

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



CAMPEONES DEL MUNDO 2005

REGLAS DE JUEGO

EDICIÓN 1º DE AGOSTO DE 2005



Edita:

Real Federación Española de Balonmano

Ferraz, 16

28008 Madrid

España

Imprime: CRM 2000 IMPRESORES S.L.

Depósito Legal: M-32864-2005

PRÓLOGO

Estas Reglas de Juego entrarán en vigor el 1 de agosto de 2005. El texto de las Reglas, los comentarios, los Gestos IHF, las Aclaraciones a las Reglas de Juego y el Reglamento de la Zona de Cambios, son parte integrante de las Reglas. No lo son, en cambio, las pautas sobre el terreno de juego y porterías, que simplemente se incluyen a efectos de conveniencia de los usuarios.

Nota:

Para simplificar en este reglamento se emplea generalmente el masculino para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas.

No obstante, las reglas se aplican tanto a los participantes masculinos como femeninos, excepto aquellas que se refieren al tamaño del balón (ver Regla 3).

ÍNDICE

	Pág.
Reglas de Juego, Gestoforma, Aclaraciones y Reglamento de la Zona de Cambio	7-93

▶ Prólogo	5
------------------	----------

▶ **Reglas de Juego**

1 - El Terreno de juego	8-12
2 - La duración del partido, señal final y time-out	13-16
3 - El balón	17
4 - El equipo: sustituciones, equipamientos	18-21
5 - El portero	22-23
6 - El área de portería	24-25
7 - Cómo puede jugarse el balón. Juego pasivo	26-28
8 - Faltas y comportamiento antideportivo	29-31
9 - El gol	32-33
10 - Saque de centro	34
11 - Saque de banda	35
12 - Saque de portería	36
13 - Golpe franco	37-40
14 - Lanzamiento de 7 Metros	41-42
15 - Instrucciones generales para la ejecución de lanzamientos (saque de centro, saque de banda, saque de portería, golpe franco y lanzamiento de 7 metros)	43-45
16 - Las sanciones	46-51
17 - Los árbitros	52-53
18 - El cronometrador – anotador	54

▶ Gestoforma	57-67
---------------------	--------------

▶ Aclaraciones a las Reglas de Juego	69-83
---------------------------------------------	--------------

▶ Reglamento relativo a la zona de cambio	85-88
--------------------------------------------------	--------------

▶ Pautas para el terreno de juego y la portería	89-93
--------------------------------------------------------	--------------



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



Reglas de Juego

El terreno de juego

- 1:1** El terreno de juego (ver Fig. 1) es un rectángulo de 40 metros de largo y 20 metros de ancho, que consta de dos áreas de portería (ver Regla 1:4 y Regla 6) y un área de juego. Las líneas más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de gol (entre los postes de la portería) o línea exterior de portería (a ambos lados de la portería).

Debería haber un pasillo de seguridad alrededor del terreno de juego, con un ancho mínimo de 1 metro por el exterior de las líneas de banda y de 2 metros tras la línea de gol y línea exterior de la portería.

Las características del terreno de juego de ninguna manera deben ser modificadas durante el partido en beneficio de un solo equipo.

- 1:2** La portería (ver Fig. 2a y 2b) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías estarán firmemente fijadas al suelo o a las paredes que están detrás de ellas. Sus medidas interiores serán de 2 m de alto y 3 m de ancho.

Los postes de la portería están unidos con el larguero, y sus aristas posteriores estarán alineadas con el lado posterior de la línea de gol. Los postes y el larguero tienen que tener una sección cuadrada de 8 cm y pintadas las tres caras visibles del lado del terreno de juego con dos colores que contrasten claramente con el fondo del campo.

Las porterías tendrán una red que se sujetará de tal forma que el balón lanzado dentro de ellas normalmente se quede allí.

- 1:3** Todas las líneas del terreno forman parte de la superficie que delimitan. Las líneas de gol medirán 8 cm de ancho entre los postes de la portería (ver Fig. 2a) mientras que las otras líneas serán de 5 cm de ancho.

Las líneas entre las dos áreas adyacentes del suelo se pueden pintar en diferentes colores entre dichas áreas.

- 1:4** Delante de cada portería está el área de portería (*ver Regla 6*). El área de portería está definida por la línea del área de portería (línea de 6 metros), que se marca como sigue:
- una línea de 3 metros de largo directamente delante de la portería; esta línea es paralela a la línea de gol y se situará a una distancia de 6 metros de ésta (medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta la parte delantera de la línea de área de portería);
 - dos cuartos de círculo, cada uno con un radio de 6 metros (medido desde la esquina interior de los postes de la portería), conectando la línea de 3 metros de largo con la línea exterior de portería (*ver Fig. 1 y 2a*)
- 1:5** La línea de golpe franco (línea de 9 metros) es una línea discontinua; se marca a 3 m por fuera de la línea del área de portería. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos medirán 15 cm (*ver Fig. 1*).
- 1:6** La línea de 7 metros será de 1 metro de largo y estará pintada directamente frente a la portería. Será paralela a la línea de gol y se situará una distancia de 7 m de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 7 m) (*ver Fig. 1*).
- 1:7** La línea de limitación del portero (la línea de 4 metros) será de 15 cm de longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de gol y se sitúa a una distancia de 4 metros de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 4 metros); (*ver Fig. 1*).
- 1:8** La línea central conecta los puntos medios de las dos líneas de banda (*ver Fig. 1 y 3*).
- 1:9** La línea de cambio (un segmento de la línea de banda) para cada equipo se extiende desde la línea central a un punto situado a una distancia de 4'5 metros de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea que es paralela a la línea central, extendiéndose 15 cm hacia dentro de la línea de banda y 15 cm hacia fuera de ella (*ver Fig. 1 y 3*).

Nota: Pueden encontrarse requisitos técnicos más detallados para el terreno de juego y las porterías en las Pautas para el Terreno de Juego y Porterías, en la página 85.

Regla 1

Gráfico 1: El terreno de juego

Terreno de juego: ver también Gráfico 5 (página 89).

(Las dimensiones se indican en cm)

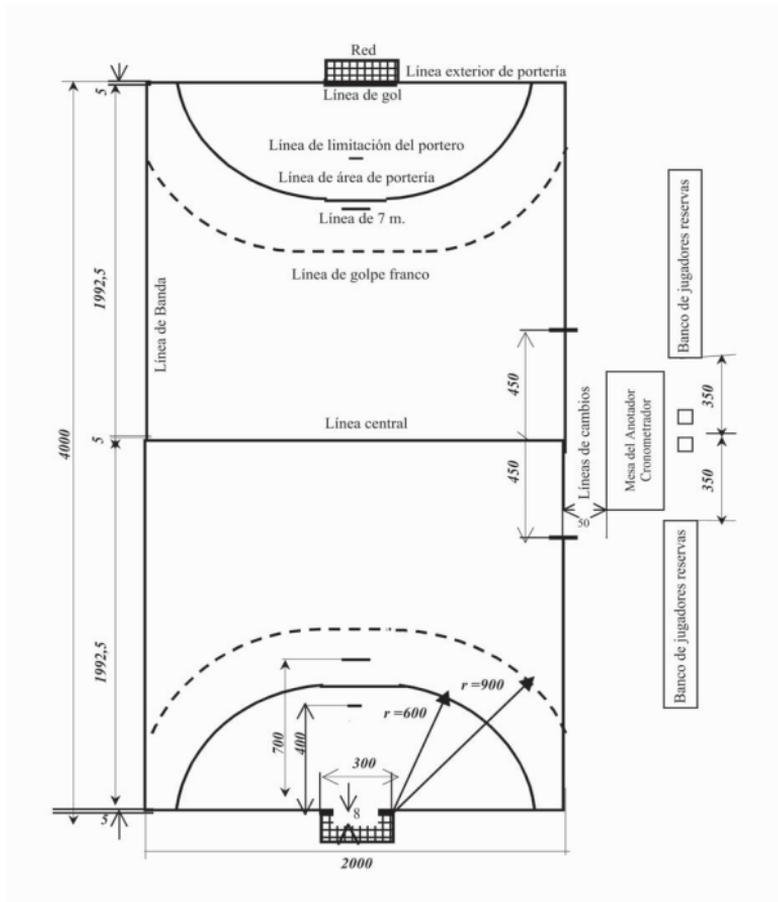


Gráfico 2a: La portería

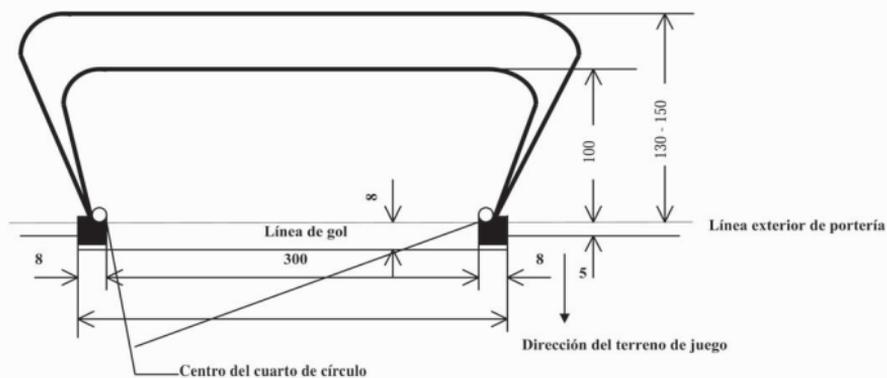
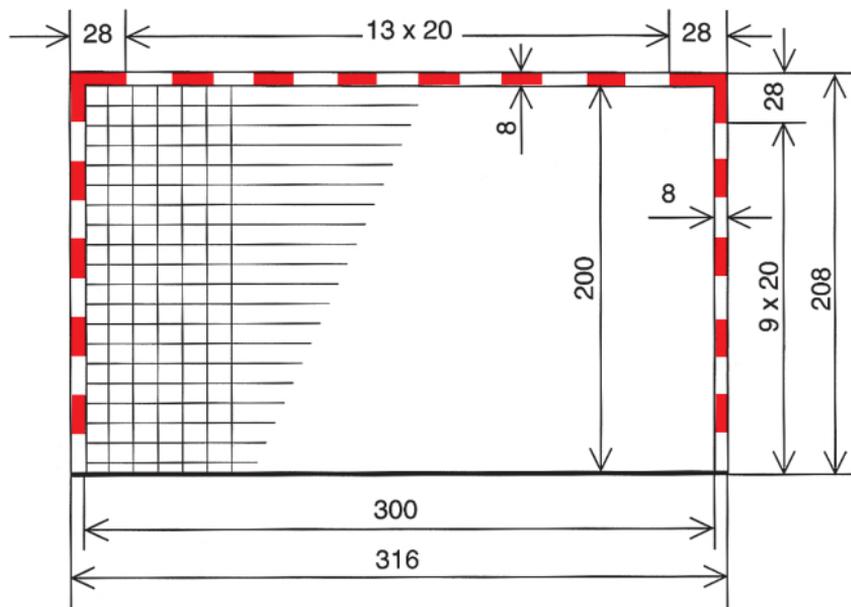


Gráfico 2b: La portería – vista desde el lateral

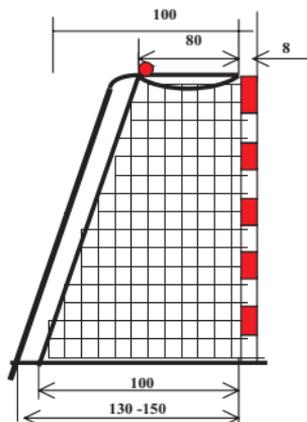
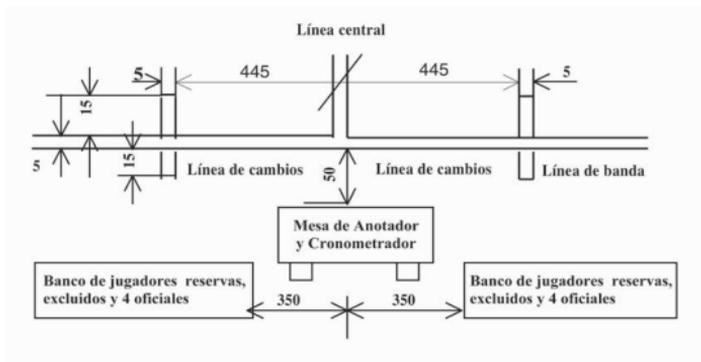


Gráfico 3: Líneas y zonas de cambio



La mesa del anotador y el cronometrador y los bancos de reservas deben estar situados de tal manera que las líneas de cambios puedan ser visibles para el anotador y cronometrador. La mesa deberá estar colocada más cerca de la línea de banda que los bancos de reserva, pero separada de ésta como mínimo 50 cm.

La duración del Partido, La señal final y time-out

La duración del partido

2:1 La duración normal del partido para todos los equipos con jugadores de más de 16 años es de dos tiempos de 30 minutos, con 10 minutos de descanso.

Para los equipos de jóvenes entre 12 y 16 años es de dos tiempos de 25 minutos, y para la edad comprendida entre los 8 y los 12 años de dos tiempos 20 minutos; en ambos casos el descanso será de 10 minutos.

2:2 La prórroga se juega después de 5 minutos de descanso, si el partido está empatado al final de la duración normal del encuentro y se tiene que determinar a un ganador. El período de prórroga consiste en dos tiempos de 5 minutos con un minuto de descanso entre ambos.

Si el partido continúa empatado después del primer período de prórroga, se juega un segundo período después de 5 minutos de descanso. Este período de prórroga también consta dos tiempos de 5 minutos con un minuto de descanso.

Si el partido sigue aún empatado, el ganador se determinará de acuerdo a las reglas particulares de la competición. En el caso en que la decisión sea utilizar lanzamientos de 7 metros como forma de desempate para determinar un ganador, se seguirá el procedimiento indicado más abajo.

Comentario:

Si se utilizan los lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, tienen derecho a participar los jugadores que no estén excluidos, descalificados o expulsados al finalizar el tiempo de juego. Cada equipo designa cinco jugadores. Estos jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, alternando con los jugadores del otro equipo. No se requiere que los equipos predeterminen la secuencia de sus lanzadores. Los porteros pueden ser libremente elegidos entre los jugadores autorizados a participar, y reemplazados por cualquiera de ellos. Los jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como lanzadores y como porteros.

Los árbitros deciden qué portería se utiliza. Los árbitros realizarán un sorteo, y el equipo ganador elegirá si desea lanzar en primero o en último lugar. Se utiliza el orden inverso para el resto de los lanzamientos si el procedimiento

Regla 2

debe continuar porque el partido sigue empatado tras los primeros cinco lanzamientos de cada equipo

Para continuar, cada equipo deberá designar de nuevo a cinco jugadores, que pueden ser los mismos que fueron designados en la primera ronda u otros. Este método de designar cinco jugadores cada vez continuará tantas veces como sea necesario. No obstante, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos.

Los jugadores pueden ser descalificados para participar en los lanzamientos de 7 metros en caso de que mantengan una conducta antideportiva grave o repetida (16:13). Si el jugador involucrado hubiera sido designado para formar parte del grupo de cinco lanzadores, el equipo debe designar a otro lanzador.

(La señal final

2:3 El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque de centro inicial. Termina con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si no sonara esta señal, el árbitro indicará con el toque de silbato que ya ha finalizado el tiempo de juego (17:9).

Comentario:

Si no se dispone de instalación mural de cronometraje con señal de final automática, el cronometrador utilizará un reloj de mesa o un cronómetro manual y marcará el final del tiempo de juego con una señal final (18:2, 2º párrafo).

2:4 Las infracciones y la conducta antideportiva que tengan lugar antes o al mismo tiempo que la señal final (para el descanso o final del partido y también para las prórrogas) deben ser sancionadas, también lo serán si el golpe franco señalado (*de acuerdo a la Regla 13:1*) o el lanzamiento de 7 metros no puede ser ejecutado hasta después de la señal.

Igualmente, el lanzamiento tendrá que repetirse si la señal de final (para el descanso, para el final del partido y también para las prórrogas) se hubiese producido precisamente cuando se estaba ejecutando un golpe franco o lanzamiento de 7 metros o mientras el balón ya estaba en el aire durante su ejecución.

En ambos casos, los árbitros solamente señalarán el final del partido después de la ejecución (o repetición) del golpe franco o lanzamiento de 7 m y cuando su resultado inmediato haya sido establecido.

2:5 Para los golpes francos ejecutados (o repetidos) de acuerdo a la Regla 2:4, se aplican restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores. Como excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, solamente se permitirá el cambio a un

jugador del equipo lanzador. Las infracciones de esta regla son sancionadas de acuerdo a la Regla 4:5, 1º párrafo. Además, todos los compañeros de equipo del lanzador tienen que estar situados al menos a 3 metros del lanzador, además de encontrarse fuera de la línea de golpe franco del equipo contrario (13:7, 15:6; *ver también Aclaración N° 1*).

Las posiciones de los jugadores defensores están indicadas en la Regla 13:8.

- 2:6** Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones personales por las infracciones o conducta antideportiva que tengan lugar durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 7 metros en las circunstancias descritas en las Reglas 2:4-5. No obstante, una infracción durante la ejecución de este lanzamiento no supone un golpe franco para el equipo contrario.
- 2:7** Si los árbitros determinan que el cronometrador ha dado la señal final (para el descanso, para el final de partido o también para las prórrogas) demasiado pronto, los jugadores permanecerán en el terreno de juego y jugarán el resto del tiempo.

El equipo que estuviera en posesión del balón en el momento en que sonó anticipadamente la señal, seguirá en posesión del balón cuando se reanude el partido. Si el balón no estuviera en juego, el encuentro se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si el balón estuviera en juego, el encuentro se reanudará con un golpe franco de acuerdo con la Regla 13:4 a-b.

Si el primer tiempo de juego (o de un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, el segundo tiempo deberá reducirse proporcionalmente. Si el segundo tiempo (o de un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, los árbitros ya no estarán en disposición de cambiar nada.

(**Time out**

- 2:8** Un time-out es obligatorio cuando:
- a) se sanciona con 2 minutos de exclusión, descalificación o expulsión;
 - b) se concede time-out de equipo;
 - c) suena la señal del cronometrador o del delegado técnico;
 - d) las consultas entre los árbitros son necesarias, de acuerdo con la Regla 17:7.

Regla 2

Normalmente también se concede time-out en algunas otras situaciones, dependiendo de las circunstancias (*ver Aclaración nº 2*).

Las infracciones durante un time-out tienen las mismas consecuencias que las cometidas durante el tiempo de juego (*16:13, 1º párrafo*).

2:9 En principio, los árbitros deciden cuándo debe detenerse el cronómetro y cuándo debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego se indicará al cronometrador por medio de tres toques cortos de silbato y la gestoforma nº 16.

No obstante, en el caso de un time-out obligatorio cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato del cronometrador o Delegado (*2:8b-c*), el cronometrador detendrá inmediatamente el cronómetro oficial, sin esperar la confirmación de los árbitros.

Después de un time-out siempre tiene que sonar el silbato para indicar la reanudación del partido. (*15:5b*).

Comentario:

Un toque de silbato del cronometrador / Delegado detiene efectivamente el juego. Cualquier acción en el terreno de juego después del toque de silbato no es válida incluso aunque los árbitros (y los jugadores) no se hayan dado cuenta inmediatamente de que el juego se ha detenido. Esto significa que un gol marcado después del toque de silbato de la mesa tiene que anularse. De manera análoga, una decisión para conceder un lanzamiento a un equipo (lanzamiento de 7 metros, golpe franco, saque de banda, saque de centro o saque de portería) también queda invalidada. El juego se reanudará en la forma que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrador / Delegado dio el toque de silbato. (Deberá tenerse en cuenta que la razón típica para intervenir es un time-out de equipo o un cambio antirreglamentario).

No obstante, cualquier sanción personal señalada por los árbitros entre el momento del toque de silbato de la mesa y el tiempo en que los árbitros detienen la acción, es válida. Esto se aplica sin tener en cuenta el tipo de infracción e independientemente de la severidad de la sanción.

2:10 Cada equipo tiene derecho a un minuto de time-out de equipo en cada tiempo del partido, pero no en las prórrogas (*Aclaración Nº 3*).

El balón

- 3:1** El balón estará fabricado de piel o material sintético. Tiene que ser esférico. La superficie no debe ser brillante ni resbaladiza (17:3).
- 3:2** El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso, según las diferentes categorías de los equipos, son:
- €# 58- 60 cm y 425-475 gr (Tamaño 3 de la IHF) para Hombres y para chicos (de más de 16 años);
 - €# 54-56 cm y 325-375 gr (Tamaño 2 de la IHF) para Mujeres y chicas (de más de 14 años) y chicos (12 a 16 años);
 - €# 50-52 cm y 290-330 gr (Tamaño 1 de la IHF) para chicas (8 a 14 años) y chicos (8 a 12 años).

Comentario:

Las normas relativas a los balones que se pueden utilizar en todos los encuentros oficiales internacionales se indican en el Reglamento del Balón de la IHF.

El tamaño y peso de los balones para el Mini-balonmano no está regulado en las reglas normales de juego.

- 3:3** En todos los encuentros habrá al menos dos balones disponibles. Los balones de reserva deberán estar a disposición de la mesa del cronometrador durante el partido. Los balones deben reunir los requisitos establecidos en las reglas 3:1-2.
- 3:4** Los árbitros decidirán cuándo se utiliza el balón de reserva. En estos casos, los árbitros habrán de poner en juego el balón rápidamente, con el fin de reducir las interrupciones y evitar time-outs.

El equipo, sustituciones, equipamientos

(El equipo

4:1 Un equipo se compone de hasta 14 jugadores.

Deberán estar presentes en el terreno de juego, simultáneamente, un máximo de 7 jugadores. El resto de los jugadores son reservas.

Durante el encuentro, el equipo tiene que tener designado siempre a uno de los jugadores como portero en el terreno de juego. Un jugador designado como portero puede convertirse en jugador de campo en cualquier momento. Igualmente, un jugador de campo puede convertirse en cualquier momento en portero (*no obstante, ver Reglas 4:4 y 4:7*)

Un equipo tiene que tener en el terreno de juego por lo menos 5 jugadores al comienzo del partido.

El número de jugadores de un equipo se puede incrementar hasta 14, en cualquier momento durante el partido, incluida la prórroga.

El partido puede continuar, incluso si uno de los equipos en el terreno de juego se ha reducido a menos de 5 jugadores. Son los árbitros los que deben juzgar, en cada caso, cuándo debe suspenderse el encuentro definitivamente (*17:12*).

4:2 Durante el encuentro, a un equipo se le permite utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos tiene que ser designado como "oficial responsable de equipo". Solamente a este oficial se le permite dirigirse al cronometrador-annotador y, a los árbitros (*no obstante, ver Aclaración N° 3: time-out de equipo*).

En general, durante el encuentro, no se permitirá a un oficial de equipo penetrar en el terreno de juego. La violación de esta regla se sancionará como conducta antideportiva (*ver Reglas 8:4, 16:1c, 16:3d y 16:6a*). El encuentro se reanudará con un golpe franco a favor del equipo contrario (*13:1 a-b; no obstante, ver Aclaración n° 9*).

El "oficial responsable de equipo" deberá asegurarse de que, una vez que el partido haya comenzado, ninguna otra persona salvo los oficiales de equipo que estén inscritos (4 como máximo) y los jugadores que están autorizados a participar (*ver 4:3*), permanezcan en la zona de

cambios. La violación de esta regla implicará una sanción progresiva para el "oficial responsable de equipo" (16:1c, 16:3d y 16:6a).

- 4:3** Un jugador u oficial de equipo tiene derecho a participar si está presente al comienzo del partido y está incluido en el acta del partido.

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haber comenzado el encuentro, tienen que obtener la autorización del cronometrador-anotador para jugar y deben ser inscritos en el acta del partido.

Un jugador que tenga derecho a participar, puede en principio penetrar en el terreno de juego en cualquier momento a través de la propia línea de cambio de su equipo (*no obstante ver reglas 4:4 y 4:6*)

El "oficial responsable de equipo" deberá asegurarse de que solamente los jugadores con derecho a participar penetren en el terreno de juego. La violación de esta regla se sancionará como conducta antideportiva del "oficial responsable de equipo" (13:1a-b; 16:1c, 16:3d, y 16:6a; *no obstante, ver, Aclaración N° 9*).

(**Sustitución de jugadores**

- 4:4** Durante el partido, los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida sin avisar al cronometrador-anotador (*ver, no obstante, Regla 2:5*), siempre que los jugadores a los que sustituyan hayan abandonado el terreno de juego (4:5).

Los jugadores implicados en el cambio deberán salir y entrar en el terreno de juego por la propia línea de cambio de su equipo (4:5). Esta regla también se aplicará al cambio de los porteros (*ver también 4:7 y 14:10*).

Estas reglas sobre la zona de cambio también son de aplicación durante el time-out (excepto durante un time-out de equipo).

Comentario:

El propósito de la "línea de cambio" es asegurar cambios deportivos y ordenados. No se ha establecido con la intención de provocar sanciones en otras situaciones, como cuando un jugador pisa la línea de banda o la línea de portería de forma descuidada y sin ninguna intención de obtener una ventaja (por ejemplo, para coger agua o una toalla en el banco sólo un poco más allá de la línea de cambios, o abandonando el campo de forma deportiva cuando se le sanciona con una exclusión y cruza la línea de banda hacia el banco pero justo por fuera de la línea de 15 cm). El uso táctico e ilegal del área exterior del terreno de juego se trata separadamente en la Regla 7:10

Regla 4

- 4:5** Un cambio antirreglamentario debe ser sancionado con 2 minutos de exclusión para el jugador infractor. Si más de un jugador del mismo equipo realizan un cambio antirreglamentario en la misma situación, solamente será sancionado el primer jugador que cometió la infracción.

El encuentro se reanuda con un golpe franco para los contrarios (13:1a-b; ver, no obstante, Aclaración n° 9)

- 4:6** Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador participa ilegalmente en el juego desde la zona de cambios, será sancionado con 2 minutos de exclusión. Por lo tanto, el equipo se reducirá en un jugador sobre el terreno de juego durante los 2 minutos siguientes (aparte de que el jugador adicional que penetra en el terreno de juego deberá abandonarlo).

Si un jugador penetra en el terreno de juego mientras está cumpliendo una exclusión de 2 minutos, se le sancionará con otros 2 minutos adicionales de exclusión. Esta exclusión deberá comenzar inmediatamente, de modo que el equipo se reduce de nuevo en el terreno de juego durante la coincidencia entre la primera y segunda exclusión.

En ambos casos, el encuentro se reanuda con un golpe franco a favor de los contrarios (13:1a-b; no obstante, ver, Aclaración N° 9).

(Equipamiento

- 4:7** Todos los jugadores de campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseños para los dos equipos deberá distinguirse claramente. Todos los jugadores que vayan a actuar como porteros en un equipo tienen que llevar el mismo color, que debe distinguirse del de los jugadores de campo de ambos equipos y del portero (s) del equipo contrario (17:3).

- 4:8** Los jugadores deben llevar números que tendrán al menos 20 cm de alto en la espalda de la camiseta y al menos 10 cm en la parte delantera. Los números utilizados deberían ser del 1 al 20. Un jugador que pasa de jugador de campo a portero o viceversa debe utilizar el mismo número en ambas posiciones.

El color de los números tiene que contrastar claramente con los colores y diseño de la camiseta.

4:9 Los jugadores deben llevar zapatillas deportivas.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores, tales como, protección en la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, "piercing" visibles, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o montura sólida, o cualquier objeto que pueda ser peligroso (17:3). Pueden ser autorizados los anillos planos, pendientes pequeños y "piercing" visibles, siempre que estén cubiertos de tal forma que no entrañen peligro para los otros jugadores. Están permitidas las bandas de cabeza siempre que estén hechas de material elástico y suave.

A los jugadores que incumplan esas normas no se les permitirá participar en el juego hasta que subsanen el problema.

4:10 Si un jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o en el uniforme, deberá abandonar inmediata y voluntariamente el terreno de juego (como una sustitución normal), con el fin de parar la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el uniforme. El jugador no deberá volver al terreno de juego hasta que esto se haya realizado.

Un jugador que no siga las instrucciones de los árbitros en relación con esta norma se considerará culpable de conducta antideportiva (8:4, 16:1c y 16:3c).

4:11 Si se produce una lesión, los árbitros pueden dar permiso (*con la gestoforma N° 16 y 17*) para que dos personas que "están autorizadas a participar" (*ver 4:3*) entren en el terreno de juego durante un time-out, con el exclusivo fin de ayudar a un jugador lesionado de su equipo.

Si alguna otra persona penetra en el terreno de juego después de que dos personas ya lo hubiesen hecho, deberá ser sancionada por entrada ilegal, de acuerdo con las Reglas 4:6 y 16:3a en el caso de los jugadores, y según las Reglas 4:2, 16:1c, 16:3d y 16:6a en el caso de los oficiales de equipo. Si una persona que ha sido autorizada a penetrar en el terreno de juego, en vez de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerada culpable de cometer una conducta antideportiva. (16:1c, 16:3c-d y 16:6a).

El portero

Se **permite** al portero:

- 5:1** Tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva sobre el área de portería.
- 5:2** Desplazarse con el balón dentro del área de portería sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los jugadores de campo (*Reglas 7:2-4, 7:7*); no obstante, al portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería (*Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b*).
- 5:3** Abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego; si lo hiciera, estaría sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores de campo.

Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería.

- 5:4** Abandonar el área de portería con el balón y jugarlo de nuevo en el área de juego, si no ha podido controlarlo.

Al portero **no le está permitido**:

- 5:5** Poner en peligro al contrario en una acción defensiva (*8:2, 8:5*).
- 5:6** Abandonar el área de portería con el balón controlado. Esta acción se sanciona con un golpe franco (*de acuerdo a 6:1, 13:1a y 15:7 3º párrafo*), si los árbitros habían pitado para la ejecución del saque de portería; en caso contrario el saque de portería se repite simplemente (*15:7 2º párrafo*). (No obstante, ver la interpretación de la ley de la ventaja en 15:7, si el portero perdiera el balón fuera del área de portería después de haber cruzado la línea con el balón en su mano).
- 5:7** Tocar el balón cuando está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de ella (*6:1, 13:1a*).
- 5:8** Introducir el balón dentro del área de portería cuando está parado o rodando por el suelo fuera del área de portería (*6:1, 13:1a*).

- 5:9** Volver a entrar en el área de portería desde el área de juego con el balón (6:1, 13:1a).
- 5:10** Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado o en el suelo en el área de portería o se dirige hacia el área de juego (13:1a).
- 5:11** Franquear la línea restringida del portero (línea de 4 metros) o su prolongación a ambos lados, antes de que el balón haya abandonado la mano del contrario que está ejecutando un lanzamiento de 7 m (14:9).

Comentario:

Siempre que el portero tenga un pie en el suelo sobre o por detrás de la línea restringida (línea de 4 metros), le está permitido mover el otro pie o cualquier otra parte de su cuerpo en el aire, sobre o por encima de la línea.

El área de portería

- 6:1** Solo se permite al portero penetrar en el área de portería (*no obstante, ver 6:3*). El área de portería incluye la línea del área de portería, y se considera que se ha penetrado en ella cuando un jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo.
- 6:2** Cuando un jugador de campo penetra en el área de portería, se tomarán las siguientes decisiones:
- a) saque de portería, cuando un jugador del equipo en posesión del balón penetra en el área de portería en posesión del balón o penetra sin el balón, pero obtiene una ventaja al hacerlo (*12:1*);
 - b) golpe franco, cuando un jugador de campo del equipo defensor penetra en el área de portería y obtiene una ventaja, pero sin impedir una ocasión de gol (*13:1b*); ver también Aclaración N° 5:1;
 - c) lanzamiento de 7 m, cuando un jugador de campo del equipo defensor penetra en el área de portería y evita una clara ocasión de gol (*14:1a*).
- 6:3** Penetrar en el área de portería no se sancionará, cuando:
- a) un jugador penetra en el área de portería después de jugar el balón, siempre que ello no suponga una desventaja para los contrarios;
 - b) un jugador de alguno de los equipos penetra en el área de portería sin balón y no obtiene ninguna ventaja.
- 6:4** Se considera que el balón “no está en juego” cuando el portero controla el balón con sus manos dentro del área de portería (*12:1*). El balón tiene que ponerse de nuevo en juego mediante un saque de portería (*12:2*).
- 6:5** El balón permanece en juego mientras está rodando por el suelo dentro del área de portería. Está en posesión del equipo del portero y sólo éste puede tocarlo. El portero puede coger el balón, y en ese momento el balón “no está en juego”, en cuyo caso el portero lo vuelve a poner en juego, de acuerdo con las reglas 6:4 y 12:1-2 (*ver, no obstante 6:7b*). Se sanciona con un golpe franco (*13:1a*) si el balón es tocado por un compañero de equipo del portero mientras está rodando (*ver, no obstante, 14:1a y Aclaración 8:c*), y el juego continua mediante un saque de portería (*12:1c*) si es tocado por un adversario.

El balón no está en juego, tan pronto como queda parado en el suelo dentro del área de portería (*12:1b*). Está en posesión del equipo del portero y sólo éste puede tocarlo. El portero debe poner el balón nuevamente en juego de acuerdo con las reglas 6:4 y 12:2 (*ver, no*

obstante 6:7b). El juego se reanuda mediante un saque de portería si el balón es tocado por cualquier otro jugador de alguno de los equipos (12:1 párrafo 2º, 13:3).

“Se permite tocar el balón que se encuentra en el aire sobre el área de portería”.

- 6:6** El juego deberá continuar (por medio de un saque de portería, de acuerdo con 6:4-5) si un jugador del equipo defensor toca el balón durante una acción defensiva y el balón es controlado por el portero o llega al área de portería.
- 6:7** Si un jugador juega el balón hacia su propia área de portería, se tomarán las siguientes decisiones:
- a) gol, si el balón penetra en la portería;
 - b) golpe franco, si el balón queda en el área de portería o si el portero toca el balón y no entra en la portería (13:1a-b);
 - c) saque de banda, si el balón franquea la línea exterior de portería (11:1);
 - d) el juego continúa si el balón vuelve al campo de juego rechazado desde el área de portería, sin haberlo tocado el portero.
- 6:8** Un balón que vuelve del área de portería al campo de juego continúa en juego.

Cómo puede jugarse el balón, juego pasivo

(Cómo puede jugarse el balón

Está **permitido**:

- 7:1** Lanzar, coger, parar, empujar y golpear el balón utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.
- 7:2** Retener el balón durante un máximo de 3 segundos, tanto en las manos como si se encuentra en el suelo (13:1a).
- 7:3** Dar 3 pasos como máximo con el balón (13:1a); se considera que se da un paso cuando:
- a) un jugador, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro;
 - b) un jugador con un pie en contacto con el suelo coge el balón y a continuación toca el suelo con el otro pie;
 - c) un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar con el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
 - d) un jugador en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro.

Comentario:

Se considera que se da un paso si un pie se desplaza de un lugar a otro y luego el otro pie se lleva a la altura del primero.

- 7:4** Tanto parado como en carrera:
- a) botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos;
 - b) botar el balón repetidamente con una mano (driblar) y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos;
 - c) rodar el balón sobre el suelo de forma continuada con una mano y luego recogerlo con una o ambas manos.

Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de tres pasos como máximo (13:1 a).

Se considera que se comienza a driblar o a botar el balón cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo y lo dirige directamente al suelo.

Después de que el balón ha tocado a otro jugador, o la portería, se permite al jugador tocar el balón o botarlo y cogerlo de nuevo (*ver, no obstante, 14:6*).

7:5 Pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él.

7:6 Jugar el balón cuando se está de rodillas, sentado o tumbado en el suelo; esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento (por ejemplo un golpe franco) desde esa posición si se cumplen los requisitos de la Regla 15:1, incluida la exigencia de tener una parte de un pie en constante contacto con el suelo.

No está permitido:

7:7 Después de que el balón haya sido controlado, tocarlo más de una vez sin que éste haya tocado mientras tanto el suelo, a otro jugador o la portería (13:1a); no obstante, tocarlo más de una vez no se sanciona si el jugador ha tenido una "recepción defectuosa" (por ejemplo, el jugador no consigue controlar el balón cuando trata de cogerlo o pararlo).

7:8 Tocar el balón con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado al jugador por un contrario (13:1a-b).

7:9 El juego continúa si el balón toca al árbitro en el terreno de juego.

7:10 Si un jugador en posesión del balón sale del terreno de juego con uno o ambos pies (mientras el balón está todavía dentro del terreno), por ejemplo para evitar a un jugador defensor, se sancionará con un golpe franco para el equipo contrario (13:1a).

Si un jugador del equipo en posesión del balón se sitúa fuera del terreno de juego mientras no tiene el balón, los árbitros le indicarán que debe situarse dentro del terreno. Si el jugador no lo hace, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se sancionará con un golpe franco favorable al equipo contrario (13:1a) sin que sea necesario realizar ninguna advertencia posterior. Tales acciones no implican una sanción disciplinaria según a las Reglas 8 y 16.

(Juego pasivo

7:11 No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería. De la misma forma, no está permitido retrasar repetidamente la ejecución de un saque de centro, saque de banda, golpe franco o saque de portería del propio equipo (*ver Aclaración N° 4*). Esta conducta se considera juego pasivo, y se sancionará con un golpe franco contra el equipo en posesión del balón, a menos que la tendencia a juego pasivo haya finalizado (*13:1a*).

El golpe franco se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego.

7:12 Cuando se observa una tendencia al juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia de juego pasivo (*gestoforma N° 18*). Ello da la oportunidad al equipo en posesión del balón de cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión. Si la forma de ataque no cambia después de que se haya hecho la señal de advertencia, o no se lanza a portería, se señalará golpe franco contra el equipo en posesión del balón (*ver aclaración N° 4*).

En ciertas situaciones los árbitros también podrán sancionar con golpe franco al equipo en posesión del balón sin previa señal de advertencia; por ejemplo, cuando un jugador se abstiene intencionadamente de lanzar a portería ante una clara situación de marcar un gol.

Faltas y conducta antideportiva

Está **permitido**:

- 8:1**
- a) utilizar los brazos y las manos para bloquear el balón o para apoderarse de él;
 - b) quitar el balón al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado;
 - c) utilizar el cuerpo para obstruir el camino al contrario, aun cuando el oponente no esté en posesión del balón;
 - d) entrar en contacto corporal con un contrario de frente, con los brazos flexionados y, manteniendo este contacto, controlarle y acompañarle.

No está **permitido**:

- 8:2**
- a) arrancar el balón al contrario, ni golpearlo cuando se encuentra entre sus manos;
 - b) bloquear o empujar al contrario con los brazos, manos o piernas;
 - c) retener al contrario, sujetarlo (por el cuerpo o el uniforme), empujarlo, o lanzarse contra él en carrera o en salto;
 - d) poner en peligro al contrario (con o sin balón).

8:3 Pueden producirse infracciones a la regla 8:2 en la lucha por el balón; sin embargo, cuando la acción está dirigida principal o exclusivamente hacia el contrario y no al balón, deben ser sancionadas progresivamente. Esto significa que, además de un golpe franco o lanzamiento de 7 metros, es también necesaria una sanción personal, comenzando con una amonestación (16:1b) e incrementando la severidad de las sanciones, hasta llegar a la exclusión (16:3b) o descalificación (16:6f). *(La conducta antideportiva también se sanciona progresivamente según 16:1c, 16:3c y 16:6f).*

Sin embargo, como se indica en el comentario de la Regla 16:3, los árbitros tienen derecho a determinar si una infracción particular requiere una exclusión inmediata de 2 minutos, incluso si el jugador no hubiera sido amonestado previamente.

Regla 8

- 8:4** Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva. (Para los ejemplos, ver Aclaración N° 5). Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de equipo, dentro o fuera del terreno de juego. La sanción progresiva también se aplica en el caso de conducta antideportiva (16:1c, 16:3c-d y 16:6a).
- 8:5** Un jugador que ataca a un contrario y pone en peligro la integridad física del adversario debe ser descalificado (16:6b), especialmente si:
- a) desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando un lanzamiento o pasando el balón;
 - b) realiza cualquier acción en que el contrario sea golpeado en la cabeza o en el cuello;
 - c) golpea deliberadamente el cuerpo del contrario con el pie o la rodilla o de cualquier otra forma; esto incluye la zancadilla;
 - d) empuja al contrario que está en carrera o saltando, o le ataca de tal forma que éste pierda el control de su cuerpo; también se aplica esta regla cuando un portero abandona el área de portería para impedir un contraataque de los contrarios;
 - e) cuando, en la ejecución de un golpe franco en un lanzamiento directo a portería, el balón golpea a un defensor en la cabeza, asumiendo que el defensor no estaba en movimiento; o cuando golpea al portero en la cabeza en un lanzamiento de 7 m, asumiendo que el portero no estaba en movimiento.

Comentario:

Incluso una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y tener consecuencias potenciales muy graves si se comete en un momento en que el adversario está indefenso y desprevenido. Es el riesgo al jugador, y no la naturaleza aparentemente menor del contacto corporal, lo que debe considerarse en el momento de decidir que es apropiada una descalificación.

- 8:6** El comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (*por ejemplo, ver Aclaración N° 6*) se sancionará con descalificación (16:6c).
- 8:7** El jugador que cometa una agresión durante el tiempo de juego deberá ser expulsado (16:9-11). La agresión fuera del tiempo de juego (*ver 16:13*) lleva a la descalificación (16:6d, 16:14b). El oficial de equipo que cometa una agresión será descalificado (16:6e).

Comentario:

Según esta regla, la agresión se define como un ataque fuerte y deliberado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, cronometrador-anotador, oficial de equipo, delegado, espectador, etc.) En otras palabras, no es simplemente un acto reflejo o el resultado de métodos desproporcionados o excesivos. Escupir a otra persona está específicamente considerado como una agresión si es que dicha persona recibe el impacto.

- 8:8** Las infracciones contra las reglas 8:2-7 se sancionan con un lanzamiento de 7 metros a favor de los contrarios (*Regla 14:1*), cuando, directamente por medio de dicha infracción, o indirectamente debido a la interrupción que ella causa, se hubiese evitado una clara ocasión de gol de los contrarios.

En caso contrario, la infracción se sanciona con un golpe franco a favor de los adversarios (*ver Reglas 13:1a-b, y también 13:2 y 13:3*).

El gol

9:1 Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea de gol (ver Fig. 4), siempre que el lanzador o algún otro jugador u oficial de su equipo no hayan infringido las reglas antes o durante el lanzamiento. El árbitro de portería confirmará que se ha conseguido el gol con dos cortos toques de silbato y la gestoforma N° 12.

Se concederá gol si ha habido una infracción a las reglas por parte de un defensor pero el balón entra en la portería.

No puede ser concedido el gol si un árbitro o el cronometrador han interrumpido el juego antes de que el balón haya cruzado totalmente la línea de gol.

Se concederá gol a favor de los contrarios si un jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto cuando un portero esté ejecutando un saque de portería (12:2, 2º párrafo)

Comentario:

Se concede gol si una persona u objeto no participante en el juego (espectadores, etc.) impide la entrada del balón en la portería y los árbitros están convencidos de que el balón habría rebasado la línea de gol dentro de la portería.

9:2 Un gol que ha sido concedido no puede ser anulado, una vez que el árbitro haya tocado el silbato para el correspondiente saque de centro (no obstante, ver Comentario a la Regla 2:9).

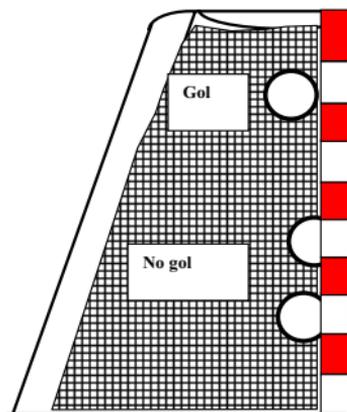
Los árbitros tienen que asegurarse (sin saque de centro) de que han concedido un gol, si la señal de final de un periodo suena inmediatamente después de que se haya marcado un gol y antes de que se ejecute el saque de centro

Comentario:

Tan pronto como un gol sea concedido por los árbitros deberá anotarse en el marcador.

- 9:3** El equipo que haya marcado más goles que el contrario es el ganador. El encuentro estará empatado si ambos equipos han marcado el mismo número de goles o no han marcado ningún gol (*ver regla 2:2*).

Figura 4: El Gol



El saque de centro

- 10:1** El comienzo del partido se debe realizar mediante un saque de centro, que es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige empezar con el balón en su posesión. Los contrarios tienen el derecho de elegir campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los contrarios ejecutarán el saque de centro.

En el segundo tiempo los equipos cambian de campo. El saque de centro del segundo tiempo lo ejecuta el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido.

Si hubiera que jugarse una prórroga se debe realizar un nuevo sorteo antes de cada período de prórroga. Todas las normas que corresponden a la Regla 10:1 también son de aplicación en las prórrogas.

- 10:2** Después de cada gol se reanuda el juego con un saque de centro que ejecuta el equipo que ha encajado el gol (*no obstante, ver Regla 9:2, 2º párrafo*).

- 10:3** El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del terreno de juego (con una tolerancia hacia ambos lados de aproximadamente 1'5 metros). Irá precedido por una señal de silbato, y se ejecutará dentro de los tres segundos siguientes (*13:1a, 15:7 3º párrafo*). El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener al menos un pie en contacto con la línea central y el otro pie por detrás de la línea (*15:6*), y deberá permanecer en esa posición hasta que el balón haya salido de su mano (*13:1a, 15:7 3º párrafo*) (*ver también Aclaración N° 7*).

A los compañeros del equipo del lanzador no se les permite cruzar la línea de centro antes del toque de silbato (*15:6*).

- 10:4** Para el saque de centro al comienzo de cada tiempo (incluido cualquier período de prórroga), todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.

No obstante, para el saque de centro después de haber marcado un gol, a los jugadores contrarios al equipo del lanzador se les permite estar en ambos campos del terreno de juego.

No obstante, en ambos casos los jugadores del equipo contrario tienen que estar al menos a 3 metros del ejecutor del saque de centro (*15:4, 15:9, Aclaración N° 5:2b*).

El saque de banda

- 11:1** Se ordena saque de banda cuando el balón ha franqueado completamente la línea de banda o cuando un jugador de campo del equipo defensor ha sido el último en tocar el balón antes de que éste haya cruzado la línea exterior de portería de su equipo. También se concede cuando el balón ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego.
- 11:2** El saque de banda se ejecuta sin necesidad de toque de silbato por parte de los árbitros (*no obstante ver 15:5b*), por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez el balón antes de que éste cruzara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.
- 11:3** El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda o, si cruzó la línea de portería, por su lado desde la intersección de la línea de banda y la línea de portería. Para un saque de banda concedido después de que el balón haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego, el lanzamiento se ejecutará desde el punto más próximo a la línea de banda más cercana con relación al lugar dónde el balón tocó en el techo o en el objeto fijo.
- 11:4** El lanzador tiene que mantener un pie sobre de la línea de banda (15:6) y permanecer en esa posición hasta que el balón haya salido de su mano (15:7 – párrafos 2º y 3º, 13:1a). No hay limitación para la colocación del segundo pie.
- 11:5** Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores contrarios tienen que estar, como mínimo, a 3 metros del lanzador (15:4, 15:9, Aclaración Nº. 5:2b).

No obstante, siempre se les permitirá colocarse justo en la línea de área de portería, aunque la distancia entre ellos y el lanzador sea menor de 3 metros.

El saque de portería

- 12:1** Se concede un saque de portería cuando: (I) un jugador del equipo contrario ha invadido el área de portería cometiendo una infracción contra la Regla 6:2a; (II) el portero ha controlado el balón en su área de portería o el balón está parado en el suelo dentro del área de portería(6:4-5); (III) un jugador del equipo contrario ha tocado el balón que está rodando por el suelo dentro del área de portería (6:5 párrafo 1); o (IV) el balón ha sobrepasado la línea exterior de portería, después de haber sido tocado por el portero o por un jugador del equipo contrario.

Esto significa que en todas estas situaciones se considera que el balón no está en juego, y que el partido se reanuda con un saque de portería (13:3) aunque haya una infracción del equipo al que pertenece el portero después de conceder un saque de portería y antes de que se haya ejecutado.

- 12:2** El saque de portería lo ejecuta el portero, sin toque de silbato por parte del árbitro (*ver, no obstante, 15:5b*), desde el área de portería, por encima de la línea del área de portería.

Se considera ejecutado el saque de portería cuando el balón lanzado por el portero ha rebasado completamente la línea del área de portería.

Se permite a los jugadores del otro equipo estar justamente fuera de la línea del área de portería, pero no se les permite tocar el balón hasta que éste haya rebasado completamente dicha línea (15:4, 15:9, *Aclaración N° 5:2b*).

El golpe franco

(Decisión de golpe franco

13:1 En principio, los árbitros interrumpen el juego y lo reanudan con un golpe franco favorable a los jugadores contrarios cuando:

- a) el equipo en posesión del balón comete una infracción a las reglas que lleva a la pérdida de la posesión (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5 párrafo 1, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11, 8:8, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3º párrafo y 15:8);
- b) los jugadores contrarios cometen una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:8).

13:2 Los árbitros deberían permitir la continuidad del juego evitando interrumpirlo prematuramente con la decisión de un golpe franco.

Esto significa que, de acuerdo con la Regla 13:1a, los árbitros no concederán golpe franco si el equipo defensor obtiene la posesión del balón inmediatamente después de haber cometido la infracción el equipo atacante.

Igualmente, de acuerdo con la Regla 13:1b, los árbitros no deberían intervenir hasta que esté claro que el equipo atacante ha perdido la posesión del balón o no puede continuar el ataque debido a la infracción cometida por el equipo defensor.

Si hay que imponer una sanción disciplinaria debido a una infracción de las reglas, los árbitros pueden decidir si se interrumpe el juego inmediatamente, siempre que ello no implique desventaja para los jugadores contrarios del equipo infractor. De lo contrario, la sanción disciplinaria debería retrasarse hasta que la situación existente haya terminado.

La Regla 13:2 no se aplica en el caso de infracciones contra las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6, en que el juego deberá interrumpirse de inmediato, normalmente a través de la intervención del cronometrador.

Regla 13

13:3 Si se comete una infracción que normalmente se sanciona con un golpe franco de acuerdo con la regla 13:1a-b cuando el balón no está en juego, el juego se reanudará con el lanzamiento que corresponde a la situación de la interrupción existente.

13:4 Además de las situaciones indicadas en la Regla 13:1a-b, se señala también golpe franco para reanudar el juego en aquellas situaciones en que el juego se interrumpe (por ejemplo, cuando el balón está en juego), incluso cuando no ha habido infracción a las reglas:

a) si un equipo está en posesión del balón en el momento de la interrupción del juego, este equipo deberá conservar la posesión del balón;

b) si ningún equipo está en posesión del balón, entonces al equipo que tuvo la posesión del balón en el último momento se le concederá de nuevo la posesión;

De acuerdo con la Regla 13:2 la “ley de la ventaja” no se aplica en las situaciones indicadas en la Regla 13:4.

13:5 Si se toma la decisión de golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón cuando el árbitro hace sonar el silbato, el jugador que esté en posesión del balón en ese momento deberá dejarlo inmediatamente en el suelo o soltarlo en el lugar donde esté (16:3e).

(Ejecución del golpe franco

13:6 Normalmente el golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del árbitro (*no obstante, ver 15:5b*) y, en principio, desde el lugar en que se cometió la infracción. Los siguientes casos son excepciones a este principio:

Se ejecuta el golpe franco en las situaciones descritas en la Regla 13:4 a-b, después del toque de silbato, en principio desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción.

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una federación nacional/continental) interrumpe el juego debido a una infracción de un jugador u oficial de equipo del equipo defensor, y la consecuencia es una advertencia verbal o sanción disciplinaria, el golpe franco se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego, si este lugar es más favorable que la situación donde se cometió la infracción.

La misma excepción se aplica, si el cronometrador interrumpe el juego debido a infracciones de las reglas 4:2-3 ó 4:5-6.

Como se indica en la Regla 7:11, los golpes francos sancionados como consecuencia del juego pasivo se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que el juego fue interrumpido.

A pesar de los principios básicos y los procedimientos establecidos en los párrafos anteriores, nunca se puede ejecutar un golpe franco dentro de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento o dentro de la línea de golpe franco de los jugadores contrarios. En cualquiera de los casos anteriormente expuestos, la ejecución tiene que realizarse en el lugar más cercano fuera del área restringida.

Comentario:

Si la posición correcta para la ejecución de un golpe franco es la línea de golpe franco del equipo defensor, la ejecución deberá hacerse principalmente en el lugar exacto. Sin embargo, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución de la línea de golpe franco del equipo defensor, más margen existe para permitir que un golpe franco sea ejecutado a una distancia corta del lugar preciso desde donde debería hacerse. Este margen se incrementa gradualmente hasta 3 metros, distancia que se aplica en el caso de que se vaya a ejecutar un golpe franco justo fuera de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento.

El margen mencionado no se aplicará después de una infracción contra la Regla 13:5, si esta infracción se sanciona de acuerdo con la Aclaración 5:3a. En tales casos, la ejecución siempre se hará desde el lugar exacto donde se ha cometido la infracción.

Regla 13

13:7 Los jugadores del equipo atacante no tienen que tocar ni rebasar la línea de golpe franco del equipo contrario antes de que el golpe franco haya sido ejecutado. Ver también la restricción especial contemplada en la Regla 2:5.

Los árbitros tienen que corregir las posiciones de los jugadores del equipo atacante que estén entre la línea de golpe franco y la línea del área de portería, antes de la ejecución del golpe franco, si las posiciones incorrectas influyen en el juego (15:3, 15:6). El golpe franco deberá ejecutarse después del toque de silbato (15:5b). El mismo procedimiento se aplicará (Regla 15:7, 2º párrafo) si los jugadores del equipo atacante penetran en el área restringida durante la ejecución del golpe franco (antes de que el balón haya abandonado la mano del lanzador), si la ejecución del lanzamiento no fue precedida por un toque de silbato.

En caso de que la ejecución de un golpe franco se haya autorizado con un toque de silbato, si los jugadores del equipo atacante tocan o rebasan la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador deberá concederse un golpe franco al equipo defensor (Regla 15:7 3º párrafo, 13:1a).

13:8 Cuando se ejecuta un golpe franco, los contrarios tienen que permanecer a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Están, no obstante, autorizados a situarse inmediatamente fuera de su propia línea de área de portería si el golpe franco está siendo ejecutado en su línea de golpe franco. Las interferencias en la ejecución del golpe franco se sancionan de acuerdo con la Regla 15:9 y Aclaración 5:2b.

El lanzamiento de 7 metros

(Decisión de lanzamiento de 7 metros

14:1 Se ordena un lanzamiento de 7 metros cuando:

- a) se frustra antirreglamentariamente una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por parte de un jugador u oficial de equipo del equipo contrario;
- b) hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol;
- c) una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien que no participa en el juego; por ejemplo, cuando un espectador penetra en el terreno de juego o detiene a los jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el Comentario a la Regla 9:1). Por analogía, esta regla también se aplica en casos de “fuerza mayor” tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detenga el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

Para la definición de clara ocasión de gol, ver Aclaración N° 8.

14:2 Si un jugador atacante mantiene totalmente el control del balón y de su cuerpo, a pesar de una infracción de las contempladas en la Regla 14:1a, no deberá ordenarse un lanzamiento de 7 metros ni siquiera si después el jugador no tiene éxito al utilizar la clara ocasión de gol.

Siempre que haya una posibilidad de lanzamiento de 7 metros, los árbitros deberán demorar su intervención hasta que se pueda determinar claramente si una decisión de lanzamiento de 7 metros está plenamente justificada y es realmente necesaria. Si el jugador atacante consigue marcar un gol a pesar de la infracción de los defensores, no hay razón para ordenar un lanzamiento de 7 metros. A la inversa, si se observa que un jugador realmente ha perdido el balón o el control del cuerpo debido a una infracción, y que se ha perdido una clara ocasión de gol, se ordenará un lanzamiento de 7 metros.

14:3 Cuando se ordena un lanzamiento de 7 metros, los árbitros pueden conceder un time-out, pero sólo si existe un retraso sustancial, por ejemplo, debido a un cambio de portero o de lanzador, y la decisión de solicitar el time-out está de acuerdo con los principios y criterios establecidos en la Aclaración N° 2.

(La ejecución de 7 metros

- 14:4** El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado con un tiro a portería dentro de los tres segundos posteriores al toque de silbato del árbitro (15:7 - 3º párrafo, 13:1a).
- 14:5** El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe situarse detrás de la línea de 7 metros, a no más de un metro de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el lanzador no debe tocar ni rebasar la línea de 7 metros antes de que el balón haya salido de su mano (15:7 - 3º párrafo; 13:1a).
- 14:6** Después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, el lanzador o un compañero de equipo no puede jugar de nuevo el balón hasta que lo haya tocado un contrario o hasta que haya tocado la portería (15:7 - 3º párrafo; 13:1a).
- 14:7** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros de equipo del lanzador tienen que situarse fuera de la línea de golpe franco y permanecer allí hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador (15:3, 15:6). Si no lo hicieran así, se ordenará un golpe franco contra el equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14:8** Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo contrario deberán permanecer fuera de la línea de golpe franco, y como mínimo a 3 metros de la línea de 7 metros, hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador. En caso contrario, se repetirá el lanzamiento de 7 metros si no se hubiera marcado gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.
- 14:9** A menos que se marque un gol se repite el lanzamiento de 7 metros, si el portero cruza su línea de limitación, esto es, la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes de que el balón salga de la mano del lanzador. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al portero.
- 14:10** No está permitido cambiar a los porteros una vez que el lanzador está preparado para ejecutar un lanzamiento de 7 metros, situado en la posición correcta con el balón en la mano. Cualquier intento de hacer un cambio en esta situación se sancionará como comportamiento antideportivo (8:4, 16:1c y 16:3c).

Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos

(Saque de centro, saque de banda, saque de portería, golpe franco y lanzamiento de 7 metros)

(El lanzador

15:1 Antes de la ejecución, el lanzador debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento. El balón tiene que estar en la mano del lanzador (15:6).

Durante la ejecución, excepto en el caso de un saque de portería, el lanzador debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que el balón haya salido de su mano. El otro pie puede ser levantado y apoyado en el suelo repetidamente (*Ver también Regla 7:6*). El lanzador tiene que permanecer en la posición correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado (15:7, 2º y 3º párrafo).

15:2 El lanzamiento se considera ejecutado cuando el balón ha salido de la mano del lanzador (*ver, no obstante, 12:2*)

El lanzador no tiene que tocar de nuevo el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador o en la portería (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la Regla 14:6.

Se puede marcar un gol directamente desde cualquier lanzamiento, pero no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de portería (por ejemplo, dejando caer el balón dentro de su propia portería).

(Los compañeros de equipo del lanzador

15:3 Los compañeros del lanzador deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión (15:6).

Los jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que el balón haya abandonado la mano del lanzador, excepto lo indicado en la Regla 10:3, 2º párrafo. Durante la ejecución, el balón no debe ser tocado por un compañero ni entregado en la mano de este último (15:7, 2º y 3º párrafo).

(Los defensores

15:4 Los jugadores defensores deben ocupar las situaciones indicadas para el lanzamiento en cuestión y deben permanecer en la posición correcta hasta que el balón haya abandonado la mano del lanzador (15:9)

Regla 15

Las posiciones incorrectas por parte de los jugadores defensores en relación con la ejecución de un saque de centro, de un saque de banda, o de un golpe franco no deben ser corregidas por los árbitros si ello no supone una desventaja para los jugadores atacantes al ejecutar inmediatamente el lanzamiento. Si hay una desventaja, se corregirán las posiciones.

(Toque de silbato para reanudar el juego

15:5 El árbitro deberá hacer sonar su silbato para reanudar el juego:

- a) Siempre en el caso de un saque de centro (10:3) o de un lanzamiento de 7 metros (14:4).
- b) En el caso de un saque de banda, saque de portería o golpe franco:
 - ## Para la reanudación después de un time – out.
 - ## Para reanudar el juego con un golpe franco según la Regla 13:4.
 - ## Cuando haya habido un retraso en la ejecución.
 - ## Después de una corrección en la posición de los jugadores.
 - ## Después de una advertencia verbal o de una amonestación.

El árbitro puede juzgar apropiado, para mayor claridad, tocar su silbato para reanudar el juego en cualquier otra situación.

En principio, el árbitro no hará sonar su silbato para reanudar el juego a menos o hasta que los requisitos para las posiciones de los jugadores contemplados en las Reglas 15:1, 15:3 y 15:4 sean cumplidos. (*Ver, no obstante, 13:7 2º párrafo y 15:4 2º párrafo*). Si los árbitros han hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento, pese a la situación irregular por parte de los jugadores, esos jugadores tienen todo el derecho a intervenir en el juego.

Después del toque de silbato, el lanzador tiene que jugar el balón dentro de los 3 segundos posteriores.

(Sanciones

15:6 Las infracciones cometidas por el lanzador o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento (por ejemplo, en las acciones típicas de posiciones incorrectas o tocar el balón por parte de un compañero) implicarán una corrección. (*Ver, no obstante, 13:7 2º párrafo*).

15:7 Las consecuencias de las infracciones cometidas por el lanzador o sus compañeros de equipo (15:1-3) durante la ejecución de un lanzamiento, dependen principalmente de si la ejecución fue precedida por un toque de silbato que ordenara la reanudación.

En principio, cualquier infracción durante una ejecución que no haya sido precedida por una señal de reanudación, será objeto de una corrección y llevará a una repetición del lanzamiento después del toque de silbato. Sin embargo, es de aplicación el concepto de ley de ventaja, en analogía con la Regla 13:2. Si el equipo del lanzador pierde inmediatamente la posesión después de una ejecución incorrecta, se considerará que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continuará.

En principio, cualquier infracción durante una ejecución después de una señal de reanudación tiene que ser sancionada. Esto se aplica cuando, por ejemplo, el lanzador salta durante la ejecución, retiene el balón más de 3 segundos o se mueve de la posición correcta antes de que el balón haya salido de su mano. También se aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones antirreglamentarias después del toque de silbato, pero antes de que el balón haya abandonado la mano del lanzador (*Nota 10:3, 2º párrafo*). En estos casos, el lanzamiento original se anula y se concede un golpe franco a favor de los contrarios (*13:1a*) desde el lugar de la infracción (*ver, no obstante, Regla 2:6*). La ley de la ventaja indicada en la Regla 13:2 debe ser tenida en cuenta, por ejemplo, si el equipo del lanzador pierde la posesión del balón antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

15:8 En principio, cualquier infracción que se produzca inmediatamente después, relacionada con la ejecución, debe ser sancionada. Esto se refiere a infracciones a la Regla 15:2 2º párrafo, por ejemplo, cuando el lanzador toca el balón una segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador o en la portería, por ejemplo si da un bote, o coge el balón de nuevo después de que esté en el aire o se haya colocado en el suelo. Estas situaciones se sancionan con un golpe franco (*13:1a*) a favor de los contrarios. Como en el caso de 15:7 3º párrafo, debe tenerse en cuenta la aplicación de la ley de la ventaja.

15:9 Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores defensores que interfieran en la ejecución de un lanzamiento del contrario (por ejemplo, no ocupando una posición correcta inicialmente o moviéndose después hacia una posición incorrecta) deberán ser sancionados. Esto se aplica sin tener en cuenta si sucede antes de la ejecución o durante ella (antes de que el balón haya abandonado la mano del lanzador). También se aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido o no por un toque de silbato que ordenara la reanudación del juego. Se aplica la Aclaración N° 5:2b, junto con las Reglas 16:1c y 16:3c. Un lanzamiento que haya sido afectado negativamente por la interferencia de un defensor debe, en principio, ser repetido.

Las sanciones

(Amonestación

16:1 *Pueden* sancionarse con amonestación:

- las faltas e infracciones similares en el comportamiento con el contrario (5:5 y 8:2) que no estén dentro de la categoría de sanción progresiva de la Regla 8:3;

Deberán sancionarse con amonestación:

- aquellas faltas que deban ser sancionadas progresivamente (8:3);
- la conducta antideportiva por parte de un jugador u oficial de equipo (8:4; Aclaración N° 5:1-2).

Comentario:

Un jugador no debería recibir individualmente más de una amonestación, ni un equipo debería ser sancionado con más de 3 amonestaciones. Después la sanción debería ser por lo menos una exclusión durante 2 minutos.

Un jugador que ya ha sido sancionado con dos minutos de exclusión no debería, consecuentemente, ser sancionado con amonestación.

A los oficiales de equipo no se les debería sancionar con más de una amonestación.

16:2 El árbitro deberá indicar la amonestación al jugador infractor u oficial y al cronometrador– anotador enseñando una tarieta amarilla. (gestoforma N° 13).

(Exclusión

16:3 La sanción de exclusión (2 minutos) *debe* ser impuesta en los siguientes casos:

- por un cambio incorrecto, si un jugador adicional penetra en el terreno de juego o si un jugador interfiere en el juego de forma antirreglamentaria desde la zona de cambios (4:5-6);
- por faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente (ver 8:3, 16:1 Comentario);
- por conducta antideportiva repetida de un jugador en el terreno de juego o fuera de él (8:4, 16:1 Comentario);

- d) por conducta antideportiva por parte de cualquiera de los oficiales de un equipo, después de que uno de ellos haya sido amonestado previamente de acuerdo con las reglas 8:4 y 16:1c; (*ver Comentario de la Regla 16:1*);
- e) por conducta antideportiva de las que implican una exclusión de 2 minutos en cada ocasión (8:4, *Aclaración N° 5:3 y Comentario de la Regla 16:3*);
- f) como consecuencia de una descalificación de un jugador u oficial de equipo (16:8 2º párrafo; *ver, no obstante, 16:14b*);
- g) por conducta antideportiva por parte de un jugador, antes de que el juego se haya reanudado, después de que haya sido sancionado con una exclusión de 2 minutos (16:12a).

Comentarios:

Se indica en b), c) y d), que en esos casos las exclusiones generalmente sancionan faltas repetidas o comportamiento antideportivo. No obstante, los árbitros tienen derecho a determinar que una infracción en particular justifica una exclusión inmediata, incluso aunque el jugador no haya sido amonestado previamente y el equipo no tenga todavía 3 amonestaciones.

Igualmente, a un oficial de equipo se le puede sancionar con una exclusión incluso aunque los oficiales de ese equipo no hayan sido amonestados anteriormente. No es posible, sin embargo, sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión en total de 2 minutos.

Cuando se ordena una exclusión de 2 minutos contra un oficial de equipo, de acuerdo con la regla 16:3d, al oficial se le permitirá permanecer en la zona de cambio y seguir realizando sus funciones; no obstante, el equipo en el terreno de juego se reduce durante 2 minutos.

16:4 Después de la señalización de un time-out, el árbitro deberá indicar claramente la exclusión al jugador infractor y al cronometrador – anotador con la gestoforma correspondiente, es decir, levantando un brazo con dos dedos extendidos (*gestoforma N° 14*).

16:5 Una exclusión siempre será por un tiempo de juego de 2 minutos; la tercera exclusión para el mismo jugador siempre lleva a una descalificación (16:6f).

Al jugador excluido no se le permitirá participar en el juego durante el tiempo de la exclusión, y al equipo no se le permitirá reemplazarlo en el terreno de juego.

Regla 16

El período de exclusión comienza cuando el juego se reanuda con un toque de silbato.

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar la primera parte, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo tiempo. Esta misma regla se aplica también a las prórrogas. Una exclusión de 2 minutos que no se haya cumplido al finalizar la prórroga implica que el jugador no estará autorizado a participar en el posterior desempate, tal como lanzamientos de 7 metros, de acuerdo con el Comentario de la Regla 2:2.

(Descalificación

16:6 Una descalificación **debe** sancionarse en los casos siguientes:

- a) conducta antideportiva de cualquiera de los oficiales de un equipo, después de que se les haya sancionado previamente con una amonestación y una exclusión de 2 minutos, de acuerdo con la regla 8:4, 16:1c y 16:3d;
- b) faltas que pongan en peligro la integridad física del contrario (8:5);
- c) conducta antideportiva grave de un jugador o un oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (8:6; *Aclaración N° 6*), y también para el caso especial de conducta antideportiva repetida o grave durante un desempate como en los lanzamientos de 7 metros (*Comentario de 2:2 y 16:13*);
- d) agresión por parte de un jugador antes del encuentro o durante un procedimiento de desempate (*Comentario de 2:2, 8:7; 16:14b*);
- e) agresión por parte de un oficial de equipo (8:7);
- f) debido a una tercera exclusión al mismo jugador (16:5).

16:7 Después de anunciar un time-out, los árbitros deberán indicar claramente la descalificación al jugador infractor u oficial y al anotador-cronometrador, levantando la tarjeta roja (*gestoforma N° 13*).

16:8 Una descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial tiene que abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. Después de marcharse el jugador u oficial, no se le permitirá tener ningún tipo de contacto con el equipo.

La descalificación de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del campo, durante el tiempo de juego, siempre se sancionará al equipo con 2 minutos de exclusión. Esto significa que el equipo jugará con un jugador menos (16:3f). No obstante, esta reducción del equipo dura 4 minutos si el jugador ha sido descalificado en las circunstancias indicadas en la Regla 16:12b-d.

El número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo se reduce cuando hay una descalificación del equipo (*excepto 16:14 b*). No obstante, se permite completar el número de jugadores en el terreno de juego una vez finalizado el tiempo de exclusión de 2 minutos.

En principio, una descalificación se aplica solamente para el resto del partido en el que tiene lugar. Se considera una decisión de los árbitros basada en la observación de los hechos. No tendrá consecuencias posteriores más allá del partido, excepto en el caso de descalificaciones debido a agresiones (16:6d-e), o cuando hay conducta antideportiva grave por parte de un jugador u oficial (16:6c) que entra dentro de la categoría a), d) o g) en la aclaración N° 6. Estas descalificaciones deberán explicarse en el acta del partido (17:10).

(**Expulsión**

16:9 *Debe* sancionarse con expulsión:

la agresión cometida por un jugador (*como se define en la regla 8:7*) durante el tiempo de juego (*ver Regla 16:13, 1º párrafo, y Regla 2:6*) dentro o fuera del terreno de juego.

16:10 Después de anunciar un time-out, los árbitros deberán indicar claramente la expulsión al jugador infractor y al cronometrador-anotador con la gestoforma adecuada, es decir, cruzando los brazos por encima de la cabeza (*gestoforma N° 15*).

16:11 La expulsión es siempre durante la duración del partido, y el equipo tiene que continuar jugando con un jugador menos en el terreno de juego. Si el jugador que recibe la sanción de expulsión todavía estaba cumpliendo (o acababa de recibir) una exclusión de 2 minutos, o había causado una reducción del número de jugadores del equipo de 2 minutos, de acuerdo a la Regla 16:12, tal exclusión o reducción debería ser añadida a la expulsión. Esto significa que la única reducción aplicable es aquella causada por la expulsión.

El jugador expulsado no puede ser reemplazado y tiene que abandonar inmediatamente tanto el terreno de juego como la zona de cambio. Después de marcharse, al jugador no se le permite tener ningún tipo de contacto con el equipo.

Los árbitros deberán explicar la expulsión en el acta del partido a las autoridades correspondientes (17:10).

(Más de una infracción en la misma situación

16:12 Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultánea o sucesivamente antes de reanudar el juego, y estas infracciones requieren diferentes sanciones, en principio, solamente se impondrá la sanción más severa. Este supuesto se aplica siempre cuando una de las infracciones es una agresión.

No obstante, existen las siguientes excepciones específicas, donde en todos los casos el equipo tiene que jugar con un jugador menos en el terreno de juego durante 4 minutos:

- a) si a un jugador se le acaba de sancionar con dos minutos de exclusión por una infracción y comete conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, al jugador además se le sanciona con 2 minutos de exclusión adicionales (16:3g); "si la exclusión adicional es la tercera del jugador, se le descalifica";
- b) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete una infracción por comportamiento antideportivo antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- c) si a un jugador se le acaba de sancionar con 2 minutos de exclusión y comete una infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, se le descalifica además (16:6c); estas sanciones combinadas llevan a una reducción de 4 minutos (16:8, 2º párrafo).
- d) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete la infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

16:13 Las situaciones descritas en las Reglas 16:1, 16:3, 16:6 y 16:9 generalmente implican infracciones durante el tiempo de juego. Estas reglas de “tiempo de juego” incluyen las prórrogas y time-outs, todos los descansos e intermedios y también, en el caso de la Regla 16:6, cualquier procedimiento de desempate (como lanzamientos de 7 metros).

Durante los procedimientos de desempate, los árbitros pueden determinar si, cuando las sanciones por un tiempo específico carecen de sentido, cualquier caso grave o repetido de conducta antideportiva implica la descalificación de cualquier participación posterior en el procedimiento (*2:2 Comentario*).

(**Infracciones fuera del tiempo de juego**

16.14 El comportamiento antideportivo, conducta antideportiva grave o agresión por parte de un jugador u oficial de equipo, que se cometan en el local donde se juega el partido, pero fuera del tiempo de juego, se sancionará de la siguiente manera:

Antes del encuentro:

- a) Se sancionará con una amonestación el comportamiento antideportivo (*16:1c*).
- b) Se sancionará con una descalificación al jugador infractor u oficial en caso de comportamiento antideportivo grave o repetido o de agresión, pero se permitirá al equipo comenzar con 14 jugadores y 4 oficiales. La Regla 16:8, 2º párrafo, se aplica sólo a las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego. Por lo tanto, la descalificación no va acompañada de una exclusión de 2 minutos.

Las sanciones disciplinarias por infracciones cometidas antes del comienzo del partido pueden ser aplicadas en cualquier momento durante su desarrollo, tan pronto como se descubra que el infractor es un participante en el juego, si es que no fue posible establecer este hecho en el momento del incidente.

Después del partido:

- c) Es preciso elaborar un informe escrito.

Los árbitros

17:1 Cada partido será dirigido por dos árbitros con la misma autoridad, y asistidos por un cronometrador y un anotador.

17:2 Los árbitros observarán la conducta de los jugadores y oficiales de equipo, desde el momento en que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.

17:3 Los árbitros son los responsables de inspeccionar el terreno de juego, las porterías, y los balones antes de que comience el partido y deciden que balones serán utilizados (*Reglas 1 y 3:1*).

Los árbitros también comprueban la presencia y el uso por parte de ambos equipos de los uniformes apropiados. Comprueban el acta del partido y el equipamiento de los jugadores. Se aseguran de que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio están dentro de los límites y comprueban la presencia e identidad del "oficial responsable de equipo" de cada equipo. Deberán corregir cualquier irregularidad (*4:1-2 y 4:7-9*).

17:4 El sorteo (10:1) lo efectúa uno de los árbitros en presencia del otro y de los "oficiales responsables de equipo" de cada uno de ellos; o de un oficial de equipo o jugador que actúe en representación del "oficial responsable de equipo".

17:5 En principio, todo el encuentro lo dirigirán los mismos árbitros.

Es responsabilidad de los árbitros asegurar que el partido se juegue de acuerdo a las reglas. Los árbitros deberán sancionar cualquier infracción (*no obstante, ver Reglas 13:2 y 14:12*).

Si uno de los árbitros no pudiera finalizar el encuentro, el otro árbitro deberá continuar el encuentro solo. (Para los eventos de la IHF y Continentales, esta situación se trata de acuerdo a las regulaciones correspondientes).

17:6 Si ambos árbitros pitan una infracción y coinciden sobre el equipo que deberá ser sancionado, pero tienen opiniones diferentes sobre la gravedad de la sanción, se impondrá la más grave de las dos sanciones propuestas.

17:7 Si ambos árbitros pitan una infracción, o si el balón ha salido del terreno de juego, y los dos árbitros tienen diferentes opiniones sobre cuál de los equipos debería tener la posesión del balón, se aplicará la decisión conjunta a la que lleguen los árbitros después de consultarlo ambos. Si no llegaran a una decisión conjunta, prevalecerá la opinión del árbitro central.

Durante la consulta entre ambos árbitros es obligatorio un time-out. Para ello, harán la gestoforma claramente, y después del toque de silbato se reanudará el juego (2:8d, 15:5).

17:8 Ambos árbitros son responsables del cómputo de los goles, así como de tomar nota de las amonestaciones, exclusiones, descalificaciones y expulsiones.

17:9 Ambos árbitros son responsables de controlar el tiempo de juego. Si hubiera duda sobre la exactitud del cronometraje, tomarán una decisión conjunta (*ver también la Regla 2:3*).

17:10 Los árbitros son responsables de asegurar, después del encuentro, que el acta del partido está cumplimentada correctamente.

Las expulsiones (16:11) y las descalificaciones del tipo indicado en la Regla 16:8, 4º párrafo, deberán explicarse en el acta del partido.

17:11 Las decisiones tomadas por los árbitros fundadas en la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables. Solamente se podrán presentar apelaciones contra las decisiones que no sean de conformidad con las reglas.

Durante el encuentro, sólo los "oficiales responsables de equipo" tienen derecho a dirigirse a los árbitros.

17:12 Los árbitros tienen derecho a suspender el partido temporal o permanentemente.

Los árbitros deberán hacer todo lo posible para que el juego continúe, antes de tomar la decisión de suspenderlo permanentemente.

17:13 El uniforme negro está ante todo pensado para los árbitros.

El anotador y el cronometrador

18:1 En principio, el cronometrador tiene la responsabilidad principal de controlar el tiempo de juego, time-outs y el tiempo de exclusión de los jugadores excluidos.

El anotador tiene la responsabilidad principal de controlar la lista de jugadores, el acta del partido, la entrada de jugadores que llegan después del comienzo del partido, y la de jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio y la salida y entrada de los jugadores reservas, son responsabilidades conjuntas.

Generalmente, sólo el cronometrador (y, cuando corresponda, el Delegado Técnico de la Federación responsable) estará autorizado a interrumpir el juego cuando sea necesario.

Ver también Aclaración N° 9 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del cronometrador/anotador cuando observan algunas de las responsabilidades anteriormente mencionadas.

18:2 Si no hubiera instalación mural de cronometraje, el cronometrador informará al "oficial responsable" de cada equipo sobre el tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de los time-outs.

Si no hubiera disponible una instalación mural de cronometraje con una señal automática, el cronometrador asumirá la responsabilidad de señalar el final del primer tiempo y el final del partido (*ver Regla 2:3*).

Si el cronómetro mural no puede indicar los tiempos de exclusión (al menos tres por equipo durante los encuentros de la IHF), el cronometrador pondrá en la mesa una tarjeta mostrando el final del tiempo de exclusión, junto con el número del jugador excluido.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO

Gestos

Cuando se ordena un golpe franco o un saque de banda, los árbitros deberán señalar **inmediatamente** la dirección del lanzamiento que se va a ejecutar (*gestos 7 ó 9*).

Después de esto, se hará obligatoriamente el gesto correspondiente para indicar cualquier sanción personal (*gestos 13 - 15*).

Si parece necesario y útil explicar la razón de la decisión de ordenar un golpe franco o lanzamiento de 7 m, se harán las señales correspondientes 1-6 y 11 para información. (No obstante, la señal 11 deberá hacerse siempre en aquellas situaciones en las que la decisión de un golpe franco por juego pasivo no fue precedida por la señal 18).

Las señales 12, 16 y 17 son obligatorias en aquellas situaciones en que se tienen que aplicar.

Las señales 8, 10 y 18 se utilizarán cuando los árbitros las juzguen necesarias.

Gestoforma

Índice de los gestos	pág.
1.-Penetrar en el área de portería.	59
2.-Dobles, doble bote.	59
3.-Pasos, o mantener el balón más de tres segundos.	60
4.-Abrazar, retener o empujar.	60
5.-Golpear.	61
6.-Falta del atacante.	61
7.-Saque de banda - dirección.	62
8.-Saque de portería.	62
9.-Golpe franco - dirección.	63
10.-Mantener la distancia de 3 m.	63
11.-Juego pasivo.	64
12.-Gol.	64
13.-Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).	65
14.-Exclusión (2 minutos).	65
15.-Expulsión.	66
16.-Time-out.	66
17.- Permiso para entrar dos personas (que tienen derecho a participar) en el terreno de juego durante el time-out.	67
18.-Advertencia de juego pasivo.	67

1

Penetrar en el área de portería



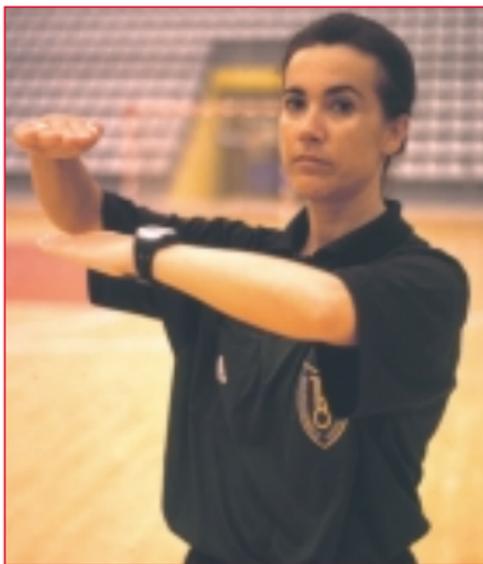
2

Dobles, doble bote



3

Pasos o tres segundos.



4

Abrazar, retener o empujar.



5

Golpear



6

Falta de ataque



7

Saque de banda - dirección



8

Saque de portería



9

Golpe franco - dirección



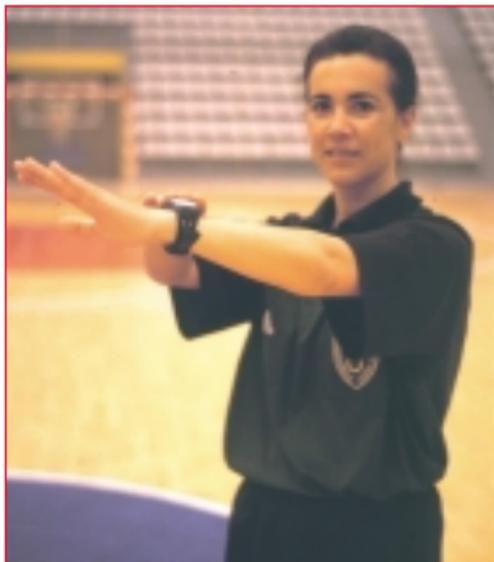
10

No respetar la distancia
de 3 metros



11

Juego pasivo



12

Gol



13

Amonestación (amarilla)
Descalificación (roja)



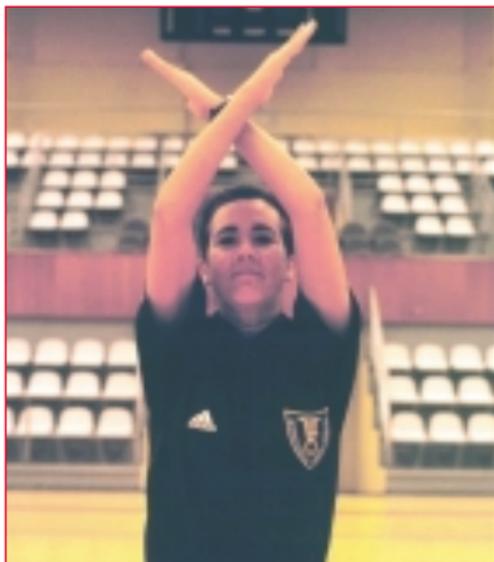
14

Exclusión
(2 minutos)



15

Expulsión



16

Time - out



17

Autorización para entrar
dos personas autorizadas
en el terreno de juego
después del time - out



18

Gesto de advertencia
de juego pasivo





REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



**Aclaraciones a
las reglas de juego**

Índice de contenidos

	Pág
1.- Ejecución del golpe franco después de la señal final (2:4-6)	71
2.- Time-out (2:8).	72
3.- Time-out de equipo (2:10).	73-74
4.- Juego pasivo (7:11-12).	75-77
5.- Conducta antideportiva (8:4, 16:1c, 16:3e).	78-79
6.- Conducta antideportiva grave (8:6, 16:6c)	80
7.- Saque de centro (10:3)	81
8.- Definición de clara ocasión de gol (14:1).	82
9.-Interrupción por parte del cronometrador (18:1).	83

Ejecución del golpe franco después de la señal final (2:4-6)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un golpe franco después de que el tiempo de juego haya finalizado, no está realmente interesado en intentar marcar un gol, bien porque el resultado del partido ya está claro, o porque el golpe franco se ha producido demasiado lejos de la portería del equipo contrario. Aunque técnicamente las reglas requieren que el golpe franco sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar sensatez y considerar que el golpe franco ha sido ejecutado si el jugador que está próximo a la posición correcta simplemente deja caer el balón o lo entrega a los árbitros.

En aquellos casos donde está claro que el equipo quiere intentar marcar un gol, los árbitros deberían encontrar el equilibrio entre permitir esta oportunidad (incluso por muy pequeña que sea) y asegurar que la situación no se deteriore en un consumo de tiempo o en un "teatro" frustrante. Esto significa que los árbitros deberían conseguir que los jugadores de ambos equipos se situaran en las posiciones correctas firme y rápidamente, para que el golpe franco se ejecute sin demora. Tienen que aplicarse las nuevas restricciones indicadas en la Regla 2:5 respecto a las posiciones y los cambios de los jugadores (4:5 y 13:7).

Los árbitros deben estar muy atentos a otras infracciones en las que pueden incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (15:4, 15:9, 16:1c, 16:3c). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución, por ejemplo, cuando uno o más jugadores sobrepasan la línea de golpe franco después del toque de silbato, pero antes del lanzamiento (13:7, 3º párrafo), o cuando el lanzador se mueve o salta mientras ejecuta el lanzamiento (15:1, 15:3). Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado antirreglamentariamente.

Time-out (2:8)

Además de las situaciones indicadas en la Regla 2:8, en las que en un time-out es obligatorio, se espera de los árbitros que utilicen su buen criterio en relación con la necesidad de los time-outs en otras situaciones. A continuación se describen algunas situaciones típicas en las que los time-outs no son obligatorios pero, sin embargo, tienden a darse en circunstancias normales:

- a) existen influencias externas; por ejemplo, cuando hay que limpiar el terreno de juego;
- b) un jugador parece que está lesionado;
- c) un equipo está claramente perdiendo tiempo; por ejemplo, cuando un equipo está retrasando la ejecución de un lanzamiento o un saque, o cuando un jugador lanza el balón muy lejos, o no lo suelta.
- d) el balón toca el techo o cualquier parte de la instalación por encima del terreno de juego (11:1), y sale desviado lejos de la posición del saque de banda, causando un retraso inusual.

Para determinar la necesidad de un time-out en estas y otras situaciones, los árbitros deben considerar primero si una interrupción del juego sin time-out crearía una desventaja injusta para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo está ganando por una amplia ventaja en el marcador cuando queda poco tiempo para finalizar el partido, podría no ser necesario conceder un time-out durante una breve interrupción para limpiar el terreno de juego. De modo parecido, si el equipo que sale perjudicado por la ausencia de un time-out es el que, por alguna razón, está causando él mismo el retraso o perdiendo el tiempo, obviamente que no hay razón para conceder un time-out.

Otro factor importante es la duración de la interrupción. Muchas veces es difícil estimar la duración de una interrupción causada por una lesión; en tal caso es más prudente conceder un time-out. A la inversa, los árbitros no deben precipitarse en conceder un time-out simplemente porque el balón haya salido del terreno de juego. En estos casos, el balón es a menudo devuelto y está listo para seguir el juego casi inmediatamente. En caso contrario, los árbitros deben incorporar rápidamente al juego el balón de reserva (3:4), con el fin de evitar un time-out innecesario.

El time-out obligatorio en relación con los lanzamientos de 7 metros ha sido eliminado. En algunas ocasiones, puede ser necesario solicitar un time-out basado en un juicio subjetivo, de acuerdo con los principios antes discutidos. Esto puede llevar a situaciones en las que uno de los equipos retrasa claramente la ejecución, incluyendo, por ejemplo, un cambio del portero o del lanzador.

Time-out de equipo (2:10)

Cada equipo tiene derecho a recibir un time-out de equipo durante un minuto en cada uno de los tiempos de juego regular (pero no durante las prórrogas).

Para pedir un time-out de equipo, un oficial del equipo debe colocar una tarjeta verde en la mesa, en frente del cronometrador (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15x20 cm y tenga una gran "T" en cada lado).

Un equipo puede solicitar un time-out de equipo sólo si está en posesión del balón (cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el time-out de equipo siempre y cuando el equipo no pierda el balón antes de que el cronometrador haya pitado (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

El cronometrador interrumpirá el juego haciendo sonar el silbato deteniendo el cronómetro (2:9), y hace la señal de time-out (Nº 16) señalando con el brazo extendido al equipo que solicitó el time-out de equipo. (Si fuera necesario debido al ruido y a la confusión, el cronometrador se pondrá de pie para hacerlo). La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el time-out de equipo, y permanece allí durante el time-out.

Los árbitros reconocen el time-out de equipo, y el cronometrador empieza a controlar en un reloj aparte la duración del time-out de equipo. El anotador apunta el tiempo del time-out de equipo en el acta para el equipo que lo ha solicitado.

Durante el time-out de equipo, los jugadores y oficiales permanecen a la altura de sus zonas de cambio, bien en el terreno de juego o en la zona de cambio. Los árbitros se quedan en el centro del terreno de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del cronometrador – anotador para consultar.

Las infracciones cometidas durante un time-out de equipo tienen las mismas consecuencias que las infracciones cometidas durante el tiempo de juego. No es relevante en este contexto el hecho de que los jugadores implicados estén dentro o fuera del terreno; de acuerdo a las reglas 8:4 y 16:3c, se puede sancionar con exclusión a un jugador por conducta antideportiva.

Aclaración N° 3

Después de 50 segundos el cronometrador hará sonar una señal acústica indicando que el juego debe ser reanudado dentro de 10 segundos.

Los equipos están obligados a hallarse preparados para reanudar el juego cuando finaliza el time-out de equipo. El juego se reanuda bien con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía antes de que fuera concedido el time-out o, si el balón estaba en juego, con un golpe franco para el equipo que solicitó el time-out de equipo, desde el lugar donde el balón estaba en el momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar el silbato, el cronometrador reanuda el funcionamiento del reloj.

Juego pasivo (7:11-12)

Directrices generales

La aplicación de las reglas relativas al juego pasivo tienen como objeto prevenir los métodos poco atractivos de juego y los retrasos intencionados. Para ello, los árbitros, deben reconocer y juzgar a lo largo del partido, los métodos pasivos de una manera fehaciente.

Los métodos pasivos de juego pueden surgir en todas las fases del ataque de un equipo, por ejemplo, cuando el balón se está llevando al otro lado del campo durante la fase de construcción o durante la fase final.

Las formas de juego pasivo se utilizan relativamente con más frecuencia en las siguientes situaciones:

- # cuando un equipo está ganando por una corta ventaja y falta poco tiempo para finalizar el partido;
- # cuando un equipo tiene a un jugador excluido;
- # cuando la defensa del adversario es superior.

La utilización de la señal de advertencia

La señal de advertencia se debe ejecutar, especialmente en las siguientes situaciones:

1. Cuando se están realizando sustituciones lentamente, o cuando el balón se está llevando lentamente por el terreno de juego.

Indicaciones típicas:

- # los jugadores están esperando en el centro del terreno de juego a que se completen las sustituciones;
- # un jugador está retrasando la ejecución de un golpe franco (moviéndose alrededor del balón o pretendiendo no conocer el lugar correcto), saque de centro (por una lenta recuperación del balón por parte del portero, por un pase errático al centro o por caminar lentamente con el balón hacia el centro), saque de portería o saque de banda, después de que el equipo haya sido previamente advertido por el uso de tales tácticas de pérdida de tiempo;
- # un jugador está quieto en su sitio botando el balón;
- # un jugador juega el balón hacia atrás dentro de su propio campo en la mitad del terreno de juego aunque los adversarios no están presionando.

Aclaración Nº 4

2. En conexión con una sustitución tardía después de que la fase de construcción haya empezado.

Indicaciones típicas:

- ⚡ todos los jugadores ya han ocupado su posición de ataque;
- ⚡ el equipo empieza la fase de construcción con un juego de pase preparatorio;
- ⚡ el equipo no realiza un cambio hasta que haya empezado la fase de construcción;

Comentario:

Si un equipo ha intentado un contraataque rápido desde su propio campo, pero no ha logrado conseguir una inmediata oportunidad de gol después de haber alcanzado el campo de los adversarios, se le debe permitir realizar un cambio rápido de jugadores en ese momento.

3. Durante una fase de construcción excesivamente larga.

En principio, siempre se debe permitir a un equipo realizar una fase de construcción con una fase preparatoria de pases, antes de que empiece una situación de ataque. Las indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente larga son:

- ⚡ el ataque del equipo no lleva a ninguna objetivo de acción de ataque;

Comentario:

Una acción de ataque existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para desplazarse de tal forma que obtienen ventaja espacial sobre los defensores, o cuando aumentan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción;

- ⚡ los jugadores están recibiendo el balón repetidamente mientras permanecen estáticos o se mueven lejos de la portería;
- ⚡ el jugador estático bota el balón repetidamente;
- ⚡ al enfrentarse a un adversario, el jugador atacante se vuelve prematuramente y espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no intenta ganar ninguna ventaja espacial sobre el defensor;
- ⚡ acciones defensivas activas: los métodos defensivos activos para prevenir que los atacantes incrementen el ritmo, porque los defensores bloquean los movimientos previstos del balón e impiden a los jugadores correr;
- ⚡ el equipo atacante no consigue un incremento del ritmo desde la fase de construcción hasta la fase final.

4. Después de mostrarse la señal de advertencia.

Después de enseñar la señal de advertencia, los árbitros deberían permitir una fase de construcción. (Los árbitros deberían ser conscientes y reconocer que los jugadores más jóvenes y los equipos de nivel más bajo pueden requerir más tiempo). Si después de esta fase de construcción no hay ningún incremento claro del ritmo y no se puede reconocer ninguna acción con un objetivo claro de ataque, los árbitros deben llegar a la conclusión que el equipo en posesión del balón es culpable de practicar un juego pasivo.

Comentario:

Los árbitros tienen que procurar no tomar ninguna decisión de juego pasivo precisamente en el momento en el que el equipo atacante está realmente intentando lanzar a portería o iniciando algún movimiento hacia la portería de los contrarios

Cómo se debe mostrar la señal de advertencia

Si un árbitro (bien sea el árbitro central o el de portería) reconoce una situación de juego pasivo, debe levantar el brazo (*Gestoforma Nº 18*). El otro árbitro debería también hacer la misma señal. (Los árbitros deberían mostrar la señal con el brazo que está más próximo a los banquillos de los equipos). Esto significa que, a su juicio, el equipo que se halla en posesión del balón no está intentando llegar a conseguir un gol o que repetidamente está retrasando la reanudación del juego. La gestoforma se mantiene hasta que: 1) el ataque haya finalizado, o 2) el gesto de advertencia ya no tenga validez (Ver a continuación).

Si el equipo en posesión del balón no intenta claramente conseguir una posición de lanzamiento a portería, entonces uno de los árbitros pita juego pasivo y concede un golpe franco a favor de los contrarios.

Un ataque empieza cuando el equipo consigue la posesión del balón y termina cuando dicho equipo marca gol o pierde la posesión.

El gesto de advertencia normalmente tiene validez durante el resto del ataque. Sin embargo, durante el desarrollo de un ataque hay dos situaciones en las que el juicio de juego pasivo ya no es válido y el gesto de advertencia debe detenerse inmediatamente: 1) el equipo en posesión realiza un lanzamiento a portería y el balón rebota hacia este equipo después de golpear en la portería o en el portero (directamente o en forma de un saque de banda); o 2) un jugador o un oficial de equipo del equipo defensor recibe una sanción progresiva conforme a la Regla 16, debido a infracciones a las reglas o a conducta antideportiva. En estas dos situaciones, al equipo en posesión del balón tiene que permitírsele una nueva fase de organización.

Conducta antideportiva (8:4, 16:1c,16:3e)

A efectos de las sanciones contempladas en la Regla 16, la conducta antideportiva se encuadra dentro de alguna de las tres categorías, de las cuales se dan a continuación algunos ejemplos:

- 5.1 Sanción progresiva si la acción se repite (16:1c)
- 5.2 Sanción progresiva ya desde la primera vez (16:1c).
- 5.3 Siempre sancionables con una exclusión por 2 minutos (16:3e).

Las siguientes situaciones específicas son indicativas de cuál de las tres categorías debería aplicarse:

5.1 Cuando los jugadores defensores están usando el área de portería en su posición básica defensiva (es decir, no sólo como una reacción súbita en una situación aislada cuando se enfrentan a un jugador en una posición de gol).

5.2

- a) hostigar a un adversario o a un compañero de equipo a través de palabras o gestos de naturaleza provocativa; por ejemplo: gritar a un adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros ;
- b) retrasar la ejecución de un lanzamiento de los contrarios; es característico no respetar la distancia de 3 metros o, que un portero no entregue el balón al lanzador de un lanzamiento de 7 metros; (*ver, sin embargo, Reglas 14:8, 14:9, 15:4 – 2º párrafo, y 15:5 – 3º párrafo*) ;
- c) tratar de confundir a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario por medio de una acción simulada (“teatro”); por ejemplo, simulando que se ha cometido una falta;
- d) bloquear activamente un lanzamiento o un pase usando un pie o parte baja de una pierna (un movimiento reflejo, como cerrar instintivamente las piernas cuando el balón está llegando o bloquear el balón en un movimiento normal de las piernas mientras mueve todo el cuerpo hacia delante y hacia atrás respecto al oponente, no debe ser sancionado); ver también Regla 7:8.

5.3

- a) cuando hay una decisión contra el equipo en posesión del balón, y el jugador en poder del mismo no lo deja caer inmediatamente o no lo pone en el suelo; análogamente, si el balón ya está en el suelo y un jugador lo empuja más lejos;
- b) la interferencia en el juego por parte de jugadores u oficiales del equipo en la zona de cambios, por ejemplo, sobrepasando la línea de banda e interviniendo en el terreno de juego o no soltando un balón que fue hacia la zona de cambios.

Conducta antideportiva grave (8:6, 16:6c)

Los siguientes casos son algunos ejemplos de acciones que deberían implicar una descalificación directa de acuerdo con la Regla 16:6c. Por analogía, otras acciones podrían ser consideradas por los árbitros dentro de la misma categoría:

- a) mantener una actitud insultante (a través de la palabra, expresiones faciales, gestos o contactos corporales) dirigida a otra persona (árbitro, anotador, cronometrador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador, etc.);
- b) lanzar o golpear con el pie el balón muy lejos, de manera clara, después de la decisión de los árbitros;
- c) abstenerse claramente un portero de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros;
- d) vengarse después de haber sido víctima de una falta (devolver un golpe, en un gesto reflejo);
- e) lanzar el balón deliberadamente a un adversario durante una interrupción del juego (si esto se hace con mucha fuerza y desde una corta distancia, es más adecuado considerarlo como una agresión);
- f) impedir una clara ocasión de gol por medio de la interferencia de un oficial de equipo o de un jugador adicional que penetra en el terreno de juego (4:2, 4:3, 4:6), o por la intervención de un oficial de equipo o de un jugador que actúa dentro del terreno de juego mientras está en la zona de cambios;
- g) utilizar un jugador durante el último minuto de un juego, métodos que puedan incluirse en la clasificación dada en las Reglas 8:5 ó 8:6, simplemente que tengan el fin de impedir que los adversarios tengan tiempo para alcanzar una posición que les permita conseguir un gol decisivo (ya sea para ganar, para empatar el partido o para lograr la diferencia de goles necesaria) o para llegar a una posición donde se podría sancionar un lanzamiento de 7 metros.

Saque de centro (10:3)

Como un principio que guía la interpretación de la Regla 10:3, los árbitros deberían tener en cuenta el objetivo de animar a los equipos para hacer uso de un saque de centro rápido. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser rigurosos y no deberían interferir o sancionar a un equipo que intenta un saque de centro rápido.

Por ejemplo, los árbitros deben evitar que sus tareas de anotación u otras interfieran con la disposición a controlar rápidamente las situaciones correctas de los jugadores. El árbitro central debería estar siempre dispuesto a pitar en el preciso momento en que un lanzador alcanza la posición correcta, comprobando que no hace falta corregir las posiciones de otros jugadores. Los árbitros deben tener en mente que los compañeros del lanzador están autorizados a traspasar la línea central tan pronto como suene el silbato. (Se trata de una excepción del principio básico de la ejecución de los saques).

Aunque la regla establece que el lanzador debe pisar la línea central y estar con un margen de tolerancia de 1,5 metros del centro, los árbitros no deberían ser excesivamente rigurosos ni tampoco preocuparse por los centímetros. El objetivo principal es evitar situaciones injustas para el adversario en lo que se refiere a cuándo y dónde se hace el saque de centro.

Además, la mayor parte de los campos no tienen el punto central marcado, y algunos terrenos incluso tienen la línea central interrumpida por anuncios publicitarios. En estos casos, el lanzador y el árbitro estarán obligados a estimar cuál es la posición correcta. Cualquier insistencia en la exactitud sería poco realista e inapropiada.

Definición de una clara oportunidad de gol (14:1)

En lo que se refiere a la Regla 14:1, una clara oportunidad de gol existe cuando:

- a) un jugador que ya tiene el balón y el control de su cuerpo en la línea del área de portería contraria, tiene la oportunidad de marcar gol sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento por métodos reglamentarios;
- b) un jugador, que tiene el balón y el control de su cuerpo, está corriendo (o botando) solo hacia el portero en un contraataque, sin que ningún otro contrario sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque;
- c) un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (a) ó (b), pero todavía no tiene el control del balón aunque está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún jugador contrario podrá ser capaz de impedir la recepción del balón por métodos reglamentarios;
- d) un portero ha abandonado su área de portería y un jugador contrario, con el balón y el control de su cuerpo, tiene una clara oportunidad, sin estorbo, de lanzar el balón a la portería vacía (esto también es de aplicación si los defensores están situados en posiciones entre el lanzador y la portería, pero entonces los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal).

Interrupción por parte del cronometrador (18:1)

Si un cronometrador interrumpe el juego debido a un cambio antirreglamentario o una entrada ilegal de acuerdo con las reglas 4:2-3, 5-6, el juego se reanudará con un golpe franco a favor de los contrarios, normalmente en el lugar de la infracción. Sin embargo, si el balón estuviera en una posición más favorable para los contrarios en el momento de la interrupción, entonces el golpe franco debería hacerse desde aquel lugar (*ver regla 13:6, 3º y 4º párrafos*).

En el caso de que se produzcan tales infracciones, el cronometrador interrumpirá el juego inmediatamente, sin considerar las reglas generales de ley de ventaja que se expresan en los apartados 13:2 y 14:2. Si se frustra una clara oportunidad de gol por causa de una interrupción de este tipo, y cuando ésta es causada por una infracción por parte del equipo defensor, se deberá conceder un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a.

Si se trata de otro tipo de infracciones que deban ser comunicadas a los árbitros, el cronometrador debería esperar normalmente hasta la siguiente interrupción del juego. Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, tal intervención no puede llevar a la desposesión del balón. El juego será reanudado con un golpe franco para el equipo que estaba la posesión del balón en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, deberá concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b. Como principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el anotador/cronometrador (*excepto las Reglas 4:2-3, 5-6*) no implican sanciones disciplinarias personales.

Las condiciones para conceder un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la regla 14:1a, indicadas en el segundo párrafo anterior, también se aplican en caso de que un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una federación nacional o continental) interrumpa el juego por una infracción que lleva a una advertencia verbal o a una sanción disciplinaria contra un jugador o un oficial del equipo defensor, en el momento en que el equipo en posesión del balón tiene una clara oportunidad de gol.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



**Reglamento relativo
a la zona de cambios**

Reglamento relativo a la zona de cambios

1. Las zonas de cambio están situadas fuera de la línea de banda, a la izquierda y derecha de la extensión de la línea central, hasta el final de los banquillos respectivos de cada equipo, y también detrás de los banquillos si hay espacio (*Reglas de juego: Gráfico 1*).

Los reglamentos para los eventos de la IHF y de las federaciones continentales ordenan que los banquillos de los equipos estén a una distancia de 3,5 metros de la línea central. Esta recomendación también es válida para los partidos de todos los demás niveles.

No se pueden colocar objetos de ningún tipo en la línea de banda frente a los banquillos de los equipos (al menos en una distancia de 8 metros de la línea central).

2. Solamente los jugadores y los oficiales de equipo que figuran en el acta del partido están autorizados a permanecer en la zona de cambio (*Reglas 4:1-2*).

Si se necesita un intérprete, éste debe situarse detrás del banquillo del equipo.

3. Los oficiales de los equipos en la zona de cambio deben estar totalmente vestidos con ropa civil o deportiva.
4. El cronometrador y el anotador ayudarán a los árbitros a vigilar la ocupación de la zona de cambio antes y durante el partido.

Si antes del partido se produce alguna infracción de las reglas relativas a la zona de cambio, el partido no podrá empezar hasta que se haya solucionado dicha infracción. Si se infringen estas reglas durante el partido, el partido no podrá continuar después de la siguiente interrupción hasta que el problema esté resuelto.

5. Los oficiales de equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo también durante el partido, siempre y cuando lo hagan con espíritu deportivo y limpio, de acuerdo con las reglas. En principio, deberían estar sentados en el banquillo.

Sin embargo, a los oficiales les está **permitido** moverse dentro de la zona de cambio, específicamente para:

- ## dirigir los cambios de jugadores;
- ## dar consejos tácticos a los jugadores en el terreno de juego o en los banquillos;
- ## proporcionar cuidados médicos;
- ## solicitar un time-out de equipo;
- ## comunicarse con el cronometrador/anotador: esto sólo es aplicable al oficial responsable de equipo y únicamente en situaciones excepcionales (ver Regla 4:2).

En cualquier momento, sólo un oficial por equipo está autorizado a moverse dentro de la zona de cambio. Además, el oficial de equipo que se mueve debe respetar los límites de la zona de cambio, tal como están definidos en el punto nº 1 del apartado anterior. Igualmente, el oficial de equipo no debe obstruir el campo de visión del cronometrador y anotador.

En principio, los jugadores en la zona de cambio deben permanecer sentados en el banquillo.

Los jugadores sin embargo **están autorizados** a :

- ## moverse detrás del banquillo para calentar, con la condición de que haya suficiente espacio y no molesten.

Los oficiales de equipo y los jugadores **no están autorizados** a:

- ## estorbar o insultar a los árbitros, anotador/cronometrador, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, protestando o manteniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente o con gestos o expresiones faciales);
- ## abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego;
- ## quedarse de pie o moverse en la línea de banda durante el calentamiento.

En general, se espera que los oficiales de equipo y los jugadores permanezcan dentro de la zona de cambios de su equipo. Sin embargo, si un oficial de equipo abandona la zona de cambios y se sitúa en otra posición, pierde el derecho a dirigir a su equipo y tiene que volver a la zona de cambios para recobrar ese derecho.

Reglamento relativo a la zona de cambios

Generalmente, los jugadores y oficiales de equipo permanecen bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, y las reglas normales para las sanciones disciplinarias también son de aplicación si jugador u oficial deciden ocupar una posición fuera del terreno de juego y fuera de la zona de cambios. Por consiguiente, las conductas antideportivas, conductas antideportivas graves y las agresiones serán sancionadas de la misma manera que si la infracción hubiera tenido lugar en el terreno de juego o en la zona de cambios.

6. Si se infringe el Reglamento relativo a la zona de cambio, los árbitros deben actuar de acuerdo con las reglas 16:1c, 16:3c-d o 16:6a, c (amonestación, exclusión, descalificación).
7. En caso de que los árbitros no vieran una infracción a la Reglas de la zona de cambio, tienen que ser informados de ello por el anotador/cronometrador durante la siguiente interrupción de juego.

Los Delegados Técnicos de la IHF., Federación Continental o Federación Nacional que estén en funciones durante un partido, están autorizados a llamar la atención de los árbitros (durante la siguiente interrupción de juego) sobre una posible violación de las reglas o infracción del Reglamento de la Zona de Cambio (excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros que estén basadas en sus observaciones de los hechos).

En estos casos, el juego debe ser reanudado con el lanzamiento correspondiente dependiendo de la situación del juego.

Sin embargo, si el Delegado Técnico de la IHF (o de la Federación Continental o Nacional) juzga necesario interrumpir el juego inmediatamente por una infracción de un equipo, la reanudación se hará con posesión del balón para los contrarios (golpe franco o en caso de una clara oportunidad de gol, un lanzamiento de 7 metros).

El jugador u oficial que comete la infracción debe ser sancionado por los árbitros; los detalles serán anotados en el acta de partido.

8. Si los árbitros no toman ninguna decisión en relación con una infracción a las Reglas de la Zona de Cambio, incluso después de haber sido advertidos de ello, el Delegado Técnico de la IHF. (o de la Federación Continental o Nacional) debe presentar un informe ante las autoridades competentes (por ejemplo, el Comité de Disciplina). Estas autoridades deben pronunciarse sobre los acontecimientos ocurridos en la zona de cambio y sobre la actitud de los árbitros.



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



**Pautas para los terrenos de
juego y porterías**

Pautas para los terrenos de juego y porterías

- a) El terreno de juego (*Gráfico 1*) consiste en un rectángulo que mide 40 x 20 m. Se debe comprobar su extensión midiendo la longitud de las dos diagonales. La medida entre el lado exterior de una esquina y el lado exterior de la esquina opuesta debe ser de 44,72 m. La longitud de las diagonales hasta la mitad del terreno debe ser de 28,28 m desde los lados exteriores de cada esquina hasta el centro exterior opuesto de la línea central.

El terreno de juego está señalado con líneas llamadas "líneas". La anchura de las líneas de gol (entre cada poste de portería) es de 8 cm como los postes, mientras que las otras líneas tienen una anchura de 5 cm. Las líneas que separan las líneas adyacentes del terreno de juego se pueden señalar de otro color entre las áreas adyacentes.

- b) El área de portería situada enfrente de la portería consiste en un rectángulo de 3 x 6 m y dos sectores conectados de un cuarto círculo cada uno, con un radio de 6 m. Está diseñada por una línea de 3 m de longitud paralela a la línea de portería a una distancia de 6 m desde la esquina trasera de la línea de portería hasta la esquina delantera de la línea del área de portería. La línea continúa por los dos lados formando dos arcos de cuarto círculo con el centro en la esquina interior trasera de los respectivos postes y con un radio de 6 m. Las líneas y los arcos que encierran el área de portería se llaman línea de área de portería. La distancia exterior entre los puntos donde los dos arcos se encuentran con la línea de portería exterior en esta dirección mide 15 m (*Gráfico 5*).
- c) La línea discontinua de golpe franco (línea de 9 m) es paralela y concéntrica a la línea del área de portería con una distancia de 3 m desde la línea de portería. La distancia entre los segmentos así como la distancia entre los espacios es de 15 cm. Los segmentos deben coincidir. Se mide la curva de los segmentos sobre la cuerda exterior (*Gráfico 5*).
- d) La línea de los 7 m de 1 m de longitud está dibujada justo enfrente de la portería, paralela a la línea de gol, a una distancia de 7 m desde la esquina trasera de la línea de gol hasta la esquina delantera de la línea de los 7 m (*Gráfico 5*).

- e) La línea restringida del portero (línea de 4 m) justo enfrente de la portería mide 15 cm de longitud. Es paralela, y situada a una distancia de 4 m, a la línea de gol medida desde la esquina trasera de la línea de portería hasta al esquina delantera de la línea de 4 m, lo que significa que las anchuras de las dos líneas están incluidas en esta medida.
- f) La zona de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1 m a lo largo de las líneas de banda y de 2 m detrás de las líneas exteriores de portería.
- g) La portería (*Gráfico 2*) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías deben estar firmemente sujetas al suelo o a la pared trasera. Las medidas interiores son de 3 m de ancho y 2 m de altura. La estructura de la portería debe ser rectangular, lo que significa que las diagonales interiores deben medir 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm) y la misma diferencia en la misma portería debe ser un máximo de 0,5 cm. El lado trasero del poste debe estar en la línea de la esquina trasera de la línea de gol (y de la línea exterior de portería), lo que significa que la parte frontal de los postes está situada a 3 cm por delante de la línea exterior de gol.

Los postes y el larguero horizontal que los une deben ser de un material uniforme (por ejemplo, de madera, metal ligero o de material sintético) y tener una sección cuadrada de 8 cm, con los bordes redondeados con un radio de redondeo de 4+1 mm. En los 3 lados visibles desde el terreno de juego, los postes y el larguero deben estar pintados en bandas de dos colores que contrasten claramente el uno con el otro y también con el fondo; las dos porterías y el campo deben ser del mismo color.

Las bandas de color de las porterías miden en la esquina entre postes y la barra 28 cm en cada dirección del mismo color. Todas las demás bandas de color deben tener una longitud de 20 cm. Las porterías deben tener una red, llamada red de portería, que debe ser sujeta de tal manera que si se lanza un balón dentro de la portería, el balón no puede rebotar inmediatamente ni atravesar la portería. Si es necesario, se puede poner una red adicional en la portería detrás de la línea de portería. La distancia entre la línea de portería y la red adicional debe ser aproximadamente de 70 cm, con un mínimo de 60 cm.

- h) La profundidad de la red de la portería debería ser, en la parte superior, de 0,9 detrás de la línea de portería, y en la parte inferior de 1,1 m, las dos medidas con una tolerancia de + 0,1 m. La medida de los espacios de la red no debe ser superior a 10 x 10 cm. La red debe estar sujeta al poste y al larguero al menos cada 20 cm. Se permite unir la red de portería y la red adicional de tal manera que ningún balón pueda pasar entre las dos redes.
- i) Detrás de la portería, en el centro de la línea externa de portería, a una distancia de aproximadamente 1,5 m, debería haber una red barrera vertical con una longitud de 9 - 14 m y una altura de 5 m del suelo.
- j) En el centro de la zona de cambio, en una de las líneas de banda, se sitúa la mesa de cronometraje. La mesa tiene una longitud máxima de 4m y debe estar situada a 30 – 40 cm por encima del suelo del terreno de juego para asegurar el campo de visión.
- k) Todas las medidas sin especificación de un margen de tolerancia deben corresponder a la ISO-Norm (International Standard Organization – ISO 2768-1:1989).
- l) Las porterías de balonmano están estandarizadas por el Comité Europeo de Estandarización, CEN (Comité Européen de Normalisation) como EN 749, en conexión con EN 202.10-1.

Gráfico 5: El área de gol y alrededores
(Dimensiones indicadas en centímetros)

