

NOTA:

El reglamento que se adjunta a continuación es la última versión traducida al español por IBSA. En color rojo encontrarán las modificaciones reglamentarias realizadas en el año 2001 y en color azul las realizadas en el año 2006.

TORBALL - REGLAMENTO

REGLAS GENERALES

0.1 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El Torball es un juego para hombres y mujeres ciegos y para personas con deficiencias visuales. Lo juegan dos equipos de tres jugadores cada uno sobre el piso de un gimnasio. Hay una portería en cada uno de los lados cortos de un campo rectangular y se utiliza un balón con una campanilla en su interior que durante el juego debe lanzarse por debajo de tres cordones tendidos a través del campo.

El objetivo del juego consiste en lanzar el balón de tal manera que pase la línea de meta del adversario mientras el otro equipo trata de evitarlo. A continuación, el equipo defensor tiene que atacar mientras el equipo que atacaba anteriormente se convierte en equipo defensor.

0.2 ALCANCE

Estas reglas se aplican a todas las asociaciones miembro de IBSA. Forman parte del manual deportivo de IBSA, que se compone de las reglas y cinco apéndices:

Apéndice I – Detalles Técnicos

Apéndice II – Anuncios Verbales del Árbitro

Apéndice III – Registro del Juego

Apéndice IV – Resolución de una protesta

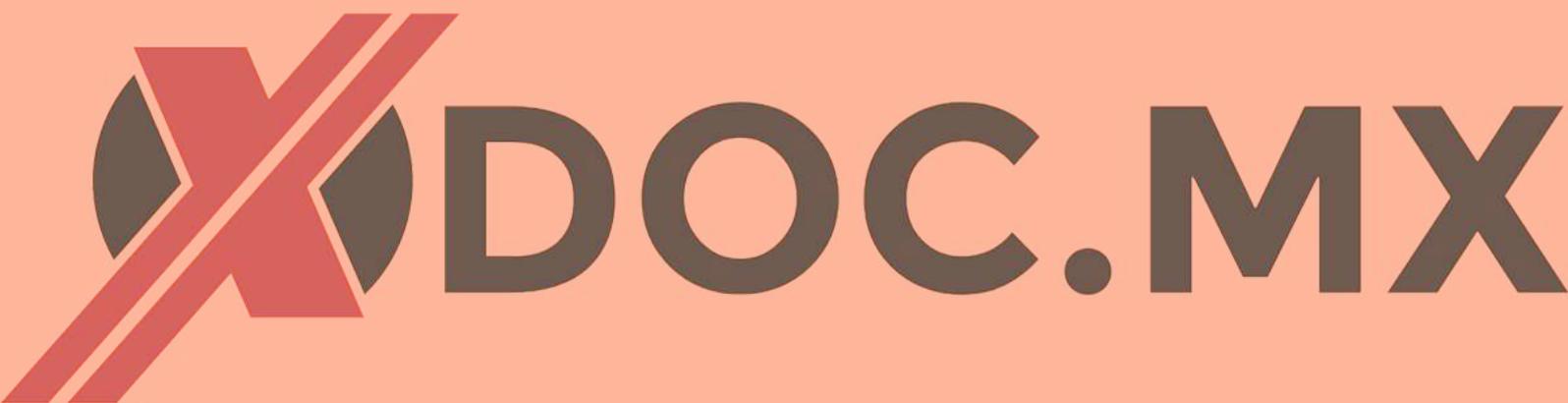
Apéndice V – Asuntos Respecto al Árbitro.

0.3 TOMA DE DECISIONES

En el supuesto de que surjan interpretaciones divergentes de las reglas, la versión inglesa prevalecerá.

En caso de que no existiera ninguna regla que se pudiera aplicar exactamente a un incidente específico, se aplicará la regla que más se acerque a ella.

El subcomité de Torball continuamente recoge y actualiza casos auténticos y su tratamiento, con lo cual debería ayudar a los árbitros a mantener una norma uniforme respecto a la adopción de decisiones. Este catálogo de casos se agregará a las reglas como apéndice V y constituye una parte integral de estas reglas.



1. CAMPO, MATERIALES

1.1 CAMPO

1.1.1 MEDIDAS

El campo es un rectángulo de 16 m de largo y 7 m de ancho. Las líneas de separación tienen que ser de 4 a 6 cm de ancho. Las medidas deben tomarse desde las esquinas exteriores de las líneas de separación.

El campo se divide por una línea central en dos mitades de 8 x 7 m cada una (véase el diagrama en el Apéndice I).

1.1.2 PORTERÍAS

Las porterías comprenden la anchura entera del campo (longitud de la línea de base). La línea de base es, a la vez, la línea de portería. Por eso, su color tiene que distinguirse claramente del color del suelo.

Los postes de la portería no pueden medir más de 10 cm de diámetro y tienen que ser erigidos fuera del campo, tocando la línea lateral y el borde exterior de la línea de portería.

La portería mide 1,30 m de alto (borde inferior del larguero) con un margen tolerable de hasta 2 cm en los lados. A cualquier altura la portería debe tener una profundidad de por lo menos 25 cm (véase el diagrama en el Apéndice I).

Todas las partes de las porterías (postes, larguero, soportes, etc.) deben construirse de tal manera que no haya ningún peligro de que los jugadores se lesionen.

1.1.3 ÁREA DE EQUIPO

El área de equipo se extiende desde la línea de portería al primer cordón. Tiene una anchura de 7 m y una profundidad de 6 m.

1.1.4 ESTERAS DE ORIENTACIÓN

Las esteras de orientación miden 2 m de largo, 1 m de ancho y su grosor no debe exceder 1 cm.

En cada área de equipo deben colocarse tres esteras, de tal manera que sus lados más largos estén paralelos a la línea de portería. La estera central se coloca a una distancia de 20 cm del frente de la línea de portería y a igual distancia de las líneas laterales. Las dos esteras exteriores se colocan de tal manera que sus bordes posteriores están a la misma altura que el borde anterior de la estera central. El lado corto de las esteras laterales debe estar a la misma altura que el borde exterior de la línea lateral (véase el diagrama del Apéndice I).

Todas las esteras deben estar firmemente fijadas para que no se deslicen.

1.1.5 LÍNEA DE PENALIZACIÓN

La línea de penalización es la línea que enlaza los bordes anteriores de las dos esteras exteriores. Su color tiene que distinguirse claramente del color del suelo.

1.1.6 ZONA NEUTRA

La zona neutra es el área restante entre las dos áreas de equipo. Mide 4 m de profundidad y está dividida por una línea central en dos mitades de 2 x 7 m cada una.

1.2 MATERIALES PARA EL JUEGO

1.2.1 BALÓN

Al comienzo del partido el balón tiene un peso de 500 g (con un margen tolerable de hasta 10 g) y una circunferencia de 65 a 67 cm. Está hecho de goma y contiene pequeñas campanillas. Respecto al tipo de goma, la dureza del balón y las especificaciones técnicas adicionales, véase el Apéndice I.

1.2.2 CORDONES Y CAMPANAS

Se tienden tres cordones a través del campo, con el cordón central situado exactamente encima de la línea central y los otros dos cordones a una distancia de 2 m a la izquierda y a la derecha del cordón central, respectivamente, separando de esta forma la zona neutra de las áreas de equipo.

La distancia de los cordones al suelo tiene que ser de 40 cm. en el centro con un margen tolerable de hasta 2 cm. en los laterales del campo.

Fuera del campo y a una distancia de la anchura de un balón de las líneas laterales, deben fijarse, en ambos lados del campo, unas campanas a cada uno de los tres cordones, para que cuando el balón golpee el cordón suenen.

Los soportes para fijar los cordones deben colocarse a una distancia equivalente al ancho de un balón, como mínimo, del campo. Respecto a las especificaciones técnicas sobre los cordones y los soportes, véase el Apéndice I.

1.2.3 ZONAS DE ENTRENADORES

Las zonas de entrenadores deben situarse cerca de la línea central a una distancia de 2 a 4 m del campo y en el lado opuesto al árbitro.

Cada zona de entrenadores mide 4 m de largo y 3 m de ancho. Cada zona de entrenadores debe disponer de seis asientos (banquillo de equipo).

Los miembros del equipo tienen que usar durante todo el partido el banquillo del lado de su equipo. Cuando los equipos cambian los campos, los miembros del equipo también tienen que cambiar de zona de entrenadores.

Los miembros del equipo que pueden permanecer en la zona de entrenadores son:

hasta tres sustitutos y hasta tres personas (por ejemplo entrenador, acompañante, médico, masajista).

1.2.4 ZONA DE ESPECTADORES

El organizador de una competición tiene que proporcionar una zona para los espectadores.

Esta zona tiene que estar a una distancia de por lo menos 2 m del campo y de las zonas de entrenadores para evitar cualquier obstaculización del juego o de los jugadores.

El árbitro tiene que cuidar de que los espectadores no estén demasiado cerca del campo, de las porterías o de las zonas de entrenadores.

1.3 MATERIAL PARA LOS JUGADORES

1.3.1 ROPA

1.3.1 Conjunto :

Todos los jugadores de un equipo tienen que llevar una camisa uniforme con un número árabe individual para cada jugador en el frente y atrás. .

La ropa de los jugadores no debe ser demasiado ajustada y no debe separarse del cuerpo más de 5 cm, incluyendo el acolchado.

Uno de los jugadores de cada equipo debe ser reconocible como capitán del equipo.

1.3.2 RELLENOS PROTECTORES

Se admiten rellenos protectores hasta un espesor máximo de 5 cm.

1.3.3 GAFAS A PRUEBA DE LUZ O ANTIFACES

1.3.3 Parches oculares y gafas a prueba de luz:

1.3.3.1. Todos los jugadores en la cancha tienen que usar parches oculares y, además, gafas protectoras a prueba de luz.

Los sustitutos tendrán que ponerse las gafas a prueba de luz o los antifaces (+ parches oculares) desde el momento en el que se anuncie su entrada en el campo.

Cuando el árbitro lo indique, los jugadores tienen que colocarse las gafas a prueba de luz o los antifaces, (+ parches oculares), y, una vez que el árbitro los haya comprobado, no deben quitárselos hasta que termine ese tiempo del partido.

Si el árbitro sospecha que un jugador es capaz de ver algo, puede tomar medidas para corregirlo, por ejemplo mediante el cambio de gafas o el uso de cinta adhesiva, etc. La vista del jugador no debe tenerse en cuenta.

El organizador está obligado a proporcionar gafas a prueba de luz o antifaces cuando sea necesario.

Si un jugador quiere ajustar sus gafas a prueba de luz o su antifaz tiene que informar al árbitro. Después de recibir el permiso, el jugador tendrá que volverse de espaldas al campo antes de hacerlo.

Un jugador que tenga que salir del campo en una situación de penalización no puede ajustar sus gafas o su antifaz sin haber informado al árbitro con anterioridad. Una violación de esta regla se sanciona con una penalización.

Si el árbitro se da cuenta de que un jugador no lleva sus gafas de la forma adecuada, tiene que interrumpir el juego y pedirle al jugador que las ajuste. En caso de que un jugador se comporte de forma antideportiva, el árbitro tendrá que proceder según la regla 5.4.

1.3.4 PROHIBICIÓN DE AYUDAS VISUALES O EXTREMIDADES ARTIFICIALES

Se prohíbe el uso de gafas, lentes de contacto así como de extremidades artificiales.

1.3.5 ROPA PROTECTORA ESPECIAL

El árbitro principal debe ser informado del uso de cualquier ropa protectora especial. En ciertos casos puede aprobarlo.

1.4 CONTROL DE MATERIALES

Antes de un partido los entrenadores pueden solicitar al árbitro principal que verifique el equipo de sus jugadores o de los jugadores del otro equipo, así como también los materiales de juego (campo, porterías, balón, etc.). Si lo considera justificado, el árbitro principal deberá hacerlo y tomar una decisión vinculante.

Si la solicitud de un control se realiza después del comienzo de una competición, esta solicitud se considerará como una queja, por lo que deberá pagarse el depósito correspondiente.

2. CLASIFICACIÓN, REQUISITOS, ESTRUCTURA DE LOS EQUIPOS, INTERVENCIONES DEL BANQUILLO, TIEMPO MUERTO

2.1 CLASIFICACIÓN Y DIVISIONES

2.1.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUGADORES

Los jugadores considerados como ciegos o con deficiencias visuales, según la clasificación de IBSA, tendrán derecho a participar.

Clasificación de IBSA:

- B1: Desde aquellas personas que no perciban la luz con ningún ojo hasta aquellas que perciban la luz pero no puedan reconocer la forma de una mano a cualquier distancia o en cualquier posición.
- B2: Desde aquellas personas que puedan reconocer la forma de una mano hasta aquellas que tengan una agudeza visual de 2/60 y/o un campo de visión de un ángulo menor de cinco grados.
- B3: Desde aquellas personas que tengan una agudeza visual de más de 2/60 hasta aquellas con una agudeza visual de 6/60 y/o un campo de visión de un ángulo mayor de cinco grados y menor de veinte grados.

Todas las clasificaciones se establecerán con ambos ojos a la vez y con la mejor corrección posible (es decir, que todos los atletas que utilicen lentes de contacto o correctoras deberán llevarlas para la clasificación, independientemente de que tengan intención de llevarlas durante las competencias o no).

2.1.2 DIVISIONES

Las competencias se organizarán en dos divisiones:
Masculina y femenina.

2.2 REQUISITOS

Antes de una competición, cada jugador tiene que demostrar

- a) su grado de discapacidad visual según la clasificación de IBSA (B1, B2, B3);
- b) que es ciudadano del país de cuyo equipo nacional forma parte o que es miembro del club para el que juega.

En caso de que no pueda demostrar una de estas condiciones, el jugador no tendrá derecho a participar.

2.3 ESTRUCTURA DE LOS EQUIPOS Y SUSTITUCIONES

2.3.1 ESTRUCTURA DE LOS EQUIPOS

Al comienzo de una competición, un equipo tiene que consistir en 3 jugadores y un máximo de 3 sustitutos. Si, en el transcurso de una competición, un equipo se queda con sólo dos jugadores en condiciones de jugar, el equipo puede decidir si quiere continuar jugando con sólo dos jugadores. Si otro jugador se quedara fuera, el equipo será eliminado de la competición.

2.3.2 SUSTITUCIONES

Durante un partido (dentro de los dos tiempos) a cada equipo se le permitirán hasta tres sustituciones.

Las sustituciones sólo podrán ser autorizadas por el árbitro y para el equipo en posesión del balón.

Las sustituciones efectuadas durante el descanso no se cuentan.

2.3.3 ANUNCIO DE UNA SUSTITUCIÓN

Cada sustitución durante el tiempo de partido tiene que ser indicada al árbitro por el capitán o el entrenador mediante señales claras con la mano. Después de dar el permiso, el árbitro interrumpirá el juego si fuera necesario, y anunciará las sustituciones nombrando el equipo y los números de los jugadores afectados.

El árbitro tiene que ser informado de las sustituciones efectuadas durante el descanso. Al empezar el segundo tiempo, el árbitro anunciará la sustitución nombrando el equipo y los números de los jugadores afectados.

2.3.4 LESIONES

Si un jugador se lesiona, el árbitro tiene que interrumpir el juego. Si un jugador lesionado no puede continuar el juego en un plazo de 30 segundos, tendrá que salir del campo y el juego tendrá que continuar.

El equipo afectado puede sustituir inmediatamente al jugador lesionado siempre que no haya agotado aún el número de sustituciones permitidas.

2.3.5 ASISTENCIA DURANTE SUSTITUCIONES

Durante las sustituciones los jueces de portería tienen que ofrecer a los jugadores la asistencia necesaria. Los miembros de equipo no pueden entrar en el campo durante una sustitución ni entablar contacto con los jugadores que se encuentran en el campo.

2.4 INTERVENCIONES DEL BANQUILLO

Las intervenciones del banquillo y los contactos con el equipo se limitarán a los tiempos muertos, los descansos y el intervalo entre el tiempo de prórroga y el tiempo normal. En caso de que las intervenciones del banquillo se produzcan durante el tiempo de juego o que un equipo sea contactado de otra manera, se considerará como comportamiento antideportivo y será sancionado con una penalización de equipo (regla 5.4.).

2.5 TIEMPO MUERTO

2.5.1 TIEMPO MUERTO DE EQUIPO

Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto por cada mitad del partido para las intervenciones del banquillo, (es decir uno en el primer tiempo y uno en el segundo tiempo), y este tiempo lo podrá utilizar simultáneamente el otro equipo.

Durante un tiempo muerto de equipo únicamente dos acompañantes de cada equipo podrán entrar en el campo.

El tiempo muerto de equipo lo pueden solicitar al árbitro el capitán o el entrenador. Sólo se concederá si el equipo está en posesión del balón.

El tiempo muerto de equipo comienza en el momento en que el árbitro nombra a los equipos, y dura 30 segundos. 10 segundos antes del fin del tiempo muerto debe darse una señal acústica claramente perceptible. Al terminar el tiempo muerto, todos los acompañantes deberán haber acompañado el campo sin necesidad de que se lo pidan expresamente. Si no lo hicieran, se considerará comportamiento antideportivo y será sancionado con una penalización de equipo.

2.5.2 TIEMPO MUERTO DEL ÁRBITRO

Un árbitro puede, en cualquier momento, anunciar un tiempo muerto si lo considera necesario. Durante el tiempo muerto del árbitro, los acompañantes de los equipos no podrán ponerse en contacto con los jugadores que se encuentran en el campo.

2.5.3 BALÓN AL ÁRBITRO

Debe entregarse el balón al árbitro durante un tiempo muerto de equipo o cuando el juego esté interrumpido durante un periodo prolongado (de aproximadamente 30 segundos). Tras la reanudación, el árbitro entregará el balón al equipo atacante.

3. OFICIALES Y FUNCIONES DE LOS OFICIALES

3.1 OFICIALES

3.1.1 NÚMERO DE OFICIALES

En cada partido habrá un árbitro, cuatro jueces de portería y, por lo menos, un oficial de marcador y uno de tiempo, respectivamente.

3.1.2 POSICIÓN DE LOS OFICIALES

- a) El árbitro se situará a lo largo de la línea, frente a la mesa de los oficiales.
- b) Los jueces de portería se situarán en las esquinas del campo, es decir, a la misma altura que la línea de portería.
- c) El oficial de marcador y el de tiempo se sentarán en la mesa de los oficiales, situada cerca de la línea central.

3.2 FUNCIONES DE LOS OFICIALES

3.2.1 ÁRBITRO

El árbitro supervisa el partido completo y se encarga de que todas las reglas se cumplan. En el caso de una interrupción del partido, el árbitro tiene que explicar las razones utilizando, en principio, los anuncios verbales según el apéndice II.

Sus funciones son las siguientes:

- a) Tiene que verificar si los materiales de juego y de los jugadores son correctos.
- b) Tiene que controlar que ninguna persona no autorizada se encuentre cerca del campo, las porterías y los banquillos de equipo.
- c) Tiene que verificar las gafas a prueba de luz y los antifaces antes del partido y supervisar el ajuste correcto de las gafas durante toda su duración.
- d) Tiene que anunciar el nombre de cada equipo antes de cada partido y también el equipo que tiene derecho a efectuar el primer tiro.
- e) Antes de comenzar el partido tiene que instruir a todas las personas presentes para que guarden absoluto silencio.
- f) En caso de que se produzca algún ruido perturbador, tiene que interrumpir el partido inmediatamente y tomar medidas para que se restablezca el silencio. Se permitirán los aplausos y los gritos de apoyo durante las interrupciones del partido.
- g) Tiene que supervisar las acciones ofensivas y defensivas así como los pases del balón entre jugadores del mismo equipo de acuerdo con las reglas.
- h) Indica el comienzo de cada tiempo anunciando "listo", soplando tres veces el silbato y entregando el balón al equipo que tiene el derecho a efectuar el primer tiro.
- i) Decide si se ha marcado un gol y lo indica mediante un doble toque de silbato.
- j) Tiene que indicar cualquier otra interrupción del partido (excepto cuando se marca un gol o se termina un tiempo) mediante un único toque de silbato y explicar la razón de la interrupción.
El texto exacto de los anuncios se encuentra en el Apéndice II (anuncios del árbitro); éstos tienen que hacerse en voz alta y de forma clara para asegurar su máxima comprensión por parte de todos los participantes. La continuación del juego se indica nuevamente por un solo toque de silbato.
- k) Tiene que señalar cada tiempo del juego mediante 3 toques de silbato, aunque el final del partido lo indicará el oficial contador mediante una señal claramente audible.
- l) Tiene que firmar el registro oficial de partido una vez terminado.
- m) En todos los asuntos relativos al partido en sí, el árbitro tomará la decisión final.

3.2.2 JUECES DE PORTERÍA

Los jueces de portería, en particular, tienen las siguientes tareas:

- a) Levantando la mano, señalan al árbitro que el balón ha cruzado del todo la línea de portería.
- b) Señalan al árbitro cuando un balón está fuera y cuando toca el suelo fuera del campo.
- c) Ayudan al árbitro en el control de las jugadas ofensivas y defensivas, informándole inmediatamente de las infracciones de las reglas.
- d) Tienen que pasar el balón:
 - al jugador del equipo contrario más cercano si un balón se sale fuera del campo en una acción ofensiva,
 - al jugador más cercano del equipo defensor si el balón se sale antes de la línea central como consecuencia directa de una acción defensiva,
 - a los jueces de portería del equipo contrario si el balón se sale fuera o atraviesa la línea de portería al pasarse de un jugador a otro.
- e) Si el árbitro lo ordena, deben ayudar a los jugadores a orientarse, especialmente después de una penalización.