



COPA FEDERACIÓN DE BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS



Real
Federación
Española
de Balonmano

TEMPORADA
2025-2026

sacyr

VARGROUP

joma®

Iberdrola



cajamar

helvetia

TU PROVINCIA
HUESCA
La Magia

renfe

ANTERQUERA
MOTRIL MUNDO

GO fit

aquaservice

VIAJES
elCorteInglés

Gobierno de Castilla y León
deportes
CONSEJERÍA DE
CULTURA Y DEPORTE

IBERIA

Caparrós

AVIS®

SPAGNOLO

ESTE
GOLF

Diputació
de València

LOTERIAS

Gerflor



COPA FEDERACIÓN DE BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS.

1.- FECHAS DE CELEBRACIÓN.	3
2.- CLUBES PARTICIPANTES.	3
3.- TIEMPO DE JUEGO.	4
4.- FÓRMULA DE COMPETICIÓN.	4
5.- CALENDARIO DE COMPETICIÓN.	5
6.- CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN.	6
7.- COMPOSICIÓN DE EQUIPOS.	9
8.- EQUIPACIONES DE JUEGO.	10
9.- ESPECIFICACIONES DE LAS SILLAS DE RUEDAS.	10
10.- TARIFAS ARBITRALES.	12
11.- ASPECTOS ECONÓMICOS	13
12.- HORARIOS DE LOS ENCUENTROS.	14
13.- STREAMING DE LOS ENCUENTROS.	13
14.- BALÓN DE JUEGO.	15
15.- DISPOSICIÓN FINAL.	15



COPA FEDERACIÓN DE BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS.

NORMATIVA

1.- FECHAS DE CELEBRACIÓN.

Esta competición dará comienzo el día 25 de octubre de 2025, y estando prevista su finalización el día 31 de mayo de 2026.

La primera Fase o Liga Regular, se desarrollará entre los días 25 de octubre de 2025 y el 9 de mayo de 2026. La Final se desarrollará entre los días 30 y 31 de mayo de 2026.

2.- CLUBS PARTICIPANTES.

Los clubs participantes son los seis que a continuación se relacionan divididos en dos grupos:

GRUPO A

CLUB	LOCALIDAD
CANTABRIA	SANTANDER
INCLUSPORT CYL	ZARATÁN (Valladolid)

GRUPO B

CLUB	LOCALIDAD
BM. IPLACEA	ALCALÁ DE HENARES (Madrid)
PALAUTORDERA SALICRU	PALAUTORDERA (Barcelona)
BM. DOMINICOS	ZARAGOZA



3. TIEMPO DE JUEGO.

Los partidos tendrán una duración de 40 minutos, divididos en dos períodos de 20 minutos cada uno. El tiempo de descanso entre periodo y periodo será de 10 minutos.

A cada equipo se le concederá un time-out de equipo de 1 minuto en cada una de las partes, no siendo acumulables. El equipo que solicita un tiempo muerto debe estar en posesión del balón.

4.- FÓRMULA DE COMPETICIÓN

La modalidad para este Torneo será de balonmano en silla de ruedas a **SEIS jugadores**, desarrollándose en dos fases, llevándose a cabo de acuerdo con los criterios que a continuación se detallan:

a) **1^a Fase o Liga Regular:**

Los cinco equipos participantes se dividirán en dos grupos, uno de dos equipos y otro de tres equipos, y jugarán bajo el sistema de liga todos contra todos a dos vueltas cada uno de los grupos.

Se clasificarán para la 2^a Fase el primer equipo clasificado en cada uno de los grupos.

2^a Fase o Fase Final:

El primer clasificado de cada grupo jugará un único partido para dirimir el campeón de la Copa Federación.

La instalación en la que se celebre esta Fase, deberá tener una capacidad mínima para 200 personas.



5.- CALENDARIO DE COMPETICIÓN

A) 1ª FASE O LIGA REGULAR:

Los calendarios de competición serán los siguientes:

GRUPO A

VUELTA	ENCUENTROS	FECHA	LUGAR
1ª	INCLUSPORT & CANTABRIA	7-8 de febrero 2026	ZARATÁN
2ª	CANTABRIA & INCLUSPORT	21-22 de marzo 2026	SANTANDER

GRUPO B

VUELTA	ENCUENTROS	FECHA	LUGAR
1ª	BM. IPLACEA & BM. DOMINICOS	25-26 de octubre 2025	ALCALÁ DE HENARES
2ª	PALAUTORDERA SALICRU & BM. IPLACEA	1 de noviembre 2025	PALAUTORDERA
3ª	BM. IPLACEA & PALAUTORDERA SALICRU	10-11 de enero 2026	ALCALÁ DE HENARES
4ª	BM. DOMINICOS & BM. IPLACEA	7-8 de febrero 2026	ZARAGOZA
5ª	PALAUTORDERA SALICRU & BM. DOMINICOS	21-22 de febrero 2026	PALAUTORDERA
6ª	BM. DOMINICOS & PALAUTORDERA SALICRU	21-22 de marzo 2026	ZARAGOZA

**B) 2ª FASE O FASE FINAL:**

El calendario de esta 2ª Fase se corresponderá con el que a continuación se detalla:

JORNADA	FECHA	ENCUENTROS	
		GRUPO A	GRUPO B
1ª	30/05/2026	1º CLASIFICADO	1º CLASIFICADO
	31/05/2026		

6.- CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN**6.1.- CLASIFICACIÓN GENERAL DEL GRUPO. -**

La clasificación general, se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

En el caso de que dos o más equipos hayan empatado a puntos, se seguirán los siguientes criterios para determinar el orden de clasificación:

- 1) Cuando uno de los equipos no haya comparecido a un partido, ocupara la última posición.
- 2) Si continuara el empate, se tendrán en cuenta, los puntos obtenidos en los partidos jugados entre ellos, ocupando puesto preferente el que sume más puntos.
- 3) Si persiste el empate, obtendrá puesto preferente el equipo con mayor diferencia de tantos (puntos de gol) a favor y en contra, en el total de encuentros jugados entre sí por los equipos implicados.
- 4) Si continúa el empate, obtendrá puesto preferente el equipo con el mayor coeficiente resultante de dividir los tantos a favor entre los tantos en contra, del total de partidos jugados entre sí por los equipos implicados.
- 5) Si aún continúa el empate, obtendrá puesto preferente el equipo con el mayor coeficiente resultante de dividir los tantos a favor entre los tantos en contra, del total de partidos jugados en el grupo.
- 6) En el caso poco probable de que persistiera la igualdad de resultados entre los equipos implicados, se realizará un sorteo entre los equipos implicados.



6.2.- ELIMINATORIA A UN SOLO PARTIDO. -

En el caso de finalizar el encuentro en empate, se decidirá de acuerdo con el siguiente criterio: después de 5 minutos de descanso y después de efectuado un nuevo sorteo, se jugará una prórroga dos tiempos de cinco (5) minutos, con un (1) minuto de descanso entre período y período, comenzando la misma con el resultado de 0 - 0.

De continuar el empate, se procederá al lanzamiento de siete (7) metros (penalti), según la fórmula siguiente:

1. Para la ejecución de los lanzamientos de siete (7) metros, cada equipo designará a cinco jugadores/as de entre los calificados al final del partido. Ellos efectuarán alternativamente un lanzamiento contra el adversario. La designación de los lanzadores será efectuada por el responsable de cada equipo e indicada a los árbitros mediante una lista en la que se mencionará el nombre y dorsal de los jugadores/as. El orden de ejecución de los lanzamientos será libremente decidido por los equipos y comunicado previamente a los árbitros.
2. Los porteros/as serán asimismo designados libremente, de entre los calificados/as en ese momento y podrán ser reemplazados/as.
3. Los árbitros sortearán la portería que se va a utilizar. El equipo que comenzará la serie de lanzamientos será designado mediante sorteo efectuado por los árbitros.
4. Caso de persistir el empate al final de la primera serie de cinco lanzamientos, se confeccionará una nueva lista de cinco jugadores que podrá ser distinta a la inicial, pero siempre con jugadores/as calificados/as al final del partido. El primer lanzamiento será efectuado por el equipo contrario al que lo había efectuado en la primera serie. La decisión que determinaría, al vencedor se interpretaría de la siguiente forma:
 - a. Si el equipo que efectúa el primer lanzamiento no lo transforma, el adversario debe conseguir el gol en el lanzamiento subsiguiente para ser declarado vencedor.
 - b. Cuando el primer equipo transforme su lanzamiento, si el segundo equipo falla el suyo, el primer equipo será declarado vencedor.



5. Cuando al final de la segunda serie persista el empate, se proseguirá la serie de lanzamientos hasta la designación de un vencedor, intercambiando de nuevo el orden.
6. En las competiciones de División de Honor Masculina, los goles conseguidos en las tandas de lanzamientos de 7 metros, quedarán reflejados en el marcador dentro del cómputo global del encuentro.
7. No podrán participar en los lanzamientos de siete (7) metros los/as jugadores/as excluidos, descalificados o expulsados al final del partido o con posterioridad al mismo.
8. Dentro del rectángulo de juego y durante la ejecución de los lanzamientos de siete (7) metros, solamente podrán estar los árbitros y los/as jugadores/as participantes en cada lanzamiento.
9. El comportamiento antideportivo durante los lanzamientos de siete (7) metros se sancionará, sin excepción, con la descalificación del jugador/a.
10. Si un jugador/a es descalificado/a o resultara lesionado/a podrá designarse a un sustituto/a.

En el supuesto de que, por situaciones excepcionales, no se pudiese celebrar alguna eliminatoria, el equipo clasificado se determinará mediante sorteo.



7.- COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. -

A.- JUGADORES:

En esta competición podrán participar todos los jugadores de sexo masculino y femenino que cumplan los siguientes requisitos:

- Podrán participar todos los jugadores/as nacidos/as hasta 2011. Los/as jugadores/as nacidos/as con edad comprendida entre los 14 y 18 años, deberán contar con la autorización paterna para jugar en categoría superior a la que por edad les corresponde.
- Deberán estar en posesión de licencia federativa tramitada en la federación territorial correspondiente (licencia, seguro).
- Tendrán la acreditación estatal expedida por la Rfebm.
- Deberá estar evaluado por la comisión evaluadora.
- Podrán participar en cada encuentro hasta un máximo de dieciséis jugadores en acta, siendo como mínimo uno de ellos **mujer con o sin discapacidad**. El mínimo de jugadores/as para poder comenzar un encuentro será de seis inscritos en acta y estar presentes físicamente, siendo uno de ellos una jugadora obligatoriamente, siempre y cuándo sumen los puntos exigidos en la competición. Excepcionalmente, podrán jugar personas sin discapacidad cuya puntuación funcional será 5.
- En el terreno de juego, siempre debe permanecer una jugadora femenina en cada equipo.
- El número total de puntos de clasificación de los jugadores en la cancha no puede exceder un total de **17 puntos por equipo** en ningún momento de acuerdo con las reglas y regulaciones de clasificación. En el caso de que en cancha no participe una jugadora esta puntuación se rebajará a **13 puntos por equipo y sólo jugarán cinco jugadores**.
- Los jugadores deberán llevar los amarres según la lesión que tengan.
- Los jugadores deben estar atados a la silla de ruedas en la parte superior e inferior de las piernas para evitar levantarlas, moverlas o usarlas.



B.- STAFF TÉCNICO:

En esta competición podrán inscribirse en acta un entrenador y dos oficiales.

A partir de la temporada 2029/2030, la titulación mínima para obtener una acreditación de Entrenador para los equipos del Balonmano en Silla de Ruedas deberá ser la de **Entrenador especialista en balonmano silla de ruedas (nivel II)**.

Hasta entonces, la titulación requerida será la siguiente:

- Temporada 25/26 No se requiere titulación federativa.
- Temporada 26/27 Tener aprobadas todas las asignaturas del nivel 1 de balonmano pista (monitor).
- Temporada 27/28 Disponer del título de nivel 1 de balonmano pista (monitor).
- Temporada 28/29 Tener aprobadas todas las asignaturas del nivel 2 de balonmano pista (entrenador).
- Temporada 29/30 Disponer del título de nivel 2 de balonmano (entrenador) y disponer del título de entrenador especialista en Balonmano en silla de ruedas (nivel 2 Balonmano en silla de ruedas).

8.- EQUIPACIONES DE JUEGO. -

Cada equipo llevará dos uniformes de juego (uno de color claro y otro de color oscuro). OBLIGATORIO EN CAMISETA: llevar el dorsal (20 cm. de altura en la espalda y 10 cm. de altura en la parte delantera). Ambos números deberán colocarse estéticamente centrados.

No es necesario que el equipo de protección especial personalizado para los jugadores tenga el mismo color que las equipaciones.

9.- ESPECIFICACIONES SILLAS DE RUEDAS. -

- Las sillas de ruedas se construirán de forma segura y justa, sin ningún riesgo para el propio jugador, sus compañeros de equipo o el equipo contrario. Se puede prohibir el uso de una silla de ruedas en el juego si existe alguna preocupación sobre su seguridad o equidad.
- Todas las sillas de ruedas utilizadas en el torneo serán revisadas por los oficiales antes del torneo. Durante el torneo sólo se podrán utilizar sillas de ruedas verificadas.
- Cada equipo es el único responsable del mantenimiento, etc. de sus sillas de ruedas durante el torneo.



- Se utilizará un código de colores para identificar la clase de cada jugador. El código (=pegatina) se colocará OBLIGATORIAMENTE en la parte baja del respaldo de la silla de ruedas. siendo responsabilidad de cada equipo la elaboración y colocación de estos distintivos.

Clase 1 = verde

Clase 3 = azul

Clase 2 = amarillo

Clase 4 = rojo

Clase 5 = blanco

- El dorsal jugador se colocará **OBLIGATORIAMENTE** en la parte alta del respaldo de la silla de ruedas.

Además, se deberán tener en cuenta las siguientes consideraciones:

- No se permiten sillas de ruedas electrónicas.
- Se colocará una barra horizontal en la parte delantera de la silla de ruedas (a una altura de aproximadamente 11 cm sobre el nivel del suelo). Sin embargo, es obligatorio utilizar un ala completa que cubra la parte delantera y lateral de la silla de ruedas para proteger a los jugadores.
- La altura máxima (desde el suelo hasta la parte superior del cojín o plataforma del asiento) no deberá exceder los 63 cm.
- 5 – 6 ruedas (2 ruedas grandes en la parte trasera, dos en la parte delantera y una o dos ruedas de seguridad en la parte trasera. Diámetro máximo de las ruedas grandes: 71 cm (28 pulgadas)
- Obligatorio 1 aro en cada rueda.
- Ambas ruedas deben estar completamente cubiertas. Cuando se utilice cobertura, todos los jugadores de un equipo deberán utilizar el mismo diseño.
- En caso de utilizar radios de fibra de carbono no será necesaria ninguna funda. Todas las sillas con radios metálicos, deberán llevar **OBLIGATORIAMENTE** cubrerradios.
- Acolchado de barra en la parte trasera del respaldo (15 mm).
- Las defensas frontales de las sillas **NO PODRÁN** estar forradas con material alguno
- Se deben colocar 1 o 2 dispositivos antivuelco en la silla de ruedas.
- Si una silla de ruedas ya no funciona o es insegura, el jugador tiene que abandonar el campo para cualquier reparación.



10.- TARIFAS ARBITRALES.

CONCEPTO	PARA 6 JUGADORES
DERECHOS ARBITRALES	2 x 40.- euros
SERVICIO DE ANOTADOR/CRONOMETRADOR	2 x 15.- euros
DESPLAZAMIENTOS	0,22 euros/km
DIETA	25.- euros
<ul style="list-style-type: none">• Alojamiento y pensión completa: 120 euros/árbitro• Los gastos arbitrales, manutención y alojamiento serán abonados por el organizador, según las tarifas vigentes. Los componentes del equipo arbitral presentarán las facturas con sus gastos al inicio del partido, que deberán ser abonadas antes de acabar el evento.	

* CUENTA DEL COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS:

BANCO SANTANDER (Glorieta de Bilbao, 1 – 28004 MADRID)
ES03 0075 0349 4106 0616 1256

11.- ASPECTOS ECONÓMICOS.

Los equipos participantes en la Copa Federación de Balonmano en Silla de Ruedas, y que no participen en el Campeonato de España de Balonmano en Silla de Ruedas, deberán ingresar la cantidad de doscientos euros (200.- euros) en concepto de Derechos de Participación en el momento de su inscripción a través de la aplicación informática de esta RFEBM.

Igualmente, deberán abonar la cantidad de 500.- euros (quinientos euros), en concepto de Fianza.

Para poder validar la acreditación estatal de cualquier participante, se deberá solicitar la misma en la aplicación informática de esta RFEBM, generándose factura por un importe de 10.- euros (diez euros) por cada una de las acreditaciones solicitadas.



FORMA DE PAGO.

- 1.- Sólo se aceptarán abonos y/o pagos, por los distintos conceptos, por TPV virtual y/o transferencia bancaria.
- 2.- Cada vez que se realice un abono y/o pago por transferencia, se deberá remitir por correo electrónico al departamento correspondiente, comprobante del mismo donde debe indicar claramente quien hace el abono o pago, de tratarse de un club, debe hacerse constar el nombre y el CIF del mismo y el concepto de que se realiza el abono y/o pago.
- 3.- Las transferencias deberán ser realizadas en la cuenta:

CAJAMAR: ES94 3058 1906 67 2720028687

12.- HORARIOS DE LOS ENCUENTROS.

Inicialmente, se establecen las siguientes bandas horarias de comienzo de los encuentros:

	MAÑANA	TARDE
SÁBADO	10'00 A 14'00HORAS	15'00 A 18'00 HORAS
DOMINGO	10'00 A 14'00 HORAS	15'00 A 18'00 HORAS

13.- STREAMING DE LOS ENCUENTROS.

Con el objeto de divulgar esta disciplina, sería aconsejable que los equipos participantes en esta categoría retransmitan por **streaming** todos los partidos que se jueguen en su sede, corriendo con los costes de las mismas.

En su caso, tendrán que subir, setenta y dos horas antes del partido, la URL del enlace del video de YouTube en su área privada, (VIDEOSDE PARTIDOS – PARTIDOS EN STREAMING) en ningún caso pueden poner el enlace de su página web.

"EJEMPLO <https://youtu.be/YPqj9SIA9L>, esto es lo correcto, y lo que no pueden poner es:
<https://www.rfebm.com/competiciones/competicion>



REQUISITOS EMISIÓN POR 'LIVE-TREAMING':

- Resolución Ideal · FULL HD - 1920x1080
- Mínimo - HD · 1080x720
- Ubicación cámara Centro de la pista - Elevada al máximo que permita la grada
- Seguimiento Siempre acciones de balón
- Nunca se puede perder un gol
- En caso de acción polémica, a tiempo parado, fijar foco en acción

CONEXIÓN DE INTERNET:

- Se recomienda línea ADSL o conexión 4G.
- Practicables para la instalación de la/s cámara/s que se dediquen al evento, no debiendo existir ningún obstáculo visual que impida su correcta emisión.
- Espacio de trabajo para un mínimo de tres personas, en la zona de cámaras.
- Espacio de parking reservado, si fuese necesario, para la ubicación de una unidad móvil.

PRESENCIA PUBLICITARIA EN LAS FASES FINALES DE LAS COMPETICIONES.

Al ser la Real Federación Española de Balonmano la titular de los derechos de imagen de todas las Fases Finales de las competiciones, pudiendo decidir:

- Porcentaje de un mínimo del 25% de publicidad estática en la 'U' televisiva que cede al organizador local.
- Porcentaje de un mínimo del 25% presencia publicitaria en faldones durante la retransmisión por 'Live streaming' que ceda al organizador local.
- Todo organizador local deberá informar a la RFEBM la presencia publicitaria que tendrá el recinto que albergue la Fase Final de las Competiciones, para la valoración y aprobación de la misma por parte de la RFEBM.
- Todo organizador local deberá informar a la RFEBM la presencia publicitaria que tendrá el recinto que albergue la Fase Final de las Competiciones, para la valoración y aprobación de la misma por parte de la RFEBM.



Real Federación Española de Balonmano

www.rfebm.com



14.- BALÓN DE JUEGO.

Todos los encuentros de esta competición, se jugarán con balón JOMA número 2, no estando permitida la utilización de cualquier sustancia adhesiva o pegamentos (pega).

15.- DISPOSICIÓN FINAL.

Estas normas específicas de la Copa Federación de Balonmano en Silla de Ruedas se complementan con lo desarrollado en el Reglamento Balonmano en Silla de Ruedas - Modalidad de Seis Jugadores, así como con lo dispuesto en los demás Reglamentos y Estatutos vigentes de la Real Federación Española de Balonmano.

