos. El IPP se perderá.

Durante esta fase los jugadores no pueden invadir el Carril del Capitán ni el Carril Neutral. Las acciones de perturbación hacia el Capitán pueden ocurrir en esta fase solo fuera del Carril Neutral.

5
secs

30
secs

10.3

TIEMPO DE PASO

El Capitán debe sacar la pelota dentro de los 30 segundos desde el final de la Fase Estratégica. Si esto no sucede, la posesión de pelota finaliza con una puntuación igual a cero y comienza la siguiente posesión de pelota.

30
secs

10.4

EL GANADOR

El partido lo gana el equipo con más puntos una vez disputados todos los partidos o al finalizar el tiempo límite establecido para cada formato.

En caso de empate, se juega un nuevo partido y en caso de otro empate, cada equipo tendrá 1 (una) posesión de pelota hasta que uno gane.

SECCIÓN 11

11 TIEMPO DE DESCANSO, TIEMPOS FUERA, TIEMPOS FUERA POR LESIÓN, TIEMPOS FUERA TÉCNICOS

11.1

TIEMPO DE DESCANSO

A nivel profesional, los atletas solo pueden descansar cuando son sustituidos y regresan al banquillo y durante el intervalo posterior a cada partido. El tiempo de descanso entre juegos es de 2 (dos) minutos y debe ser gastado por los jugadores de ambos equipos en sus respectivas áreas de la banca.

Queda expresamente prohibida la permanencia en el terreno de juego de cualquier jugador, asistente de equipo, personal médico o preparador físico durante los períodos de descanso.

Si un jugador está gravemente lesionado y necesita asistencia médica, los árbitros autorizarán la entrada de paramédicos para rescatar y retirar al atleta lesionado.

11.2

TIEMPOS FUERA DE EQUIPO (TFE)

Los Árbitros permiten un Tiempo Fuera de Equipo convocado por el entrenador del equipo solo cuando la pelota está muerta (Pelota Muerta es aquel que no está en juego) y, por lo tanto, entre Intentos de Posesión de Pelota.

A cada equipo se le permite 1 (un) tiempo fuera de equipo durante cada juego. Los tiempos de espera del equipo duran 30 segundos, más 15 segundos para volver a ingresar a la cancha. No regresar a la cancha dentro de los 45 segundos resultará en una penalización de 2 puntos para el equipo tardío.

2
TTOs

30
secs

11.3

TIEMPOS FUERA POR LESIONES

Si los árbitros determinan que un jugador está lesionado, o si los asistentes médicos necesitan ingresar a la cancha para ayudar a los jugadores lesionados, los árbitros piden un tiempo fuera por lesión. El Tiempo Fuera por Lesión (TFL) dura el tiempo necesario para (i) evaluar las condiciones de los jugadores lesionados y (ii) sacarlos de la cancha.

Un TFL suspende la posesión del pelota que se estaba jugando cuando ocurrió la lesión.

Cuando se pide un tiempo fuera por lesión, todos los jugadores deben regresar a sus bancos.

El jugador lesionado debe abandonar el partido por lo menos hasta la finalización de la siguiente posesión de pelota. Se permitirá que el jugador permanezca en la cancha si la lesión es el resultado de una falta de un oponente y no pone en serio peligro su capacidad de juego.



SECCIÓN 11

11.4

TIEMPO FUERA TÉCNICO (TFT)

A su discreción, la Mesa de los Oficiales podrá solicitar un Tiempo Fuera Técnico para solucionar problemas técnicos o si desea llamar a los entrenadores de ambos equipos para abordar/advertirles sobre algunas medidas disciplinarias que se adoptarán si el comportamiento de los jugadores no cambia.

Los Tiempos Fuera Técnicos también se utilizan para “calmar” las tensiones que podrían haberse desarrollado en la cancha.

SECCIÓN 12

12 ÁRBITROS Y OFICIALES DEL PARTIDO

12.0 PREMISA

En las competiciones oficiales de FXC Paralímpico a nivel local, nacional e internacional, la composición de los árbitros de cancha y de banco debe estar distribuida equitativamente, siendo 50% hombres y 50% mujeres. La Mesa de Oficiales siempre debe incluir al menos un miembro del sexo opuesto. Además, los árbitros transgénero, no binarios e intersexuales, cuando estén disponibles, deben ser incluidos activamente y recibir las mismas oportunidades para arbitrar un partido que los árbitros de cualquier otro género.

El deporte de FXC - Fireball Extreme Challenge™ se guía por estos principios básicos:

1

Se espera que todos los participantes, incluidos jugadores, entrenadores e instructores, mantengan un control total de sus cuerpos y mentes.

2

Se considerarán falta las acciones que estén fuera de control y puedan suponer un peligro para los implicados o para otros jugadores. Estas infracciones se abordarán de forma rápida y adecuada.

3

Una actitud respetuosa tanto dentro y fuera del campo durante cualquier partido de FXC Paralímpico. Todas las formas de comportamiento o comentarios irrespetuosos, discriminatorios, racistas, ofensivos o generalmente inapropiados están estrictamente prohibidos.

El árbitro de FXC está obligado a respetar estos principios sin excepción en cualquier partido de FXC, independientemente del tipo de partido.

12.1 LOS ÁRBITROS DE FXC

12.1.1

Un partido oficial de FXC Paralímpico es dirigido por cuatro árbitros de cancha: dos árbitros centrales a lo largo de las líneas de fondo y dos árbitros laterales a lo largo de las líneas laterales, asistidos por los árbitros de banco. Estos últimos están situados respectivamente en la esquina exterior de la zona del banquillo más cercana al centro del campo, y su presencia sólo es obligatoria en partidos internacionales.

Dos oficiales que actúan como contadores de puntos (uno por equipo) y un presidente se sientan en la Mesa de Oficiales del partido. Ninguno de ellos podrá tener afiliaciones de ningún tipo con jugadores y/o entrenadores de los dos equipos. Todos los Oficiales deben ser aprobados por la Oficina de la Liga de FXC.

Los árbitros y jueces deben usar el uniforme oficial especificado por la Comisión de Árbitros durante todas las competiciones, seminarios y cursos.



SECCIÓN 12

12.2 DEBERES DE LOS ÁRBITROS

12.2.1 DEBERES DE LOS ÁRBITROS DE CANCHA PREVIOS AL PARTIDO

12.2.1.1

Deberes previos al partido: 60 a 30 minutos antes del inicio del partido:

Los árbitros deben ingresar a la arena a más tardar 30 minutos antes del inicio del partido para:

- i. Asegurar de que la cancha de FXC cumpla con las reglas oficiales midiendo desde los bordes interiores de las líneas de delimitación. Si no hay una cancha proporcionada por la federación, marcar las líneas con cinta adhesiva u otros materiales seguros y no cancerígenos;
- ii. Observar el progreso de la fase de calentamiento;
- iii. Verificar que un equipo tenga al menos 5 jugadores listos para salir a la cancha, de los cuales 2 pertenezcan al sexo opuesto y/o la presencia de deportistas no binarios, intersexuales y/o transgénero;
- iv. Verificar la puntuación de clasificación de cada atleta;
- v. Elaborar un informe que describa a la Federación cualquier situación atípica relativa al terreno de juego y/o a la composición de los equipos;
- vi. Verificar el correcto funcionamiento de los contadores de puntos y de la plataforma digital FXC con el personal de la Mesa de Oficiales;
- vii. Comprobar que cada equipo haya traído al menos 4 pelotas cada uno. En caso de que las pelotas del equipo local no cumplan con las especificaciones federales o se agote su suministro, los árbitros utilizarán las pelotas del equipo visitante y, en ausencia de pelotas que cumplan, utilizarán la mejor pelota disponible. Estas circunstancias deberán ser comunicadas al Comisario en un acta oficial del partido;
- viii. Inspeccionar y aprobar todo el equipo, incluido: sillas de ruedas, la cancha de juego, las pelotas, los marcadores electrónicos, los cronómetros teléfonos celulares y la aplicación de cronometraje y cualquier equipo adicional utilizado para medir el tiempo;
- ix. Verificar que los jugadores no usen ningún tipo de joyería en manos, brazos, cara, nariz, orejas, cabeza o cuello. Los collares, anillos (que no sean anillos de boda) y aretes están PROHIBIDOS y deben quitarse;
- x. Está prohibido usar sustancias externas durante los partidos. Una "sustancia externa" es cualquier sustancia aplicada al cuerpo, uniforme, equipo de un jugador, o equipo de juego, destinada a brindar una ventaja competitiva;
- xi. Verificar que los atletas no lleven artículos de sustancias rígidas (yesos, férulas y abrazaderas);
- xii. Verificar el correcto inflado de las pelotas;



12.2.1.1

- xiii. En las competiciones de FXC Paralímpico, los atletas pueden utilizar aparatos de ortodoncia fijos y lentes de contacto blandos, siempre que la responsabilidad de su uso recaiga directamente en los propios atletas (si son adultos) o en los funcionarios del club (si son menores);
- xiv. Verificar que los deportistas vistan uniformes oficiales de FXC y que ninguno de ellos haya realizado modificaciones de ningún tipo. **ESTÁ PROHIBIDO** levantar y/o arremangar la blusa y/o pantalón corto;
- xv. Comprobar que todos los jugadores tengan sus números en sus uniformes. Los números deben ser visibles en el anverso y reverso de los mismos;
- xvi. Recordar al Representante Oficial de cada equipo de presentar ante la Mesa de los Oficiales el formulario que contiene los nombres de los atletas titulares y el orden en que cada uno de ellos deberá desempeñar el papel de capitán en el partido;
- xvii. Los árbitros podrán excluir a cualquier deportista o entrenador que no cumpla con este reglamento.



12.2.1.2

Deberes previos al partido: 15 minutos antes del inicio del partido:

Los árbitros deberán::

- i. Recibir la Lista de Capitanes de los entrenadores de ambos equipos o sus asistentes;
- ii. Convocar a los entrenadores de los dos equipos para la sesión informativa previa al partido. Los árbitros siempre deben incluir a ambos entrenadores en las discusiones sobre reglas o situaciones de juego antes o durante un juego;
- iii. Reiterar la prohibición a los entrenadores y personal de banquillo de abandonar el área designada del banquillo durante cualquier fase del partido;
- iv. Preguntar si los entrenadores tienen una comprensión clara de las reglas o si tienen dudas sobre la interpretación de las mismas;
- v. Enfatizar que todas las solicitudes oficiales de Repetición deben realizarse en la mesa de árbitros y sólo cuando la pelota esté muerta;
- vi. Recordar a los entrenadores y al personal de banca que todo el equipo debe mostrar un comportamiento deportivo y puede ser expulsado del juego si:
 1. Se comportan de manera antideportiva;
 2. Ofenden a jugadores (tanto propios como oponentes), entrenadores u otras personas;
 3. Inciten a la violencia o adopten una actitud antideportiva.



***Nota:** En el caso de partidos dentro de un torneo de eliminación simple o sistema de doble eliminación, la reunión informativa con los entrenadores y/o representantes oficiales de cada equipo deberá realizarse al menos media hora antes de la ceremonia de apertura del evento (el primer día) y debe involucrar a todos los equipos participantes.*

SECCIÓN 12

12.2.1.3

Deberes previos al partido: 5 a 2 minutos antes del inicio del partido:

Los árbitros deberán:

- i. Reúnen a los equipos para el saludo inicial;
- ii. Opcionalmente, proporcionar recomendaciones finales previas al partido;
- iii. CPóngase en contacto con los entrenadores de ambos equipos y realice un lanzamiento de moneda para determinar el equipo con posesión inicial de la pelota. En el caso de un torneo oficial con sistema de eliminación simple o doble, el sorteo de monedas se vuelve superfluo y la primera posesión de la pelota se concederá al equipo nominado en primer lugar. Por ejemplo, si el juego es Blanco contra Negro, los Blancos tendrán la primera posesión de la pelota.



12.2.2

DEBERES DE LOS ÁRBITROS DE CAMPO DURANTE EL PARTIDO

Durante el partido los Árbitros se mueven a lo largo de las líneas de fondo y laterales y:

- i. Anuncian inicio, suspensión y fin de turnos Posesión de la pelota y del partido;
- ii. Regulan todas las fases del partido;
- iii. Llaman faltas cometidas;
- iv. Informan a la Mesa de Oficiales sobre las faltas e infracciones cometidas;
- v. Piden confirmación a la Mesa de Oficiales sobre aplicación de sanciones o amonestaciones;
- vi. Autorizan sustituciones de jugadores;
- vii. Verifican el cumplimiento de las líneas de Capitán y Neutral durante la Fase Estratégica y la Fase de Lanzamiento en cada turno de posesión de balón y declaran las violaciones;
- viii. Comprueban que la pelota no se retiene más de 2 segundos.



12.2.3

DEBERES DE LOS CONTADORES DE PUNTOS

Sus tareas son:

- i. Tener en cuenta el número de pases realizados por cada equipo;
- ii. Tener en cuenta el tiempo de la fase estratégica y la fase de tiro del Capitán;
- iii. Medir los descansos entre juegos.



SECCIÓN 12

12.2.4

DEBERES DE LOS ÁRBITROS DE BANCO

Los dos árbitros de banco ayudan a los árbitros de campo a realizar las siguientes tareas:

- i. Comprobar que los ocupantes del banco se comporten correctamente;
- ii. Sancionar las violaciones de los tiempos asignados para tiempos muertos y sustituciones;
- iii. Sancionar cualquier falta cometida por los ocupantes del banquillo;
- iv. Comunicar el regreso de los jugadores suspendidos antes de que hayan cumplido sus sanciones;
- v. Medir el tiempo de los tiempos muertos y las sustituciones de los jugadores.



12.2.5

DEBERES DE LA MESA DE OFICIALES

La Mesa de Oficiales es responsable de mantener un registro que contenga los nombres, números y posiciones de los jugadores titulares, así como de los sustitutos que ingresan al campo. Este registro debe incluir el tiempo de suspensión de los jugadores debido a faltas acumuladas, facilitando una comprensión clara de la secuencia en la que los jugadores se vuelven elegibles para reingresar al partido. En detalle, las tareas de la Mesa de Oficiales son:

- i. Supervisar el trabajo de los árbitros;
- ii. Verificar la puntuación de clasificación de cada atleta;
- iii. Recibir listas de deportistas que jugarán como capitanes en todos los partidos del partido;
- iv. Contar el número de pases realizados por cada equipo;
- v. Tener en cuenta las faltas;
- vi. Asignar sanciones a los equipos;
- vii. Gestionar y administrar advertencias/suspensiones/expulsiones de jugadores y entrenadores;
- viii. Tener en cuenta las sustituciones;
- ix. Contar cualquier queja, disputa y resolución;
- x. Registrar todas las faltas voluntarias e involuntarias cometidas por cada jugador y entrenador;
- xi. Notificar a los árbitros inmediatamente cuando se sancione una falta deliberada contra cualquier jugador;
- xii. Llevar un registro de los tiempos muertos realizados por cada equipo.



12.2.5.1

DECISIÓN DE LA MESA DE FUNCIONARIOS

En caso de expulsión de un jugador, el entrenador del equipo del jugador expulsado puede apelar a la Decisión de la Mesa de Oficiales, que tiene la obligación de resolver la situación de inmediato.

SECCIÓN 12

- 12.2.5.1** La decisión de la Mesa de Oficiales debe ser explicada, expresada por mayoría y es definitiva. En caso de abstención de uno de los tres miembros, el voto del Presidente de la Mesa se cuenta doble.

12.3 REPLAYS Y DESAFÍOS DEL ENTRENADOR

- 12.3.1 PREMISA**
El Replay o 'Repetición' solo está permitida en el contexto de competiciones oficiales de FXC Paralímpico a nivel nacional e internacional, y en el formato profesional. El entrenador en jefe tiene la autoridad de iniciar una revisión instantánea mediante repetición de eventos específicos, de acuerdo con las disposiciones descritas en esta regla. Cualquier revisión instantánea activada según esta regla se denomina "Desafío".

Un equipo puede usar un desafío para iniciar una repetición solo para los siguientes tres eventos::

- i. Una falta voluntaria o involuntaria sancionada y cargada al equipo;
- ii. Una salida de la cancha;
- iii. Una infracción de Carril Neutral y/o del Capitán.

Cualquier falta, violación o decisión de los árbitros del juego no mencionada en esta sección, o cualquier falta de sanción, no se considera un evento de *desafío*.

12.3.2 PROCEDIMIENTO PARA SOLICITAR UNA REPETICIÓN:

Para solicitar una repetición, el equipo solicitante debe seguir los siguientes pasos en orden:

- i. El equipo que solicita una repetición debe solicitar un tiempo muerto inmediatamente después de la decisión oficial impugnada (a menos que ya esté en curso un tiempo muerto por lesión, un tiempo muerto técnico o un tiempo muerto solicitado por el equipo contrario);
- ii. El entrenador del equipo que solicita la repetición deberá señalarlo mediante la señal de repetición -creando una imagen de una pantalla con los dedos índice- hacia el Árbitro Central. En caso de que el tiempo muerto haya sido pedido por un jugador del equipo que solicita la repetición, el entrenador del equipo al que pertenece el jugador deberá pedir la repetición mediante la señal de repetición al Árbitro Central;
- iii. Durante la misma interacción con el Árbitro Central el entrenador deberá informar al Árbitro Central del evento específico que el equipo está disputando.

Para la aplicación única de esta regla, "inmediatamente" se define como pedir un tiempo muerto antes del inicio de una nueva posesión de la pelota.

En caso de que el equipo contrario solicite un tiempo muerto, dentro de un máximo de 10 segundos desde el inicio del tiempo muerto (como lo indica el reloj de tiempo muerto), el entrenador del equipo que solicita la repetición debe seguir estos pasos en secuencia:

SECCIÓN 12

12.3.2

- i. Indicar la intención de impugnar utilizando la señal de repetición instantánea dirigida al Árbitro Central;
- ii. Durante la misma interacción con el Árbitro Central en la que el entrenador solicitó la repetición, el entrenador deberá especificar al Árbitro Central el evento exacto que el equipo está disputando.

La capacidad de un equipo de solicitar una repetición se anula si el entrenador en jefe o un jugador del equipo solicitante solicita una repetición antes de pedir un tiempo muerto, o si ambas acciones ocurren simultáneamente.

En caso de una solicitud de repetición, el Árbitro Principal es responsable de informar al Presidente de la Mesa de Oficiales de dicha solicitud y su resolución. El Presidente debe registrar la solicitud inmediatamente. Una vez completado el proceso de repetición, el presidente registra el resultado del desafío, indicando si el equipo que emitió el desafío perdió un tiempo muerto.



12.3.3

RESULTADOS DE LA SOLICITUD DE REPETICIÓN:

Si se determina que la solicitud de repetición es infundada, el equipo que la solicitó recibirá una penalización de 2 puntos y su tiempo muerto se considerará utilizado. De lo contrario, si la repetición muestra un error de arbitraje, la decisión de los árbitros será anulada y el tiempo muerto del equipo lanzador, utilizado para iniciar la repetición, no se contará.

NOTA: En el contexto de este artículo, los criterios considerados para evaluar la proximidad de una falta no sancionada previamente a la falta sancionada revisada incluyen (1) si los jugadores involucrados en la falta no sancionada son idénticos o distintos de los involucrados en la falta sancionada revisada, (2) la separación espacial entre la falta no sancionada y la falta sancionada bajo revisión, y (3) la duración entre la ocurrencia de la falta no sancionada y la falta sancionada bajo revisión.

12.4

COMUNICACIÓN ENTRE LOS ÁRBITROS

12.4.1

OPCIÓN DE AURICULARES DISPONIBLE:

Cuando la opción de auriculares está disponible, los oficiales de campo deben minimizar la comunicación durante el juego. Pueden llamar discretamente la atención de la mesa de árbitros sobre comportamientos específicos de los jugadores sin interrumpir la acción, pero dicha comunicación debe ser breve para evitar la superposición de voces o ruidos. Los funcionarios de la banca pueden reportar inmediatamente las infracciones o violaciones observadas a la Mesa de Oficiales en tiempo real. Se sigue utilizando los gestos arbitrales.

12.4.2

OPCIÓN DE AURICULARES NO DISPONIBLE:

En ausencia de la opción de auriculares, los árbitros deben confiar en la comunicación verbal y basada en gestos.

SECCIÓN 12

12.4.3

COMUNICACIÓN BASADA EN GESTOS DEL ÁRBITRO DE FXC:

Los árbitros de campo deben moverse de manera ordenada y sincronizada entre sí. Sus movimientos de manos y banderas deben ser firmes y fluidos. Los árbitros deben realizar los gestos imprescindibles durante un partido utilizando una bandera (en todos los partidos oficiales) o simplemente con los brazos (en los partidos amateur). Los movimientos descritos son los siguientes:

Inicio y final de la Ronda de Posesión de la Pelota: Al inicio de un TTP y cuando la pelota entra en contacto con el suelo o sale del campo de juego, los árbitros levantan la bandera (o extienden el brazo si no hay bandera disponible) en "0 grados", colocado en alto con el brazo completamente extendido hacia arriba.



Fin de la ronda de posesión de la pelota para "Pelota retenida": Si la pelota se retiene durante más de 2 segundos, los árbitros levantan la bandera (o extienden su brazo si no hay bandera disponible) a "0 grados", posicionada en alto con su brazo completamente extendido hacia arriba y gira la bandera en pequeños círculos en el aire.



Invasiones de Carril Neutral y Carril del Capitán: Las invasiones de Carril Neutral y Carril del Capitán se indican colocando la bandera (o el brazo si no hay bandera disponible) en un ángulo de 45 grados, apuntando hacia el carril violado.



Sustituciones de jugadores en curso: para señalar una o más sustituciones de jugadores por parte de un equipo, los árbitros sostienen la bandera horizontalmente en alto frente a sus caras con ambas manos. En ausencia de bandera, los brazos se levantan a "0" grados y se mantienen en posición cruzada.



Solicitud de consulta con otros árbitros: En ausencia de un sistema de auriculares estándar, si uno de los árbitros de campo desea comunicarse con los otros árbitros, debe, con la pelota muerta, extender los brazos en un ángulo de 90 grados frente a él. y luego lleva tu mano directamente frente a tu cara. Este gesto deberá ir acompañado de un breve silbido para llamar la atención de los demás árbitros. Una vez que se haya reconocido la solicitud, los otros árbitros de campo se moverán en línea recta, convergiendo en el centro del campo para la discusión. El regreso a sus respectivas posiciones, en el centro de cada línea de jardín, debe realizarse caminando en línea recta.



Solicitud de cambio de pelota: Un árbitro puede solicitar un cambio de pelota en la mesa de árbitros luego de una solicitud del equipo o cuando nota una pelota desinflada o excesivamente sudada.



SECCIÓN 12

12.4.3 *NOTA: Está permitido hacer sonar el silbato indicando el final de la Ronda de Posesión de la Pelota y posteriormente informar el motivo, como una falta o una pelota retenida. Sin embargo, en tales casos, los dos gestos deben ocurrir muy cerca uno del otro.*

12.4.4 **SILBATOS DE LOS ÁRBITROS:**
El inicio de un partido queda a criterio del árbitro y se señala con dos pitidos breves y cercanos.

Cada vez que se interrumpe el TPP (independientemente de la causa), el árbitro responsable de la interrupción hace sonar el silbato una vez por un período prolongado.

La conclusión de un partido está marcada por tres pitidos prolongados consecutivos.

12.5 DISCRECIÓN ARBITRARIA Y LA REGLA DE LA VENTAJA

12.5.1 La discreción del árbitro y la Regla de la Ventaja se implementan para preservar la naturaleza dinámica, limpia y continua del Fireball Extreme Challenge™ Paralímpico. Por lo tanto, si los árbitros observan infracciones o faltas involuntarias cometidas durante una jugada, pueden optar por no interrumpir el juego. En tales casos, tienen la potestad de sancionar estas infracciones al finalizar la Posesión de la Pelota o de optar por dejarla ir.

12.6 DIFERENTES DECISIONES DE LOS ÁRBITROS

12.6.1 Entre los cuatro árbitros de campo, el árbitro central ubicado en la línea de fondo de la Mesa de Oficiales tiene autoridad sobre las decisiones relacionadas con las acciones en el campo y la interpretación de una regla hecha por cualquiera de los otros árbitros. Sin embargo, en caso de desacuerdo entre todos los árbitros de campo, el árbitro central remitirá el asunto al Presidente de la Mesa de Oficiales, cuya decisión es definitiva y no puede ser apelada.

12.7 TIEMPO Y LUGAR PARA LAS DECISIONES

Los árbitros de campo tienen la autoridad para juzgar las violaciones de las reglas que ocurren dentro o más allá de las líneas del campo, incluso durante los intervalos en los que el juego se detiene por cualquier motivo. Al ocurrir una falta o violación intencional o involuntaria, los árbitros usarán sus silbatos para detener el juego, al mismo tiempo que señalarán la falta colocando sus banderas en un ángulo de 90 grados. El silbato sirve como señal para detener el juego en la Mesa de Oficiales.

SECCIÓN 12

12.7.1

Posteriormente, el Árbitro Central comunica el número de la infracción y la naturaleza de la falta a la Mesa de Oficiales, que registra la falta, prescribe la penalización y determina si se debe repetir o perder la posesión de la pelota.

Si el juego se detiene por error, se considera un pitido involuntario y se trata como una suspensión del juego. En tales casos, los árbitros deberán identificar al último jugador en posesión del balón. Al reanudar la posesión suspendida del balón, ese jugador asumirá el papel de capitán. Este proceso no afecta el conteo ni el orden de las posesiones de la pelota.

SECCIÓN 13

13 FALTAS

13.1

TIPOS DE FALTAS EN FXC

En términos generales, una falta en FXC Paralímpico es el "contacto físico ilegal que ocurre con un oponente después de que la pelota está vivo y antes de que el Árbitro haga sonar el silbato para finalizar el BP, el juego o el partido".

FXC disciplina dos tipos de faltas: faltas voluntarias e involuntarias.



13.2

PRINCIPIO GENERAL

Si la posesión del pelota se detiene antes de que se cometa una falta involuntaria, entonces la falta no se tendrá en cuenta. Todas las faltas voluntarias, por el contrario, serán sancionadas aunque se cometan con la pelota muerto.

13.3

FALTAS INVOLUNTARIAS

Las siguientes faltas se consideran faltas involuntarias:

- i. Empujar a un jugador;
- ii. Colocar las manos y/o los brazos frente a la cara de un adversario en el intento de robar la pelota;
- iii. Inmovilizar a un jugador:
 - a. Agarrándolos por la camiseta o los pantalones cortos con una o dos manos;
 - b. Ejecutando cualquier tipo de bloqueo de cintura, o brazo;
 - c. Bloquear con una o dos manos la silla de ruedas;
- iv. Cualquier acto de empujar a un jugador;
- v. Mover a los jugadores de la posición que ocupan.



13.4

Excepción: Si la falta es cometida por un jugador en el acto de lanzar la pelota, y el jugador pasa la pelota, entonces no se debe detener el PP y la falta se administra tan pronto como la pelota queda muerta.

13.5

FALTAS VOLUNTARIAS

Las faltas voluntarias en FXC Paralímpico están fuertemente sancionadas. Pueden ser de dos tipos:

- i. 1^{er} Grado

SECCIÓN 13

13.6

FALTAS VOLUNTARIAS DE 1^{ER} GRADO

Una falta voluntaria de 1^{er} grado es la falta cometida por:

- i. Intentar causar un daño o lesión grave a otro jugador;
- ii. Golpear con cualquier parte del cuerpo, incluso por error, la cara, la garganta, las cervicales y la columna vertebral de otro jugador;
- iii. Agarrar a un jugador por detrás;
- iv. Mostrar un comportamiento agresivo, violento, irrespetuoso.



13.7

FALTAS VOLUNTARIAS DE 1^{ER} GRADO: SIMULACIÓN

Simular una lesión para detener una posesión de pelota o ganar tiempo se considera una Falta Voluntaria de 1^{er} Grado y será sancionada en consecuencia.

13.8

FALTAS VOLUNTARIAS DE 2^{DO} GRADO

Cualquier acto o comportamiento violento, amenazas, provocaciones, comentarios sexistas, raciales y discriminatorios, incitación a la violencia se considera Falta de 2^{DO} Grado Voluntario y dará lugar a la expulsión inmediata de quien la cometió y a la penalización con 30 puntos de su equipo. puntaje.

Estos comportamientos incluyen pero no se limitan a:

- ◇ Golpear violentamente a otro jugador con los puños, y/o golpes en la cabeza;
- ◇ Lanzarse sobre el adversario para detenerlo o inmovilizarlo;
- ◇ Un continuo comportamiento antideportivo durante el partido;
- ◇ Comenzar una pelea o involucrarse en una pelea en la cancha;
- ◇ Cualquier provocación verbal o conductual dirigida a otras personas dentro y/o fuera de la cancha;
- ◇ Ofender al público, a los árbitros, a los jugadores y entrenadores (independientemente de que se dirijan al propio equipo del infractor o al del equipo contrario) de forma verbal o con gestos vulgares explícitos.

13.09

DOBLE FALTA

Una doble falta es la situación en la que dos o más jugadores cometen faltas aproximadamente al mismo tiempo, ya sea uno contra el otro o contra diferentes jugadores.

13.10

EXCEPCIÓN A LA REGLA: CONTACTO PERMITIDO

Está prohibido el contacto total entre jugadores en FXC Paralímpico. La única excepción aceptada es golpear los antebrazos de otro jugador. Esta acción está permitida solo si:

- i. Es parte de una acción controlada robar la pelota;
- ii. El jugador golpeado tiene la posesión de la pelota;



SECCIÓN 13

13.10

- iii. Los antebrazos se golpean con la palma de la mano abierta;
- iv. La pelota se sostiene a la altura del pecho.

13.11

LA FALTA DE INVASIÓN DEL CARRIL NEUTRAL

El Carril Neutral no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y haya pasado la Línea de Tiro.

El Carril Neutral se considera "invadido" cuando los jugadores entran en él con parte de las ruedas de la silla de ruedas.

La Línea Neutral se considera parte del Carril Neutral.



13.12

FALTA DE INVASIÓN DEL CARRIL DEL CAPITÁN

El Carril del Capitán no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y la pelota haya sido recibida o interceptada.

El Captain's Lane se considera 'invadido' cuando un jugador accede a él con cualquier parte del cuerpo y de la silla de ruedas.

La Línea de Tiro se considera parte del Carril del Capitán.



SECCIÓN 14

14 PENALIZACIONES

14.1

Los equipos están sujetos a sanciones cuando se cometen faltas y/o violaciones de las reglas de FXC. Las sanciones son acumulativas para ambos lados.

La aplicación de una penalización suspende la Posesión de la Pelota.

Los tipos de sanciones son:



14.2

1ª FALTA INVOLUNTARIA: ADVERTENCIA

Los árbitros advertirán a los jugadores cuando:

- i. Cometen una falta involuntaria por primera vez;
- ii. Realizan acciones prolongadas de perturbación, lo que se considera obstructivo del juego;
- iii. Inmovilizan a un adversario;
- iv. Dejan de moverse para recuperarse mientras la pelota aún está en juego;
- v. No utilizan un lenguaje o una actitud correcta y deportiva.



14.3

2ª FALTA INVOLUNTARIA: EXPULSIÓN DESDE 1 PP

Cuando un jugador comete una segunda falta involuntaria durante el partido, los árbitros lo expulsarán del juego por 1 (una) posesión de pelota. Los atletas expulsados deben regresar a su banco y no pueden ser reemplazados.



14.4

3ª FALTA INVOLUNTARIA: EXPULSIÓN DESDE 2 PP

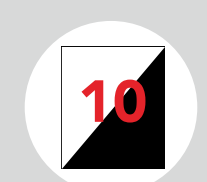
Cuando un jugador comete una tercera falta involuntaria durante el partido, los árbitros lo expulsarán del juego por 2 (dos) posesiones de pelota. Los atletas expulsados deben regresar a su banco y no pueden ser reemplazados.



14.5

4ª FALTA INVOLUNTARIA: EXPULSIÓN DESDE 10 PP

Un jugador que comete cuartas faltas involuntarias es considerado "infractor reincidente" y será sancionado con la expulsión del partido por 10 posesiones de pelota. Los atletas expulsados deben regresar a su banco y no pueden ser reemplazados.



SECCIÓN 14

14.6

EXPULSIONES DEL PARTIDO

Un árbitro puede expulsar a los jugadores del partido cuando cometen una quinta falta o una falta voluntaria de segundo grado.



14.7

Toda expulsión del partido se traduce en una penalización adicional de restar 30 puntos a la puntuación total del equipo al que pertenecía el jugador expulsado. En caso de expulsión del partido, se pueden adoptar medidas disciplinarias adicionales, como la exclusión de múltiples partidos para sancionar el comportamiento del jugador.

-30

14.8

FALTAS VOLUNTARIAS DE 1^{ER} GRADO

Las Faltas Voluntarias de 1^{ER} Grado son sancionadas con la expulsión de los atletas que las cometieron por 10 (diez) posesiones de pelota y restando 5 (cinco) puntos de la puntuación de su equipo.

Los atletas de banca no pueden ser sustituidos y perderán su derecho a servir como capitán si su PP ocurre mientras están en la banca.

-5

-10

14.9

FALTA DE INVASIÓN DEL CARRIL DEL CAPITÁN

El Carril del Capitán no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y la pelota haya sido recibida o interceptada. Se imponen a los infractores las siguientes sanciones:

- i. Si durante un partido un jugador del equipo defensor infringe el CC, se detiene el PP, los árbitros amonestarán al jugador o jugadores infractores y se restarán 5 (cinco) puntos de su puntuación. La PP se pierde.
- ii. Si durante un juego el Carril del Capitán es violado por un jugador del equipo atacante, la PP se detiene, los Árbitros amonestan al jugador infractor y se restan 10 (diez) puntos por violación de su puntaje. La posesión de pelota se repite.

-5

-10

14.10

LA FALTA DE INVASIÓN DEL CARRIL NEUTRAL

El Carril Neutral no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y haya pasado la Línea de Tiro. Si la CN es violada por uno o más jugadores, se detiene la PP, los Árbitros amonestan al jugador(es) infractor(es) y se restan 2 (dos) puntos por jugador infractor al puntaje del equipo infractor.

Si la infracción la cometen jugadores atacantes se repite la PP, si la cometen jugadores defensores se pierde la PP.

-2

SECCIÓN 14

14.11

DESCALIFICACIÓN DEL EQUIPO POR ABANDONAR EL PARTIDO

Si en algún momento, durante un partido oficial de FXC Paralímpico, un equipo abandona la cancha sin la debida autorización de los árbitros, el equipo será descalificado inmediatamente. Se aplicará una penalización de 30 (treinta) puntos a su puntaje y se agregarán 100 (cien) puntos al puntaje de su oponente.

-30**+100**

14.12

PÉRDIDA(S) DE POSESIÓN(ES) DEL PELOTA DE LOS JUGADORES EXPULSADOS O BANCADOS

Los jugadores expulsados de un partido perderán su derecho a ejercer como capitán y en consecuencia sus futuras posesiones de pelota.

Su equipo tendrá menos posesión de pelota disponible. Si un jugador es enviado al banquillo por faltas acumulativas y su turno como capitán coincide con la posesión del pelota que debe permanecer fuera, esas posesiones del pelota se considerarán perdidas.

14.13

DISCRECIONALIDAD DE LOS ÁRBITROS

Cuando la gravedad de una falta cometida se considere inferior a una falta voluntaria de 1er grado pero superior a una falta involuntaria, el presidente de la mesa oficial puede decidir sancionar al jugador que ha cometido la falta con 2ª o 3ª faltas involuntarias y, en consecuencia, será enviado al banquillo para 1 o 2 intentos de posesión del pelota.

SECCIÓN 15

15 RESUMEN DE PENALIZACIONES

15.1 DESCALIFICACIÓN, 100 PUNTOS

SALIDA DEL EQUIPO DE UN PARTIDO Si en cualquier momento, durante un partido oficial de FXC Paralímpico, un equipo abandona la cancha sin ser debidamente autorizado por los árbitros, el equipo será sancionado con la descalificación inmediata, una penalización de 30 (treinta) puntos y 100 (cien) se sumarán puntos a la puntuación del otro equipo.

-30

+100

15.2 DESCALIFICACIÓN POR FALTA DE JUGADORES POR FALTAS, PUNTAJE CERO + 50 PUNTOS AL EQUIPO GANADOR

Si un equipo pierde más de 2 (dos) jugadores por faltas acumuladas y las suspensiones del partido de los jugadores en el banquillo son por más de 3 posesiones de pelota, la Mesa de los Oficiales terminará el partido declarando vencido al equipo con 3 (tres) jugadores por defecto.

0
puntos

+50

El puntaje del equipo derrotado se pondrá a cero y se agregarán 50 (cincuenta) puntos al puntaje del equipo ganador.

15.3 DESCALIFICACIÓN Y SANCIONES DE 30 PUNTOS, EXPULSIÓN Y PÉRDIDA DE LA POSESIÓN DE PELOTA

15.3.1

COMPORTAMIENTO PROHIBIDO Cualquier ofensa dirigida a uno o más árbitros, jugadores y/o miembros del público por parte de cualquier persona en el banquillo y/o jugadores en la cancha dará lugar a la descalificación inmediata del equipo al que pertenece el responsable y a una penalización de 30 puntos.

-30

15.3.2

FALTAS VOLUNTARIAS DE 2° GRADO Cualquiera que cometa una falta voluntaria de 2° grado será inmediatamente expulsado del partido y se restarán 30 (treinta) puntos del puntaje del equipo al que pertenece el jugador expulsado/a.

E

-30

SECCIÓN 15

LA REGLA

Está estrictamente prohibido golpear a un jugador con puñetazos y/o cualquier técnica de artes marciales o disciplina de lucha. Empujar, colocar un codo frente a la cara o el pecho de otro jugador para desequilibrarlo, las faltas de reacción, las faltas de simulación, se consideran faltas voluntarias.

Un árbitro puede advertir discrecionalmente a los jugadores la primera vez si tienen dudas sobre la voluntad de cometerlo. Si una falta voluntaria es repetida por el mismo jugador, el árbitro DEBE proceder con la expulsión.

15.4 PENALIZACIONES DE 10 PUNTOS Y PÉRDIDA DE POSESIÓN

Se restarán diez puntos de la puntuación de un equipo y se perderá la posesión de la pelota en los siguientes casos:

15.4.1

FALTA POR INVASIÓN DEL CARRIL DEL CAPITÁN Si durante un partido un jugador del equipo atacante viola la CC, se detiene la posesión del pelota, los árbitros amonestarán al jugador o jugadores infractores y se restarán 10 (diez) puntos por jugador infractor de la puntuación del equipo de los jugadores infractores. Se repite la posesión de la pelota.

-10

LA REGLA

El carril del Capitán no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y se haya recibido.

15.5 PENALIZACIONES DE 5 PUNTOS Y PÉRDIDA DE POSESIÓN DE PELOTA

Se restarán cinco puntos del marcador de un equipo y se perderá la posesión de pelota en los siguientes casos:

15.5.1

COMPORTAMIENTO DEL CAPITÁN Cada vez que un capitán deja de moverse por cualquier motivo durante la Fase Estratégica y el Tiempo de Paso.

-5

15.5.2

FALTA DE INVASIÓN DE CARRIL DEL CAPITÁN Si durante un partido un jugador del equipo defensor viola el CC, se detiene la PP, los árbitros amonestan al jugador infractor y se restan 5 (cinco) puntos de la puntuación de su equipo. La posesión del pelota no se repite.

-5

LA REGLA

El carril del Capitán no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y se haya recibido.

SECCIÓN 15

15.5.3

SALIDA DE PERSONAS DE LA ZONA DE BANCOS La salida de un entrenador y/o ayudante de la zona de banquillos durante el partido será sancionada con 5 puntos de penalización en contra de su equipo. Todos los asistentes y entrenadores deben permanecer en el área de banca.

-5

LA REGLA

Una vez que ha comenzado el partido, los equipos no pueden abandonar el área de banca hasta que termine el partido.

15.5.4

HABLAR CON LOS ÁRBITROS Cada vez que los entrenadores y cualquier persona en el banquillo intente hablar o dirigirse a cualquier Árbitro de Cancha, se sancionará con 5 puntos al equipo al que pertenecen los entrenadores infractores. La única excepción es para indicar que uno de sus jugadores ha resultado lesionado o que existe otra emergencia médica.

-5

LA REGLA

Sólo un jugador por equipo, el capitán que acaba de sacar la pelota, puede acercarse al árbitro central para hablar. Para hacerlo, el jugador tendrá que llamar y usar un tiempo fuera.

15.5.5

FALTA VOLUNTARIA DE 1^{ER} GRADO La Falta Voluntaria de 1er Grado es sancionada con una penalización de 5 puntos y la expulsión por 10 (diez) posesiones de pelota.

Una segunda Falta Voluntaria de 1^{ER} Grado será considerada como una Falta Voluntaria de 2^{DO} Grado y dará lugar a la expulsión permanente del partido y una penalización de 30 puntos al equipo al que pertenece el jugador expulsado, como se describe anteriormente.

-5

-10
BP

15.6

PENALIZACIONES DE 2 PUNTOS Y POSIBLE PÉRDIDA DE POSESIÓN DE PELOTA

Se restarán dos puntos a la puntuación de un equipo y la posesión de la pelota podría perderse en los siguientes casos:

15.6.1

SUSTITUCIONES Los equipos sorprendidos realizando sustituciones durante más de 45 segundos o después de que los árbitros hayan levantado la bandera serán penalizados con 2 (dos) puntos restados de su puntuación total.

-2

SECCIÓN 15

LA REGLA

Los jugadores pueden ingresar libremente a la cancha para sustituir a otros jugadores solo entre posesiones de pelota. Las sustituciones deben realizarse dentro de los 45 segundos desde el momento en que finaliza la posesión de la pelota y hasta que cualquiera de los árbitros levanta la bandera para indicar que están listos para comenzar una nueva posesión de pelota.

Un jugador **NO** puede ser reemplazado y reingresar al partido como sustituto durante la misma posesión de pelota.

15.6.2

TIEMPOS FUERA DEL EQUIPO (TFE) No regresar a la cancha dentro de los 45 segundos resultará en una penalización de 2 puntos para el equipo que llega tarde.

-2

LA REGLA

Los Árbitros permiten un tiempo fuera de equipo solicitado por el entrenador del equipo solo cuando la pelota está muerta y, por lo tanto, entre los intentos de posesión de pelota.

A cada equipo se le permite 1 (un) tiempo fuera de equipo por juego.
Los tiempos de espera del equipo tienen una duración de 30 segundos.

LA FALTA DE INVASIÓN DE CARRIL NEUTRAL Si uno o más jugadores violan el NC, se detiene la posesión de la pelota, los árbitros amonestarán al (los) jugador (es) y equipo (s) infractores y se restan 2 (dos) puntos por jugador infractor de la puntuación del equipo infractor.

-2

LA REGLA

El Carril Neutral no puede ser invadido hasta que el capitán haya lanzado la pelota y la pelota haya pasado la Línea de Tiro.

SECCIÓN 16

16 UNIFORMES: NORMAS GENERALES

16.1 UNIFORMES DE JUGADORES, ENTRENADORES Y APARIENCIA DE LOS ÁRBITROS

16.1.1 POLÍTICA GENERAL

Al representar a sus clubes individuales y a la Federación de FXC, los atletas deben presentar una apariencia adecuada. El término uniforme, como se usa en esta política, se aplica a cada pieza del equipo que usa un jugador, incluidos, entre otros, pantalones, playeras, muñequeras, guantes, calcetines, zapatos y ropa interior visible. Todos los elementos visibles que los jugadores lleven el día del partido deben ser emitidos por el club o la Federación de FXC.

16.1.2 A lo largo del período del día del juego mientras estén a la vista de la arena, la audiencia televisiva y/o los medios de comunicación, incluso durante los calentamientos previos al juego del equipo, todos los jugadores deben vestirse de manera profesional según los estándares del uniforme.

16.1.3 La Mesa de los Oficiales puede prohibir el acceso a la cancha a todo atleta y/o entrenador que no respete las normas de la Federación de FXC.

16.2 VESTIMENTA OBLIGATORIA DE LOS ATLETAS

A nivel profesional, amateur y paralímpico todos los jugadores deben usar la ropa enumerada a continuación, que debe ser diseñada y producida por un fabricante profesional y no puede ser alterada o reducida en tamaño, salvo por razones médicas previamente aprobadas por el Comisionado.

Cada jugador debe mostrar su número en el frente y en la parte posterior de su uniforme con un número de color sólido que contraste con el color de la camiseta.

El uniforme de los atletas consiste en:

16.2.1 UNA PLAYERA

La playera de manga corta debe cubrir el torso y la parte superior de los brazos de los jugadores. Las camisetas desgarrables están prohibidas. Los apellidos de los jugadores deben imprimirse en letras de un máximo de 10 cm de alto (4 pulgadas) en la parte superior trasera, sobre los números. Todas las playeras deben llevar un pequeño logo de la Federación FXC en la parte delantera de la prenda. Todas las telas deben ser aprobadas por la Federación FXC antes de la producción.

Camisetas, camisas de manga larga o prendas de compresión de cualquier estilo pueden usarse debajo del uniforme. Estas prendas interiores deben ser de un color sólido y no es necesario que coincidan con la camiseta del uniforme. Todos los jugadores deben meter la camiseta dentro de los pantalones cortos. Los "todo en uno" están permitidos.

Está prohibido arremangarse las mangas.

SECCIÓN 16

16.2.2

GUANTES FXC PARALÍMPICO

Los guantes FXC son opcionales. Cuando se utilicen, no deben ser guantes muy acolchados.

Deben tener puños alargados y sin costuras.

Deben estar hechos de un tejido sintético de múltiples paneles que se sienta natural.

16.2.3

SHORTS

Los pantalones cortos deben usarse por encima de la rodilla. Los pantalones o pantalones cortos del uniforme de juego deben tener un color dominante consistente tanto en la parte delantera como en la trasera, aunque no es necesario que coincidan con el color de la playera.

16.2.4

Todos los pantalones cortos deben mostrar el logotipo de FXC y el número del jugador.

16.2.5

LOS CALCETINES

Los calcetines deben cubrir la tibia. Deben estar confeccionados con tela elástica que absorba el sudor y con acolchado estratégico para mantener los pies cómodos.

16.2.6

ZAPATILLAS DEPORTIVAS

Los atletas deben usar zapatillas siempre que sea posible.

16.3

PARCHES, BANDAS Y HERRAMIENTAS DE APOYO MÉDICO

El uso de parches, bandas, guatas y útiles de apoyo médico por lesiones debe ser autorizado por los Árbitros, quienes se reservan el derecho de decidir previa consulta a la Mesa de los Oficiales y al equipo médico oficial del juego.

16.4

EQUIPOS DE PROTECCIÓN

El uso de antebrazos, coderas y rodilleras es obligatorio únicamente en los partidos profesionales oficiales.

Un casco blando similar al que se usa en el Rugby es obligatorio a nivel amateur.

16.4

ROPA PROHIBIDA

NO se permite el uso de anteojos. Se permiten gafas protectoras graduadas. Los lentes de contacto blandos pueden usarse a riesgo del atleta. No se permiten prendas equipadas con herramientas ofensivas/peligrosas que puedan dañar físicamente al adversario (tachuelas, púas, elementos metálicos, madera o plástico duro).

SECCIÓN 16

16.5

UNIFORMES DE ENTRENADORES Y TRAINERS

El médico y los entrenadores atléticos del equipo pueden usar un chándal social. Los entrenadores deben vestir traje y corbata, con elementos con el logo del equipo.

16.5.1

ROPA PERMITIDA

Los Oficiales que se sientan en la Mesa de los Oficiales pueden usar un uniforme que consiste en:

- i. Chaqueta azul;
- ii. Camisa blanca;
- iii. Corbata oficial con emblema de la Federación de FXC;
- iv. Pantalones negros;
- v. Calcetines azul oscuro;
- vi. Zapatillas negras.

16.5.2

LOS UNIFORMES DE LOS ÁRBITROS

- i. PLayera oficial con el emblema de la Federación de FXC;
- ii. Shorts negros;
- iii. Calcetines negros;
- iv. Tennis negras.

SECCIÓN 17

17 LOS COMISIONADOS & EL COMITÉ TÉCNICO

17.1 EL COMISIONADO INTERNACIONAL Y EL COMISIONADO LOCAL

17.1.1

EL COMISIONADO INTERNACIONAL

Dentro de la Federación de FXC el Comisionado Internacional es la autoridad encargada de:

- i. Sugerir al Comité Técnico cambios anuales de las reglas de la Federación;
- ii. Implementar las reglas de la Federación.

En particular, el Comisionado Internacional es la única autoridad autorizada para:

- i. Permitir que un partido se lleve a cabo en una cancha cuyas líneas laterales y de fondo y/o marcas no cumplan con las reglas de la federación;
 - a. Cambiar las reglas de juego de un partido nacional y/o internacional, debido a condiciones fijas que no se pueden cambiar;
 - b. Aprobar el tipo de marcas en el suelo;
 - c. Ordenar cambios en los uniformes obligatorios de los atletas;
 - d. Apruebar las especificaciones técnicas de las pelotas que deben utilizarse en cada temporada;
- ii. Sugerir al Comité Técnico e implementa los ejercicios preparatorios [a ser aprobados por el Comité Técnico] para ser enseñados a los atletas;
- iii. Además de las sanciones del día del juego especificadas en este documento, el Comisionado puede posteriormente imponer una acción disciplinaria independiente al jugador involucrado, hasta e incluyendo la suspensión del próximo juego subsiguiente de pretemporada, temporada regular o posttemporada del equipo, según corresponda;
- iv. Cualquier comportamiento ofensivo, irrespetuoso o antideportivo, incluso después del juego, debe anotarse en el informe del partido e informarse al Comisionado y puede resultar en una acción disciplinaria;
- v. Seleccionar a los miembros del Comité Técnico cada 2 (dos) años.

17.1.2

EL COMISIONADO LOCAL

La Federación establecida en cada país debe tener un Comisionado. Los Comisionados en cada país deben cumplir con las reglas de la Federación Internacional FXC. En particular:

- i. Pueden proponer cambios menores que no entren en conflicto con las reglas de la Federación Internacional;
- ii. Ven con su conjunto de ejercicios preparatorios;
- iii. Son responsables de difundir el deporte en sus países;
- iv. Están invitados a participar en las reuniones anuales de Comisionados para contribuir a la creación de nuevas reglas para el deporte.

SECCIÓN 17

17.2 EL COMITÉ TÉCNICO

17.2.1 EL COMITÉ TÉCNICO

Dentro de la Federación de FXC el Comité Técnico es el ente encargado de:

- i. Realización de estudios sobre la dinámica de entrenamiento del deporte;
- ii. Evaluar las sugerencias del Comisionado;
- iii. Proporcionar a los instructores y entrenadores nuevos programas federales de capacitación;
- iv. Proporcionar las pruebas y los programas que se utilizarán en los exámenes federales para entrenadores y entrenadores;
- v. Organizar cursos de formación de nivel básico, medio y superior;
- vi. Examen de los candidatos a formadores y entrenadores.

SECCIÓN 18

18 DEFINICIONES

18.1 DECISIÓN OFICIAL, TÉRMINOS TÉCNICOS

18.1.1 DECISIONE UFFICIALE

Una Decisión Oficial (DO.) es una decisión tomada por el Comisionado en el intervalo entre las reuniones anuales de reglas del Comité Técnico y es oficial solo durante la temporada actual a menos que sea ratificada por el Comité Técnico, en cuyo caso se convierte en parte integral de las reglas. del deporte.

18.1.2 TÉRMINOS TÉCNICOS

Los términos técnicos son términos que tienen un significado fijo y exacto en todo el código.

18.2 PELOTA EN JUEGO, PELOTA MUERTA, PASE, PELOTA SUELTA

18.2.1 PELOTA EN JUEGO

La Pelota está en Juego cuando es:

- i. En las manos del capitán desde el inicio de la Fase Estratégica;
- ii. Pasada entre los miembros del equipo defensor o atacante;
- iii. Retenida por los jugadores del Equipo Defensor y Atacante hasta que se aplique el límite de tiempo de 2 segundos.
- iv. Interceptada por un miembro del equipo Atacante.

18.2.2 EL PASE

Un Pase es el movimiento de la pelota causado por cualquier jugador que lanza, empuja (pase de pala) o empuja (pase de empuje) la pelota. La pelota se puede pasar en todas las direcciones dependiendo de la posición que tengan los jugadores del equipo defensor en la cancha.

18.2.3 BOLA VIVA

la pelota es "VIVA" al inicio de la Cuenta Regresiva de la Fase Estratégica y el primer pase se considera realizado una vez que la pelota pasa la Línea de Tiro y es correctamente recibida.

SECCIÓN 18

18.2.4

PELOTA SUELTA

Un pelota suelta es un pelota vivo que no está en posesión del jugador (por ejemplo, cuando se pasa).

Una pelota suelta que aún no ha tocado el suelo es "en Vuelo". Un pelota suelta se considera en posesión de un equipo solo si el pase entre los jugadores del Equipo Defensor o un Cambio resultó ser exitoso.

18.3

TOQUE DE PELOTA, POSESIÓN DE PELOTA, INTERCEPCIÓN, PELOTA RETENIDA

18.3.1

TOQUE DE PELOTA

Tocar la Pelota se refiere a cualquier contacto. Dado que en FXC la pelota se puede pasar con cualquier parte del cuerpo, una pelota es "tocada" cuando la pelota entra en contacto con una extremidad o cualquier otra parte del cuerpo.

18.3.2

POSESIÓN DEL PELOTA

Los jugadores están en posesión de la pelota cuando tienen el control de la pelota con sus extremidades y cuándo se la pasan a otro jugador.

18.3.3

INTERCEPTACIÓN

Se realiza una interceptación cuando un jugador del equipo atacante atrapa un pase, en cualquier dirección.

18.3.4

POSESIÓN DE PELOTA SUELTA

Para tomar posesión de una pelota suelta, la pelota debe haber sido atrapada, interceptada o recuperada por un jugador antes de que toque el suelo o salga de la cancha. El jugador debe tener el control del pelota y mantenerlo hasta que lo haya pasada.

Si el jugador intercepta la pelota (lo toca) pero no la controla, no hay posesión.

18.3.5

PELOTA RETENIDA

Una bola retenida ocurre cuando la bola se mantiene durante más de dos segundos, luego se detiene la posesión de la bola y la bola queda muerta. Esto se aplica también cuando dos jugadores de equipos opuestos tienen una o ambas manos firmemente sobre la pelota y la sostienen por más de dos segundos.

SECCIÓN 18

18.4 TIEMPOS FUERAS, SUSPENSIÓN DEL PARTIDO

18.4.1

TIEMPO FUERA

Un tiempo fuera es un intervalo durante el cual se detiene el reloj del juego. Durante cualquier tiempo fuera, incluido un intermedio, todas las reglas de juego continúan vigentes. Durante un tiempo fuera, los jugadores deben abandonar la cancha y llegar al área de banca de su equipo. Los miembros de cualquiera de los equipos tienen prohibido ingresar a la cancha a menos que sean asistentes del equipo o médicos que ingresan para brindar bienestar a un jugador, y cualquier actividad relacionada con el juego está prohibida en la cancha de juego.

18.4.2

SUSPENSIÓN DEL PARTIDO

Los Árbitros pueden suspender un partido por recuperar una pelota errante, solucionar problemas técnicos, silbato involuntario, repetición instantánea, jugador gravemente lesionado o cualquier otra circunstancia inusual. Durante dicha suspensión, los equipos no pueden sustituir a ningún jugador y no se puede solicitar tiempo fuera.



FXC PARALÍMPICO LIBRO DE REGLAS OFICIALES 2024



ESPAÑOL