



FEDERACION INTERNACIONAL DE HANDBALL

REGLAMENTO DE JUEGO

EDICION: 1° de Julio de 2016

INDICE

Página

Regla 1 -	4
Regla 2 -	11
Regla 3 -	18
Regla 4 -	20
Regla 5 -	28
Regla 6 -	30
Regla 7 -	33
Regla 8 -	39
Regla 9 -	48
Regla 10 -	50
Regla 11 -	52
Regla 12 -	53
Regla 13 -	54
Regla 14 -	59
Regla 15 -	63
Regla 16 -	68
Regla 17 -	76
Regla 18 -	79
Gestos -	81
Aclaraciones a las Reglas de Juego -	93
Reglamento Zona de substituciones -	114
Anexos -	131

El presente Reglamento de Juego tiene vigencia desde el 1 de julio de 2016.

El Texto de las Reglas, los Comentarios, los Gestos de la I.H.F., las Aclaraciones a las Reglas de Juego y el Reglamento de las Zonas de Cambio, son parte integral las Reglas de Juego.

Tenga en cuenta también las "Directrices e Interpretaciones" integrados que dan una orientación adicional sobre la aplicación de determinadas normas. La versión anterior publicada en 2010 con actualizaciones ya no es válida. Las "Directrices e Interpretaciones" se ampliarán, si fuera necesario.

Las "Normas para los arcos y los campos de juego" simplemente están incluidos en este texto del reglamento de juego para la comodidad de los usuarios. Ellos no son una parte integral de las reglas.

Nota:

Por razones de simplicidad, este Reglamento utiliza generalmente el género masculino para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas.

No obstante, las reglas se aplican igualmente para los participantes hombres y mujeres, excepto cuando se hace alusión al tamaño de las pelotas que se deben utilizar (ver Regla 3).

Regla 1 – Campo de juego

1:1 - El campo de juego (ver Gráfico 1), es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, que consiste de dos áreas de arco (ver *Regla 1:4* y *Regla 6*) y un área de juego. Las líneas más largas que lo limitan se llaman líneas laterales, mientras que las más cortas se denominan líneas de gol (entre los postes del arco) o líneas de fondo (a cada lado de los arcos).

Alrededor del campo de juego debería existir una zona de seguridad con un ancho de al menos 1 metro a lo largo de las líneas laterales y de 2 metros por detrás de la línea de gol y de la línea de fondo. Las características del campo de juego no deben ser modificadas durante el partido en forma tal que un equipo gane alguna ventaja.

1:2 - Se coloca un arco (ver Gráficos 2a y 2b) en el centro de cada línea fondo. Los arcos deberán estar fijados firmemente al piso o a las paredes detrás de ellos. Sus medidas interiores son de 2 metros de alto y 3 metros de ancho.

Los postes del arco están unidos por un travesaño horizontal. El lado posterior de los postes estará alineado con el lado posterior de la línea de gol. Los postes del arco y el travesaño deben poseer una sección cuadrada de 8 cm. Las tres caras visibles desde el campo de juego deben estar pintadas con franjas de dos colores contrastantes que también contrasten claramente con el fondo del campo.

Los arcos deberán estar provistos de una red, que debería sujetarse en tal forma que la pelota lanzada dentro del arco normalmente permanezca dentro de él.

1:3 - Todas las líneas del campo son parte integrante del área que ellas delimitan. Las líneas de gol poseerán 8 cm. de ancho entre los postes del arco (ver Gráfico 2a), mientras que todas las otras líneas medirán 5 cm. de ancho.

Las líneas entre dos áreas adyacentes pueden ser reemplazadas utilizando distintos colores en el piso para diferenciar dichas áreas adyacentes.

1:4 - Enfrente de cada arco se encuentra el área de arco (ver Gráfico 5). El área de arco estará delimitada por la línea de área de arco (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- a) una línea de 3 metros de largo, trazada directamente frente al arco. Esta línea es paralela a la línea de gol y está a 6 metros de distancia de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de área de arco);
- b) dos cuartos de círculo, cada uno de ellos con un radio de 6 metros (medidos desde la esquina posterior interna de los postes del arco), que conectan la línea de 3 metros de largo con la línea de fondo (ver Gráficos 1 y 2a).

1:5 - La línea de tiro libre (línea de 9 metros) es una línea discontinua, marcada 3 metros por afuera de la línea del área de arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos miden 15 cm. (ver Gráfico 1).

1:6 - La línea de 7 metros es una línea de 1 metro de longitud, marcada directamente frente al arco. Es paralela a la línea de gol y

está a una distancia de 7 metros de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 7 metros); (ver Gráfico 1).

1:7 - La línea de limitación del arquero (línea de 4 metros) es una línea de 15 cm. de longitud, trazada directamente en frente del arco. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 metros de ella (medida desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 4 metros); (ver Gráfico 1).

1:8 - La línea central conecta el punto medio de las dos líneas laterales (ver Gráficos 1 y 3).

1:9 - La línea de cambio (un segmento de la línea lateral), se extiende para cada equipo desde la línea central hasta un punto ubicado a 4,5 m. de distancia de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea paralela a la línea central, que se extiende 15 cm. hacia dentro de las líneas laterales y 15 cm. hacia fuera de las mismas (ver Gráficos 1 y 3).

Nota:

En las Normas para la Construcción de los Arcos y del Campo de Juego, podrán encontrarse más detalles sobre los requerimientos técnicos necesarios para los campos de juego y los arcos

Gráfico 1 - El campo de juego

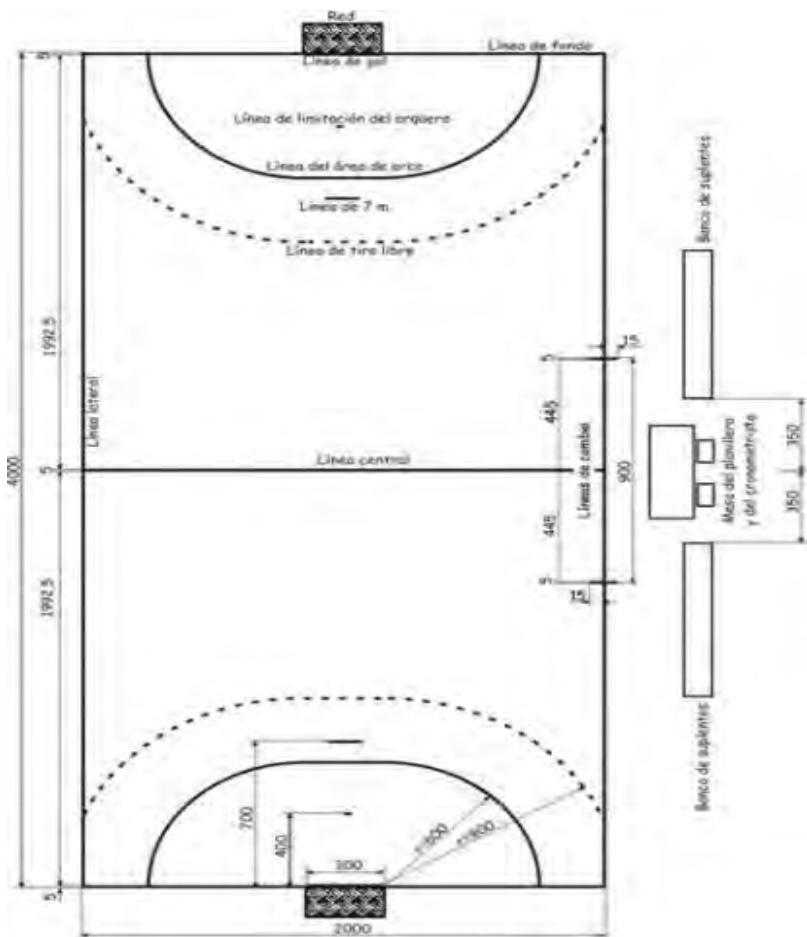
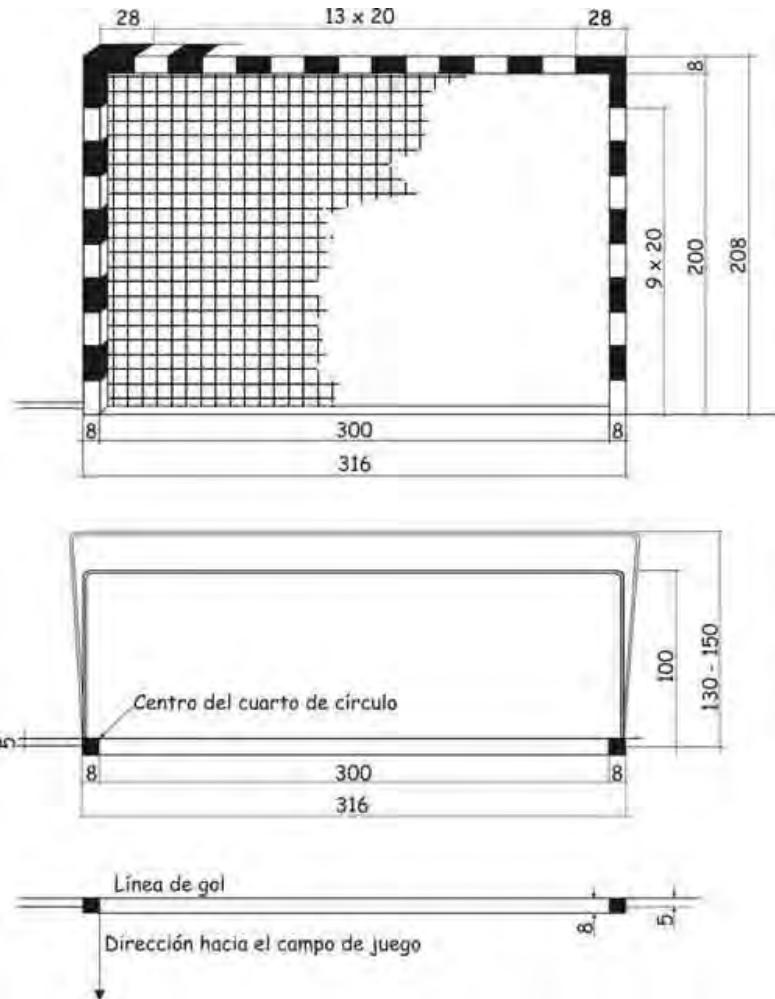


Gráfico 2 – El arco



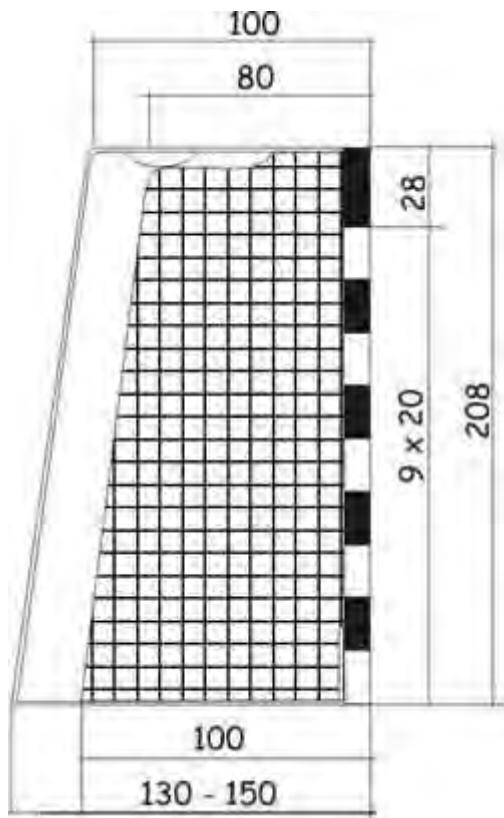
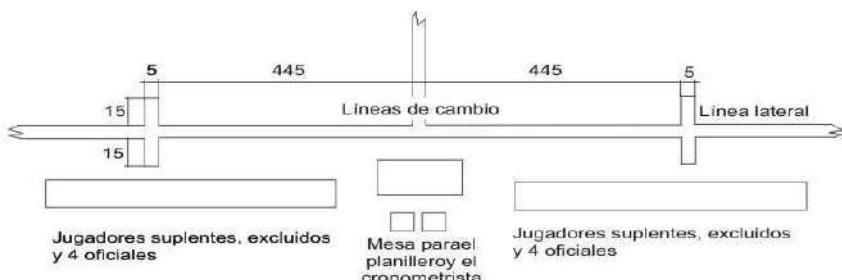


Gráfico 3 – Zonas de cambio



Los bancos de suplentes y la mesa para el planillero y el cronometrista deben ser colocados en forma tal que estos últimos puedan ver las líneas de cambio. La mesa debería estar colocada más cerca de la línea de costado que los bancos pero, al menos, a 50 cm. por fuera de la línea lateral.

REGLA 2 – Tiempo de juego, Silbato final y Tiempo muerto

Tiempo de juego

2:1- La duración del tiempo de juego regular para todos los equipos con jugadores de 16 o más años de edad es de dos períodos de 30 minutos. El descanso entre ellos es regularmente de 10 minutos. La duración del tiempo de juego regular para los equipos de jóvenes cuya edad esté comprendida entre 12 y 16 años es de 2 x 25 minutos, en tanto que para los niños de edades comprendidas entre 8 y 12 años es de 2 x 20 minutos. En ambos casos, el descanso es regularmente de 10 minutos.

Nota:

La IHF, las confederaciones continentales y las federaciones nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentos diferenciados en sus áreas de responsabilidades con respecto al tiempo de descanso. El tiempo máximo descanso entre los dos períodos es de 15 minutos

2:2 - Si un partido estuviera empatado al finalizar el tiempo de juego regular y debiera determinarse un ganador, se jugará una prórroga después de un intermedio de 5 minutos. La prórroga consiste de 2 períodos de juego de 5 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre ellos.

Si el partido continuara empatado al finalizar esta primera prórroga, una segunda prórroga deberá jugarse después de 5 minutos de intermedio. Esta prórroga consiste también de dos períodos de 5 minutos cada uno, con un minuto de descanso entre ellos.

Si el partido todavía estuviera empatado, el ganador será determinado de acuerdo al reglamento particular de la competencia. Si se decidiera utilizar lanzamientos de 7 metros como forma de desempate para determinar un ganador, se deberá seguir el procedimiento indicado más abajo.

Comentario:

Si se utilizaran lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, están autorizados a participar en ellos los jugadores que no estuvieran excluidos o descalificados al finalizar el tiempo de juego (Ver también Regla 4:1, 4º párrafo). Cada equipo nomina 5 jugadores. Estos jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, en forma alternada con los jugadores del otro equipo. No se requiere que los equipos predeterminen la secuencia de sus ejecutantes. Los arqueros pueden ser libremente elegidos entre los jugadores autorizados a participar y pueden ser reemplazados por cualquiera de ellos. Los jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como ejecutantes y como porteros

Los árbitros deciden cuál será el arco utilizado. Los árbitros realizan un sorteo, y el equipo ganador elige si desea lanzar en primer o en último lugar. Si el procedimiento debiera continuar porque el resultado sigue siendo un empate luego de los primeros cinco lanzamientos de cada equipo, se utiliza el orden inverso para el resto de los lanzamientos.

Para tal continuación, cada equipo nominará nuevamente 5 jugadores. Todos, o algunos de ellos, pueden ser los mismos que

fueron nominados en la primera ronda. Este método de nominar cinco jugadores por vez continúa tantas veces como sea necesario. No obstante, en esta oportunidad, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad de lanzamientos.

Los jugadores pueden ser descalificados de una posterior participación en los lanzamientos de 7 metros en caso de mantener una conducta antideportiva significativa o repetida (16:6e). Si esto involucra a un jugador que había sido nominado en un grupo de cinco ejecutantes, el equipo debe nominar a otro ejecutante.

Señal de final

2:3 - El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro que señala el saque de centro inicial y finaliza con la señal de finalización dada automáticamente por la instalación mural de cronometraje o por el cronometrista. Si la señal no sonara, el árbitro, el cronometrista o el delegado hace sonar su silbato para indicar que el tiempo de juego ha finalizado (17:9).

Comentario:

Si no se dispone de una instalación mural de cronometraje con señal de finalización automática, el cronometrista deberá utilizar un cronómetro de mesa, o uno manual, y finalizará el partido dando una señal de finalización (18.2, 2º párrafo).

2:4 - Las infracciones y actitudes antideportivas que se produzcan antes de la señal de finalización o simultáneamente con ella (ya sea

para el primer período o para el final del partido y también para el final de los períodos en las prórrogas), deben ser sancionadas, inclusive cuando el tiro libre resultante (de acuerdo a la Regla 13:1) o el lanzamiento de 7 metros no pueda ser ejecutado hasta después de la señal.

Similarmente, el lanzamiento debe volver a ejecutarse si la señal de finalización (para el primer período o para el final del partido y también en las prórrogas) sonara precisamente cuando se estaba ejecutando un tiro libre o un lanzamiento de 7 metros, o mientras la pelota ya estaba en el aire.

En ambos casos, los árbitros sólo darán por finalizado el partido después de la ejecución (o repetición) del tiro libre o lanzamiento de 7 metros y una vez que su resultado inmediato haya sido establecido

2:5 - Durante los tiros libres ejecutados (o repetidos) de acuerdo a la Regla 2:4, se aplican algunas restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores

Como una excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, sólo se permite realizar un cambio para un jugador del equipo atacante; Del mismo modo, al equipo defensor se le permite sustituir un jugador de campo por un portero si este equipo estaba jugando sin portero cuando se dio la señal de final.

Las infracciones a esta regla son sancionadas de acuerdo a la Regla 4:5, 1º párrafo. Por otra parte, todos los compañeros de equipo del jugador ejecutante deben ubicarse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante, además de encontrarse fuera de la línea de tiro libre del equipo adversario (13:7, 15:6, ver también Aclaración Nº 1). Las posiciones de los jugadores defensores se indican en la Regla 13:8.

2:6 - Los jugadores y oficiales de equipo son pasibles de recibir una sanción disciplinaria por las infracciones o actitudes antideportivas que tengan lugar durante la ejecución de un tiro libre o de un lanzamiento de 7 metros que es realizado bajo las circunstancias descriptas en las Reglas 2:4-5. Una infracción cometida durante la ejecución de este lanzamiento no puede, sin embargo, implicar un tiro libre favorable al equipo adversario.

2:7 - Si los árbitros determinan que el cronometrista ha dado la señal de final antes de lo correspondiente (para el primer período o para el final del partido y también en las prórrogas), deben retener a los jugadores en el campo de juego y jugar el tiempo restante. El equipo que estaba en posesión de la pelota al momento de la señal prematura permanecerá en posesión de la misma cuando el partido se reanude. Si la pelota no estaba en juego, el partido se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si la pelota estaba en juego, entonces el partido se reanuda con un tiro libre conforme a las Reglas 13:4a-b.

Si el primer período del partido (o de una prórroga) ha finalizado más tarde de lo correspondiente, el segundo período debe reducirse en consecuencia. Si el segundo período del partido (o de una prórroga) ha terminado más tarde de lo correspondiente, los árbitros ya no están en condiciones de cambiar nada de lo ocurrido.

Time out

2:8 - Los árbitros deciden el inicio y la duración de una interrupción ("Time-Out")

Un “time-out” es obligatorio cuando:

- a) Se señala una exclusión por 2 minutos o una descalificación
- b) Se concede un time-out de equipo.
- c) Hay una señal dada por el cronometrista o por el delegado técnico.
- d) Es necesario realizar consultas entre los árbitros conforme a la Regla 17:7

Dependiendo de las circunstancias, también se concede normalmente un “time-out” en otras situaciones (ver *Aclaración Nº 2*).

Las infracciones ocurridas durante un tiempo muerto tienen las mismas consecuencias que las ocurridas durante el tiempo de juego (16:10).

2:9 - En principio, los árbitros deciden cuando debe detenerse el cronómetro y cuando debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un “time-out”. La interrupción del tiempo de juego debe ser indicada al cronometrista por medio de tres breves toques de silbato y la Gesto Nº 16.

No obstante, en el caso de existir un “time-out” obligatorio cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato proveniente del cronometrista o Delegado (2:8b-c), se requiere que el cronometrista detenga inmediatamente el cronómetro oficial, sin esperar una confirmación de parte de los árbitros.

El árbitro siempre debe hacer sonar su silbato para indicar la reanudación del partido luego de un “time-out” (15:5b).

Comentario:

Un toque de silbato proveniente del cronometrista / delegado detiene

efectivamente el juego. Aun cuando los árbitros (y los jugadores) no hayan notado inmediatamente que el juego se ha detenido, cualquier acción en el campo después del toque de silbato no es válida. Esto significa que si un gol fuera convertido después del toque de silbato proveniente de la mesa, debe ser anulado. Similarmente, la decisión de otorgar un lanzamiento a un equipo (un lanzamiento de 7 metros, un tiro libre, un saque lateral, un saque de centro o un saque de arco) también es inválida. El juego se reanudará, en cambio, de la manera que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista / Delegado hizo sonar el silbato. (Debe tenerse presente que la razón típica para esta intervención es un tiempo muerto de equipo o un mal cambio).

Sin embargo, cualquier sanción disciplinaria dada por los árbitros entre el momento del toque de silbato proveniente del cronometrista/ delegado y el momento 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 el derecho de recibir una interrupción de 1 minuto de duración (“time-out de equipo”) en cada período del tiempo de juego regular, pero no en las prórrogas (Aclaración Nº 3).

Nota:

La IHF, las confederaciones continentales y las federaciones nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentos diferenciados en sus áreas de responsabilidades con respecto al número de “time-out” de equipo, diciendo que cada equipo tiene derecho a recibir tres “time-out” de 1 minuto por partido (Prórrogas no incluidos), pero se

podrá conceder un máximo de dos “time-out” de equipo en cada mitad del tiempo de juego regular. (Ver nota en Aclaración N° 3)

Regla 3 – El Balón

3:1- La pelota está hecha de cuero o material sintético. Debe ser de forma esférica. La superficie no debe ser brillante ni resbaladiza (17:3).

3.2 - El tamaño de la pelota, es decir, la circunferencia y el peso a ser utilizada en las distintas categorías de juego, es el siguiente:

- 58 - 60 cm. y 425 - 475 gr. (tamaño 3 de la I.H.F.), para varones y equipos juveniles de varones (mayores a 16 años).
- 54 – 56 cm. y 325 a 375 gr. (tamaño 2 de la I.H.F.), para damas, equipos juveniles de damas (mayores a 14 años) y equipos juveniles de varones (con edades comprendidas entre 12 y 16 años).
- 50 - 52 cm. y 290 – 330 gr. (tamaño 1 de la I.H.F.), para equipos juveniles de damas (con edades comprendidas entre 8 y 14 años) y de varones (con edades comprendidas entre 8 y 12 años).

Comentario: Los requerimientos técnicos para las pelotas a ser usadas en todas las competencias internacionales oficiales, están contenidos en las “Regulaciones del Balón de la I.H.F.”.

El tamaño y el peso de la pelota a ser usada para mini - handball no están regulados en las reglas normales de juego.

3:3 - En cada partido debe haber al menos dos pelotas disponibles. Durante el partido, las pelotas de reserva deben estar inmediatamente disponibles para la mesa del cronometrista. Las pelotas deben cubrir los requerimientos indicados en las Reglas 3:1-2

3:4 - Los árbitros deciden cuándo utilizar una pelota de reserva. En tales casos, los árbitros deberían poner la pelota de reserva en juego rápidamente a fin de minimizar las interrupciones y evitar los tiempos muertos.

Regla 4 – El equipo, las substituciones, Equipamiento y Lesión de jugador

El equipo

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

No más de 7 jugadores pueden estar presentes en el campo de juego al mismo tiempo. El resto de los jugadores son suplentes.

Un jugador que está identificado como portero puede pasar a ser jugador de campo en cualquier momento, (observar, sin embargo, la Regla 8: 5 Comentario, 2º párrafo). Del mismo modo, un jugador de campo puede convertirse en portero en cualquier momento, tan pronto como él se haya identificado como portero (observar, no obstante, Reglas 4.4 y 4.7).

Si un equipo está jugando sin portero, se le permite tener en el terreno de juego un máximo de 7 jugadores de campo al mismo tiempo (ver Reglas 4: 7, 6: 1, 6: 2c, 6: 3, 8: 7f, 14: 1a).

En los cambios de un portero por un jugador de campo aplican las Reglas 4:4-4:7

Al inicio del partido, un equipo debe tener al menos 5 jugadores en el campo de juego.

El número de jugadores de un equipo puede incrementarse hasta 14 en cualquier momento durante el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

El partido puede continuar aún si el número de jugadores de un equipo en el campo de juego desciende por debajo de 5. Es función de los árbitros juzgar si el partido debería ser definitivamente suspendido y elegir el momento en que ello debería ocurrir (17:12).

Nota:

La IHF, las confederaciones continentales y las federaciones nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentos diferenciados en sus áreas de responsabilidades con respecto al número de jugadores. No obstante, no se permiten más de 16 jugadores.

4:2 - Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como “oficial responsable de equipo”. Solamente este oficial tiene permitido dirigirse al planillero - cronometrista y, posiblemente, a los árbitros (ver, no obstante, Aclaración Nº 3: Tiempo muerto de equipo).

Normalmente, un oficial de equipo no tiene permitido ingresar al campo de juego durante el partido. Una infracción a esta regla será sancionada como actitud antideportiva (ver Reglas 8:7-10, 16:1b, 16:3e-g y 16:6c). El partido se reanuda con un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a-b; Ver, no obstante, Aclaración Nº 7).

Una vez que el partido haya comenzado, el “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que en la zona de cambios no permanezca ninguna persona además de los oficiales de equipo que

estén inscriptos (4 como máximo) y de los jugadores que estén autorizados a participar (ver 4:3). Una infracción a esta regla implica una sanción progresiva para el “oficial responsable de equipo” (16:1b, 16:3e y 16:6c)

4:3 - Un jugador u oficial de equipo está autorizado a participar si se encuentra presente al comienzo del partido y está inscripto en la planilla de juego.

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haberse iniciado el partido, deben obtener del planillero - cronometrista la autorización para participar en el mismo y deben ser inscritos en la planilla de juego.

Un jugador autorizado a participar puede, en principio, entrar en cualquier momento al campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo (Ver, no obstante, Reglas 4:4 y 4:6). El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que solamente ingresen al campo de juego los jugadores que están autorizados a participar. Una infracción a esta regla será sancionada como una actitud antideportiva cometida por el “oficial responsable de equipo” (13:1a-b; 16:1b. 16:3d, y 16:6c; ver, no obstante, Aclaración Nº 7).

Substituciones

4:4 - Los jugadores suplentes pueden entrar al campo de juego en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al planillero – cronometrista (ver, no obstante, Regla 2:5), tan pronto como los jugadores a los que reemplazan lo hayan abandonado (4:5).

Los jugadores involucrados en el cambio deberán siempre entrar y salir del campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo (4:5). Estos requerimientos también se aplican a los cambios de portero (ver también 4:7 y 14:10).

Las reglas referentes a los cambios de jugadores también deben aplicarse durante un tiempo muerto (excepto durante un tiempo muerto de equipo).

Comentario:

El propósito del concepto de la “línea de cambios” es asegurar que los cambios de jugadores sean realizados de una manera deportiva y ordenada. Este concepto no fue pensado para causar sanciones disciplinarias en otras situaciones dónde un jugador camina por encima de la línea lateral o de la línea de fondo de una manera descuidada y sin ninguna intención de ganar una ventaja (por ejemplo, al buscar agua o una toalla en el banco sólo un poco más allá de la línea de cambios, o al abandonar el campo de una manera deportiva cuando recibe una exclusión y cruza la línea de costado hacia el banco, pero justo por fuera de la línea de 15cm). El uso táctico e ilegal del área que está fuera del campo de juego se trata separadamente en la Regla 7:10

4:5 Un mal cambio deberá ser sancionado con una exclusión de 2 minutos para el jugador infractor. Si más de un jugador del mismo equipo comete un mal cambio en la misma situación, sólo deberá sancionarse al jugador que ha cometido la infracción en primera instancia.

El partido se reanuda por medio de un tiro libre para el equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, *Aclaración Nº 7*)

4:6 Si un jugador adicional ingresa al campo de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambio, deberá sancionárselo con una exclusión de 2 minutos. De esta forma, el equipo debe reducir en uno el número de sus jugadores dentro del campo de juego durante los 2 minutos siguientes (además, el jugador adicional que ingresó al campo deberá abandonarlo).

Si un jugador ingresa al campo de juego mientras está cumpliendo el tiempo de su exclusión por 2 minutos, se le volverá a sancionar con una exclusión adicional por 2 minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de forma tal que el equipo deberá nuevamente reducir el número de sus jugadores en el campo durante el tiempo de superposición entre la primera y la segunda exclusión.

En ambos casos, el partido se reanuda por medio de un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, *Aclaración Nº 7*).

Equipamiento

4:7 - Todos los jugadores de campo de un equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseño de los dos equipos debe permitir que se distingan claramente el uno del otro. Todos los jugadores utilizados en la posición de arquero en un equipo

deben vestir el mismo color. El color debe ser tal que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos y del arquero(s) del equipo adversario (17:3).

4:8 - Los jugadores deben utilizar números visibles que midan, al menos, 20 cm. de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 cm. en el frente. Los números utilizados deberán ser del 1 al 99. Un jugador que cambia su posición entre jugador de campo y portero debe utilizar el mismo número en ambas posiciones. El color de los números debe contrastar claramente con los colores y el diseño de las camisetas.

4:9 - Los jugadores deben llevar calzado deportivo. No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores o que puedan otorgarles ventajas impropias. Esto incluye, por ejemplo, protecciones para la cabeza, máscaras faciales, pulseras, guantes, relojes, anillos, objetos de “piercing” visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin cinta elástica de protección o con marcos sólidos y cualquier otro objeto que pueda resultar peligroso (17:3).

Los jugadores que no cumplan con estos requerimientos no tendrán permitido participar del juego hasta que hayan corregido el problema

Los anillos planos, aros pequeños y objetos de “piercing” pueden ser permitidos, siempre y cuando ellos estén cubiertos con una cinta, de tal manera que ya no se puedan juzgar como peligrosos para los jugadores. Las bandas para la cabeza (vinchas), pañuelos para la

cabeza y brazaletes de capitán son permitidos, siempre y cuando estén confeccionados con un material elástico y blando.

Antes de que el partido se haya iniciado, el oficial responsable de equipo confirma mediante la firma de la planilla de juego / formulario de registro que todos los jugadores están correctamente equipados.

Si los árbitros observan fallas en el equipamiento deportivo de los equipos después que el partido se haya iniciado (de acuerdo con la Regla 4: 9), el oficial responsable de equipo debe ser sancionado progresivamente y el jugador en cuestión tiene que abandonar el terreno de juego hasta que haya corregido el problema.

Si el equipo tiene alguna duda sobre el equipamiento deportivo, el oficial responsable de equipo tiene que contactar con los árbitros o el delegado antes del inicio del partido (véase también "Directrices e Interpretaciones ", Anexo 2)

Lesión de jugador

4:10 - Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el campo de juego inmediata y voluntariamente (mediante un cambio de jugadores normal), para permitir que la hemorragia sea detenida, la herida cubierta y la sangre limpiada de su cuerpo y vestimenta. El jugador no debe retornar al campo de juego hasta que esto haya sido realizado.

Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros relacionadas con este aspecto, debe ser considerado culpable de cometer una actitud antideportiva (8:7 16:1b y 16:3d).

4:11 - En caso de lesión, los árbitros pueden dar autorización (mediante las Gestos Nº 15 y 16) para que dos personas que estén autorizadas a participar (ver Regla 4:3) ingresen al campo de juego durante un “time-out”, con el propósito específico de atender al jugador lesionado de su propio equipo.

Después de recibir la atención médica en el terreno de juego, el jugador tiene que abandonar la cancha inmediatamente. Sólo puede volver a ingresar al campo de juego después del tercer ataque de su equipo (para procedimientos y excepciones, ver Aclaración Nº 8).

Independientemente del conteo del número de ataques que se hayan realizado, el jugador puede volver a ingresar al terreno de juego cuando el partido se reanuda después del final del entretiempo. Si el jugador entra en el terreno de juego demasiado pronto, será sancionado de acuerdo con las Reglas 4: 4-4: 6.

Nota: Las federaciones nacionales tienen el derecho a suspender las regulaciones de la Regla 4:11, 2º párrafo sólo en las categorías de jóvenes.

Si personas adicionales ingresaran al campo de juego después de que dos personas lo hubiesen ya realizado, incluyendo personas del equipo no afectado, deberá sancionarse el hecho como una entrada

antirreglamentaria, bajo las Reglas 4:6 y 16:3a en el caso de los jugadores, y bajo las Reglas 4:2, 16:1b, 16:3d y 16:6c en el caso de los oficiales de equipo. Una persona que ha sido autorizada a ingresar al campo bajo la regla 4:11, 1º párrafo, pero que en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de cometer una conducta antideportiva (16:1b, 16:3d y 16:6c).

Regla 5 – El Portero

El portero tiene permitido a

5:1 - Tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de arco.

5.2 - Moverse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a las restricciones que se le aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4; 7:7). Sin embargo, el portero no tiene permitido demorar la ejecución del saque de arco (Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b).

5:3 - Abandonar el área de arco sin la pelota y tomar parte del partido en el área de juego. Al hacerlo, el portero queda sometido a las mismas reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego (excepto en la situación descripta en la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo)

Se considera que el portero ha salido del área de arco desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por el exterior de la línea de área de arco.

5:4 - Abandonar el área de arco con la pelota, si es que no ha logrado controlarla, y jugarla nuevamente en el área de juego.

El portero no tiene permitido a

5:5 - Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva (8:3, 8:5, 8:5 Comentario, 13:1b).

5:6 - Abandonar el área de arco con la pelota controlada. Esto implica un tiro libre (de acuerdo con las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7, 3º párrafo), si es que los árbitros ya habían hecho sonar su silbato para la ejecución del saque de arco. En otros casos, el saque de arco simplemente se repite (15:7, 2º párrafo). Ver, no obstante, la interpretación de ventaja en la Regla 15:7 cuando el arquero hubiese perdido la pelota fuera de la línea del área de arco después de haber cruzado dicha línea con la pelota en su mano).

5:7- Tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (6:1, 13:1a).

5:8 - Introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de la misma (6:1, 13:1a).

5.9 - Volver a ingresar al área de arco, con la pelota, proveniente del área de juego (6:1, 13:1a).

5:10 - Tocar con el pie, o con la pierna por debajo de la rodilla, a la pelota que se está moviendo en dirección al área de juego (13:1a)

5:11 Cruzar la línea de limitación del portero (línea de 4 metros), o su proyección hacia los costados, antes que la pelota haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros (14:9).

Comentario:

Mientras el portero mantenga un pie en contacto con el suelo, ya sea sobre la línea de limitación (línea de 4 metros) o por detrás de ella, se le permite mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo en el aire por encima de dicha línea.

Regla 6 – Área de arco

6:1 - Sólo el portero tiene permitido ingresar al área de arco (ver, no obstante, 6:3). El área de arco incluye la línea del área de arco y se considera que un jugador de campo ha ingresado en ella cuando la toca con cualquier parte de su cuerpo

6:2 - Cuando un jugador de campo ingresa en el área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

- a) saque de arco, cuando un jugador de campo del equipo en posesión de la pelota ingresa en el área de arco con la pelota en su poder o ingresa sin la pelota, pero gana una ventaja al hacerlo (12:1);
- b) tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor

ingresa en el área de arco sin la pelota y gana alguna ventaja al hacerlo, pero no impide una clara ocasión de gol (13:1b, también 8:7f);

c) lanzamiento de 7 metros, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco y debido a ello impide una clara ocasión de gol (14:1a). Para los propósitos de esta regla, el concepto “ingresar al área de arco” no significa sólo tocar la línea del área de arco, sino pisar claramente dentro de dicha área.

6.3 - La entrada al área de arco no se sanciona cuando:

- a) un jugador entra al área de arco después de haber jugado la pelota, con la condición de que ello no origine una desventaja para los adversarios;
- b) un jugador de alguno de los equipos entra al área de arco sin la pelota y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.

6:4 - Se considera que la pelota “no está en juego” cuando el portero controla la pelota dentro del área de arco (12:1). La pelota debe ser puesta nuevamente en juego a través de un saque de arco (12:2)

6:5 - La pelota permanece en juego mientras está rodando en el suelo dentro del área de arco. Está en posesión del equipo del portero y sólo éste puede tocarla. El portero puede recoger la pelota, con lo cual se considera que ya “no está en juego”. En este caso, el arquero la vuelve a poner en juego, de acuerdo con las Reglas 6:4 y 12:1-2 (ver, sin embargo, 6:7b). Se sancionará un tiro libre (13:1a) si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando (ver, sin embargo, 14:1a, junto con Aclaración

6c), en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de arco (12:1 (iii)) si es tocada por un adversario.

La pelota ya no está en juego, cuando queda estacionaria en el suelo dentro del área de arco (12:1 (ii)). Está en posesión del equipo del portero y sólo éste puede tocarla. El portero debe poner la pelota nuevamente en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (ver, sin embargo, 6:7b). Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de arco si la pelota es tocada por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos (12:1, 2º párrafo; 13:3).

Está permitido tocar la pelota mientras está en el aire sobre el área de arco mientras lo haga en conformidad con las Reglas 7:1 y 7:8

6:6 - El juego continuará (por medio de un saque de arco, conforme a lo indicado en las *Reglas 6:4-5*), si un jugador del equipo defensor toca la pelota en su accionar defensivo y es posteriormente controlada por el arquero o queda en el área de arco.

6:7 - Si un jugador juega la pelota hacia la propia área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

- a)** Gol, si la pelota entra en el arco.
- b)** Tiro libre, si la pelota queda sobre el área de arco o si el arquero toca la pelota y no ingresa al arco (13:1a-b).
- c)** Saque lateral, si la pelota cruza la línea de fondo (11:1).
- d)** El juego continúa si la pelota atraviesa el área de arco volviendo al área de juego, sin haber sido tocada por el arquero.

6:8 - La pelota que vuelve al área de juego proveniente del área de arco, continúa en juego.

Regla 7 – Como puede jugarse el balón, Juego Pasivo

Como puede jugarse el balón

Está permitido

7:1 - Lanzar, agarrar, detener, empujar o golpear la pelota usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

7:2 - Retener la pelota durante 3 segundos como máximo, también cuando se encuentra en el suelo (13:1a).

7:3 - Dar un máximo de tres pasos con la pelota (13:1a). Se considera que se ha dado un paso cuando:

- a) Un jugador que está parado con ambos pies en contacto con el suelo, levanta un pie y lo vuelve a apoyar, o mueve un pie desde una posición a otra.
- b) Un jugador que está tocando el piso solamente con un pie, recibe la pelota y a continuación toca el suelo con el otro pie.
- c) Un jugador que está en salto toca el suelo con un pie solamente y luego vuelve a saltar y caer con el mismo pie, o toca el suelo con el

otro pie.

d) Un jugador que está en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo apoya nuevamente, o mueve un pie de un lugar a otro.

Comentario:

Si un pie se mueve de un lugar a otro y el otro pie se desliza detrás de él, se considera que sólo se ha dado un paso.

No se viola ninguna regla cuando un jugador, en poder de la pelota, cae al suelo, se desliza y luego se pone de pie y juega la pelota. Esto también aplica si el jugador se lanza por la pelota, la controla y se pone de pie para jugarla.

7:4 - Estando parado, o a la carrera:

- a)** Picar la pelota una vez y recogerla con una o ambas manos.
- b)** Picar la pelota repetidamente con una mano (dribbling) y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.
- c)** hacer rodar la pelota sobre el piso repetidamente con una mano y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.

Tan pronto como la pelota sea posteriormente agarrada con una o ambas manos, el jugador debe jugarla dentro de los tres segundos siguientes o después de dar tres pasos como máximo (13:1a).

Se considera que la pelota ha sido picada, o que el dribbling ha sido iniciado, cuando el jugador toca la pelota con cualquier parte de su cuerpo y la dirige hacia el suelo.

Luego de que haya tocado en otro jugador o en el arco, se permite al jugador volver a tocar la pelota o picarla y recogerla nuevamente. (Ver, no obstante, 14:6).

7:5 - Pasar la pelota de una mano a la otra sin perder contacto con ella.

7:6 - Jugar la pelota mientras se está arrodillado, sentado o acostado en el piso. Esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento formal (por ejemplo, un tiro libre) desde tales posiciones, siempre y cuando se cumplan los requisitos de la Regla 15:1, incluyendo el requerimiento de tener una parte de un pie en constante contacto con el suelo.

No está **permitido**:

7:7 - Tocar la pelota más de una vez después de que haya sido controlada, a menos que mientras tanto, la pelota haya tocado en el suelo, en otro jugador o en el arco (13:1a). No obstante, tocarla más de una vez no es penalizado si el jugador ha cometido una “falla de recepción”, es decir, cuando el jugador falla en su intento de controlar la pelota al tratar de agarrarla o detenerla.

7:8 - Tocar la pelota con el pie o con la pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando un jugador adversario le haya arrojado la pelota (13:1a-b, ver también 8:7e).

7:9 - El juego continúa si la pelota toca a un árbitro que se encuentra dentro del campo de juego,

7:10 - Si un jugador en posesión de la pelota se mueve apoyando uno o ambos pies fuera del campo de juego (mientras la pelota está todavía dentro del campo), por ejemplo para rodear a un jugador defensor, se deberá sancionar un tiro libre para el equipo adversario (13:1a).

Si un jugador del equipo en posesión de la pelota ocupa una posición por fuera del campo de juego mientras no tiene la pelota en su poder, los árbitros indicarán al jugador que debe ubicarse dentro del campo. Si el jugador no lo hace, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se deberá sancionar un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a) sin que sea necesario realizar ninguna advertencia posterior. Tales acciones no implican una sanción disciplinaria bajo las Reglas 8 y 16.

Juego Pasivo

7:11 - No está permitido conservar la pelota en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento al arco. Similarmente, no está permitido demorar repetidamente la ejecución de un saque de centro, de un tiro libre, de un saque lateral o de un saque de arco para el propio equipo (ver *Aclaración Nº 4*). Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro libre en contra del equipo en posesión de la pelota, a menos que la tendencia pasiva haya acabado (13:1a).

El tiro libre se ejecuta desde el lugar en el que se encontraba la pelota al momento de la interrupción del juego.

7:12 - Cuando se reconozca una tendencia al juego pasivo, debe mostrarse el gesto de advertencia (Gesto Nº 17). Esto brinda al equipo que está en posesión de la pelota la oportunidad de cambiar su forma de atacar con el objeto de evitar la pérdida de posesión. Si la forma de atacar no cambia a partir del momento en que el gesto de advertencia es mostrado, los árbitros pueden pitar el juego pasivo en cualquier momento. Si el equipo atacante no realiza lanzamiento al arco después de un máximo de 6 pases, entonces se decide un tiro libre en contra de este equipo (13:1a, para procedimientos y excepciones, ver Aclaración Nº 4, apartado D).

La decisión de los árbitros sobre el número de pases es una decisión basada en su observación de los hechos bajo el principio de la Regla 17:11

En ciertas situaciones, los árbitros también pueden decidir un tiro libre contra el equipo que posee la pelota sin realizar previamente el gesto de advertencia. Por ejemplo, cuando un jugador desecha intencionalmente una clara oportunidad de convertir un gol.

Regla 8 – Faltas y actitudes antideportivas

Acciones permitidas

Está permitido:

8:1

- a) usar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador;
- b) usar los brazos flexionados para hacer contacto corporal con un adversario, y de esta manera controlarlo y acompañarlo;
- c) usar el tronco para bloquear al adversario en una lucha por la posición

Comentario:

Bloquear significa impedir que un adversario se mueva a un espacio vacío. Bloquear, mantener el bloqueo y salir de bloqueo debe, en principio, ser realizado de manera pasiva en relación al adversario (ver, no obstante 8:2b)

Infracciones que normalmente no implican una sanción disciplinaria (considerar, no obstante, los criterios de toma de decisión indicados en 8:3a-d)

No está permitido

8:2

- a) arrebatar o golpear la pelota que se encuentra en las manos del adversario;

- b)** bloquear al adversario con brazos, manos, piernas o usar cualquier parte del cuerpo para desplazarlo o empujarlo fuera de la posición; esto incluye el uso peligroso de los codos, ya sea en una posición de inicio o en movimiento;
- c)** agarrar a un adversario (del cuerpo o del uniforme), aún si permaneciese libre para continuar el juego;
- d)** correr o saltar sobre un adversario

Infracciones que justifican una sanción personal bajo las reglas 8:3-8:6

8:3 - Las infracciones donde la acción está principal o exclusivamente dirigida al cuerpo del adversario deben implicar una sanción disciplinaria. Esto significa que, además del tiro libre o el lanzamiento de 7 metros, al menos la infracción debe ser sancionada progresivamente, comenzando con una amonestación (16:1), siguiendo con exclusiones por 2 minutos (16:3b) y una descalificación (16:6d).

Para las infracciones más severas, hay 3 niveles de sanción en base a los siguientes criterios de toma de decisión:

- Infracciones que deben ser sancionadas con una exclusión por 2 minutos inmediata (8:4);
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación (8:5);
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación y donde se requiere un informe escrito (8:6);

Criterios de toma de decisión:

Para juzgar cuál es la sanción disciplinaria apropiada para una infracción específica, aplican los siguientes criterios de toma de decisión. Estos criterios deben ser usados en la combinación que resulte apropiada para cada situación.

- a) la posición** del jugador que comete la infracción (posición frontal, desde el costado o desde atrás)
- b) la parte del cuerpo** contra la cual es dirigida la acción ilegal (tronco, brazo de lanzamiento, piernas, cabeza/ garganta/ cuello);
- c) la dinámica** de la acción ilegal (la intensidad del contacto corporal ilegal, y/o una infracción cometida cuando el adversario está completamente en movimiento);
- d) el efecto** de la acción ilegal
 - el impacto sobre el cuerpo y sobre el control de la pelota
 - la disminución de la capacidad para moverse o la imposibilidad de hacerlo
 - el impedimento de la continuidad del juego

Para el juzgamiento de las infracciones, también es relevante la situación particular de juego (por ejemplo, acción de lanzamiento, correr hacia un espacio vacío, situaciones con alta velocidad de movimiento)

Infracciones que justifican una exclusión por 2 minutos inmediata.

8:4 - Para ciertas infracciones, la sanción es una exclusión por 2 minutos directa, independientemente de si el jugador había recibido previamente una amonestación.

Esto aplica especialmente para aquellas infracciones donde el jugador culpable se desentiende del peligro para el adversario (ver también 8:5 y 8:6);

Tomando en cuenta los criterios de toma de decisión indicados en 8:3, tales infracciones podrían ser, por ejemplo:

- a)** infracciones cometidas con alta intensidad o contra un adversario que está corriendo a gran velocidad;
- b)** agarrar a un adversario por un largo tiempo o derribarlo;
- c)** infracciones contra la cabeza, garganta o cuello;
- d)** golpes fuertes contra el tronco o brazo de lanzamiento;
- e)** intentar hacer que el adversario pierda el control corporal (por ejemplo, agarrar la pierna o pie de un adversario que está saltando; ver, no obstante, 8:5a);
- f)** correr o saltar con gran velocidad sobre un adversario.

Infracciones que justifican una descalificación

8:5 - Un jugador que ataque a un jugador adversario de manera tal que pueda ser peligroso para su salud, deberá ser descalificado (16:6a). El especial peligro para la salud del adversario surge de la alta intensidad de la infracción o del hecho de que el adversario esté completamente desprevenido y no pueda, debido a ello, protegerse a sí mismo ante la infracción (Ver regla 8:5 Comentario):

Además de los criterios de 8:3 y 8:4, también aplican los siguientes criterios de toma de decisión:

- a)** la concreta pérdida del control corporal mientras está corriendo o saltando, o durante una acción de lanzamiento;
- b)** una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del adversario, especialmente, cara, garganta o cuello (la intensidad del contacto corporal);
- c)** La actitud imprudente demostrada por el jugador culpable cuando comete la infracción;

Comentario:

Incluso una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y tener como consecuencia una severa lesión si se comete cuando el adversario está en el aire o está corriendo y, debido a esto, está incapacitado para protegerse a sí mismo. En este tipo de situaciones, es el riesgo al adversario y no la intensidad del contacto corporal lo que se considera la base para juzgar si una descalificación es justificada

Esto también aplica en aquellas situaciones donde un portero deja su área de arco con el propósito de interceptar un pase destinado a un adversario. Aquí, el portero tiene la responsabilidad de asegurarse que una determinada situación no llegue a ser peligrosa para la salud del adversario.

El portero debe ser descalificado si:

- a)** gana posesión de la pelota, pero en su movimiento causa una colisión con el adversario;

- b)** no puede alcanzar o controlar la pelota, pero causa una colisión con el adversario;

Debe concederse un lanzamiento de 7 metros si, en una de estas situaciones, los árbitros están convencidos que el adversario hubiera sido capaz de alcanzar la pelota de no haber existido la acción ilegal del portero.

Descalificación debido a una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa (a ser informada por escrito)

8:6 - Si los árbitros encuentran una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa, deben enviar un informe escrito después del partido, de manera tal que las autoridades responsables estén en posición de tomar una decisión respecto a medidas posteriores.

Los siguientes, son indicaciones y características que se agregan a aquellos expresados en la Regla 8:5 y que podrían servir como criterios de toma de decisión:

- a)** una acción particularmente imprudente o particularmente peligrosa;
- b)** una acción premeditada o maliciosa, que no está relacionada de ninguna manera con la situación de juego.

Comentario

Cuando una infracción del tipo de las indicadas en las Reglas 8:5 o 8:6 es cometida durante los últimos 30 segundos del partido con el propósito de impedir un gol, dicha acción debe ser considerada como

“conducta antideportiva extremadamente grave” bajo la Regla 8:10d y sancionada de acuerdo a ello.

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria bajo Reglas 8:7 y 8:10

Las expresiones verbales y no verbales que sean incompatibles con el espíritu deportivo, son consideradas como actitudes antideportivas. Esto aplica tanto para los jugadores como para los oficiales de equipo, ya sea que se encuentren dentro del campo de juego o fuera de él. Para la sanción de las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves y actitudes antideportivas extremadamente graves, se hace una diferencia en cuatro niveles de acción:

- acciones que deben ser sancionadas progresivamente (8:7);
- acciones que deben ser sancionadas directamente con una exclusión por 2 minutos (8:8);
- acciones que deben ser sancionadas con una descalificación (8:9);
- acciones que deben ser sancionadas con una descalificación y un informe escrito (8:10);

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva

8:7 - Las acciones listadas a continuación, entre los puntos a) y f), son ejemplos de conductas antideportivas que deben ser sancionadas progresivamente, comenzando con una amonestación (16:1b)

a) protestas contra las decisiones de los árbitros, o acciones verbales

- y no verbales destinadas a causar una decisión específica de los árbitros;
- b)** acosar a un adversario o compañero de equipo por medio de palabras o gestos, o gritar a un adversario para distraerlo;
 - c)** demorar la ejecución de un lanzamiento formal del adversario al no respetar los 3 metros de distancia o de cualquier otra manera;
 - d)** por medio de “teatro”, tratar de engañar a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario o exagerar el impacto de una acción, para provocar un tiempo muerto o una sanción indebida al adversario;
 - e)** bloquear activamente un pase o lanzamiento usando el pie o parte baja de la pierna; los movimientos totalmente por reflejo, por ejemplo mover las piernas para juntarlas, no deben ser sancionados (ver también Regla 7:8);
 - f)** ingresar repetidamente al área de arco por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una exclusión por 2 minutos inmediata

8:8 - Ciertas acciones antideportivas son, debido a su naturaleza, consideradas como más graves y justifican una exclusión por 2 minutos inmediata, independientemente de si el jugador o los oficiales ya hubieran recibido previamente una amonestación. Esto incluye:

- a)** protestas, involucrando gritos con gestos enérgicos o comportamiento provocativo;
- b)** cuando hay una decisión en contra del equipo en posesión y el

jugador en poder de la pelota no la deja inmediatamente disponible para el adversario al dejarla caer o apoyarla en el suelo;

c) obstaculizar el acceso a la pelota que entró a la zona de cambios.

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

8:9 - Ciertas formas de conducta antideportiva son consideradas tan graves que justifican una descalificación. Los siguientes son ejemplos de tales conductas:

- a) lanzar o golpear la pelota lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros;
- b) si un arquero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros;
- c) lanzar deliberadamente la pelota hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego. Si esto es realizado con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una “acción particularmente imprudente” bajo la Regla 8:6 citada más arriba;
- d) cuando el ejecutante de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del arquero, si el arquero no mueve su cabeza en dirección a la pelota;
- e) cuando el ejecutante de un tiro libre golpea la cabeza de un defensor, si el defensor no mueve su cabeza en dirección a la pelota;
- f) un acto de revancha luego de sufrir una infracción.

Comentario

En el caso de un lanzamiento de 7 metros o de un tiro libre, el ejecutante tiene la responsabilidad de no poner en riesgo la salud del portero o del defensor.

Descalificación debida a conducta extremadamente antideportiva (a ser informada por escrito)

8:10 - Si los árbitros clasifican una conducta como extremadamente antideportiva, una sanción es dada de acuerdo a los siguientes criterios:

En casos que involucren las siguientes infracciones (a, b), que sirven como ejemplos, los árbitros

tiene que presentar un informe escrito después de que el partido haya terminado para permitir que los organismos competentes decidan qué medidas deben ser tomadas

a) comportamiento insultante, o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo, árbitros, planillero/ cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador. Tal comportamiento puede ser verbal o no verbal (por ejemplo: expresiones faciales, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);

b) (I) la interferencia de un oficial de equipo en el partido, dentro del campo de juego o desde la zona de cambios, o (II) un jugador destruye una clara ocasión de gol , ya sea por entrar ilegalmente al campo de juego (Regla 4:6) o por actuar desde la zona de cambios; En los casos que involucren las siguientes infracciones (c, d), se concederá un lanzamiento de 7 metros a los adversarios.

c) si durante los últimos 30 segundos del partido la pelota no está en juego y un jugador u oficial de equipo impide o demora la ejecución

de un lanzamiento para el adversario, con el objeto de impedirles que tengan la posibilidad de lanzar al arco o de obtener una clara posibilidad de gol, el jugador / oficial infractor deberá ser descalificado y un lanzamiento de 7 metros deberá ser concedido a los adversarios. Esto se aplica a cualquier tipo de interferencia (por ejemplo, interferir con la ejecución de un lanzamiento por medio de una acción física limitada ya sea al interceptar un pase, interferir con la recepción de la pelota o no soltar el balón).

d) si durante los últimos 30 segundos de un partido la pelota está en juego, y los adversarios

1) por medio de una infracción de un jugador a las Reglas 8: 5 o 8: 6, así como también a las reglas 8:10a u 8:10b (II)

2) por medio de infracción de un oficial a las Reglas 8: 10a o 8: 10b (I)

impiden que el equipo en posesión tenga la posibilidad de realizar un lanzamiento al arco o de obtener una clara oportunidad de gol, el jugador infractor u oficial es descalificado de acuerdo a las Reglas correspondientes y al equipo en posesión se le otorga un lanzamiento de 7 metros. Si el jugador que recibió la falta, o un compañero de equipo, convierte un gol antes de que el juego se haya interrumpido, el lanzamiento de 7 metros no deberá ser concedido.

Regla 9 – El Gol

9:1 - Se consigue un gol cuando la pelota cruza completamente la línea de gol (ver Ilustración Nº 4), siempre que ninguna infracción a las reglas haya sido cometida por el lanzador o por algún otro jugador u oficial de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de arco confirma la validez del gol dando dos breves toques de silbato al tiempo que realiza la Gesto Nº 12.

Deberá concederse un gol cuando un defensor comete una infracción a las reglas, pero, aun así, la pelota ingresa al arco.

No puede concederse un gol si un árbitro, el cronometrista o el delegado ha interrumpido el juego antes de que la pelota haya cruzado completamente la línea de gol.

Se deberá conceder un gol al equipo adversario cuando un jugador introduzca la pelota dentro de su propio arco, excepto en aquellas situaciones en que el arquero esté ejecutando un saque de arco (12:2 2º párrafo).

Comentario:

Se deberá conceder un gol cuando un objeto o una persona no participante en el juego (espectadores, etc.) impida que la pelota ingrese al arco y los árbitros tengan el convencimiento de que la pelota habría ingresado al mismo de no mediar dicha intervención.

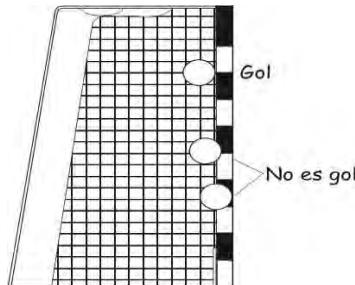
9:2 - Un gol que ha sido concedido no podrá ser anulado una vez que el árbitro haya hecho sonar su silbato para ejecutar el saque de centro correspondiente (ver, no obstante, Comentario a la Regla 2:9)

Si la señal de final de un período suena inmediatamente después de haberse conseguido un gol, pero antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado, los árbitros deben señalar en forma clara que han concedido el gol y el saque de centro no deberá ser efectuado.

Comentario: *Un gol debería anotarse en el tablero indicador tan pronto como haya sido concedido por los árbitros.*

9.3 - El equipo que ha marcado más goles que el adversario es el ganador. El partido se considera empacado cuando es igual el número de goles marcados por cada equipo, o bien cuando no se ha marcado ningún gol (ver Regla 2:2).

Gráfico 4 – Validez de un gol



Regla 10 – El saque de centro

10:1 - Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que ha ganado el sorteo y ha elegido comenzar en posesión de la pelota. Los adversarios tienen entonces el derecho de elegir el campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir el campo, entonces el equipo adversario deberá ejecutar el saque de centro.

Los equipos cambian de campo para disputar el segundo período del partido. El saque de centro que inicia el segundo período es ejecutado por el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido. Antes de cada prórroga debe realizarse un nuevo sorteo, y todas las reglamentaciones cubiertas por la Regla 10:1 se aplican también a las prórrogas.

10:2 - Después de haberse convertido un gol, el juego se reanuda por medio de un saque de centro ejecutado por el equipo al que le han convertido el gol (ver, no obstante, Regla 9:2, 2º párrafo).

10:3 - El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del campo de juego (con una tolerancia hacia los costados de aproximadamente 1,5 m.). Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal (13:1a, 15:7 3º párrafo). El jugador que realiza el saque debe ocupar una posición con, al menos, un pie en contacto con la línea central y el otro pie por detrás de la línea (15:6). El jugador debe permanecer

en esa posición hasta que la pelota haya salido de su mano (13:1a, 15:7 3º párrafo). (Ver también *Aclaración Nº 5*)

Los compañeros del jugador ejecutante no tienen permitido cruzar la línea central antes del toque de silbato (15:6).

10:4 - Para el saque de centro que da comienzo a cada período (incluido cualquier período de las prórrogas), todos los jugadores deben encontrarse en su propia mitad del campo.

Sin embargo, en el saque de centro que se ejecuta después de haberse convertido un gol, los jugadores del equipo adversario al que realiza el saque de centro tienen permitido permanecer en ambas mitades del campo de juego.

En ambos casos, no obstante, los adversarios deben encontrarse al menos a 3 metros de distancia del jugador ejecutante del saque de centro (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 11 – Saque lateral

11:1 - Se decide un saque lateral cuando la pelota cruza completamente la línea lateral, o cuando un jugador de campo del equipo defensor ha sido el último en tocar la pelota antes de que ésta haya cruzado la línea de fondo de su propio equipo.

También se decide un saque lateral cuando la pelota ha tocado en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego.

11:2 - El saque lateral es ejecutado sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver sin embargo 15:5b), por un jugador adversario al equipo cuyo jugador ha tocado en último lugar la pelota antes que traspasara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.

11:3 - El saque lateral se ejecuta desde el lugar donde la pelota traspasó la línea lateral; o bien, si la pelota cruzó por sobre la línea de fondo, desde la intersección de la línea lateral y la línea de fondo de ese mismo lado. Para un saque lateral concedido después de que la pelota tocara en el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego, el lanzamiento es ejecutado desde el lugar más cercano, sobre la línea lateral más próxima en relación al lugar dónde la pelota tocó en el techo u objeto fijo.

11:4 - El ejecutante debe mantener un pie en contacto con la línea lateral (15:6) y permanecer en una posición correcta hasta que la

pelota haya salido de su mano (15:7 - 2º y 3º párrafo, 13:1a). No hay ninguna limitación para la colocación del segundo pie.

11.5 - Mientras se está ejecutando un saque lateral, los jugadores adversarios no pueden acercarse a menos de 3 metros del ejecutante (15:4, 15:9, 8:7c).

No obstante, esto no aplica si ellos se colocan inmediatamente fuera de su línea de área de arco.

Regla 12 – Saque de arco

12:1 - Se decide un saque de arco cuando:

(i) un jugador del equipo adversario ha invadido el área de arco cometiendo una infracción contra la Regla 6:2a; ii) el arquero ha controlado la pelota en su área de arco o la pelota está estacionaria sobre el suelo del área de arco (6:4-5); (iii) un jugador del equipo adversario ha tocado la pelota mientras ésta estaba rodando en el suelo dentro área de arco (6:5 1º párrafo); o (iv) la pelota ha cruzado la línea de fondo, después de haber sido tocada en última instancia por el arquero o por un jugador del equipo adversario.

Esto significa que, en todas estas situaciones, se considera que la pelota no está en juego y que el partido se reanuda con un saque de arco (13:3) cuando existiera una infracción después de que el saque de arco haya sido decidido, pero antes de haber sido ejecutado.

12.2 - El saque de arco es ejecutado por el arquero, sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver, sin embargo, 15:5b) y desde el área de arco, pasando por encima de la línea de área de arco. Si el equipo que tiene que ejecutar el saque de arco está jugando sin portero, un portero debe reemplazar a uno de los jugadores de campo (Regla 4: 4). Los árbitros deciden si es necesario solicitar un tiempo muerto (Regla 2: 8, 2º párrafo, Aclaración N° 2)

El saque de arco se considera ejecutado cuando la pelota, lanzada por el arquero, ha cruzado completamente por sobre la línea de área de arco.

Los jugadores del otro equipo tienen permitido colocarse inmediatamente por fuera de la línea de área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que haya cruzado completamente dicha línea (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 13 – Tiro libre

Decisión de un tiro libre

13:1 - En principio, los árbitros interrumpen el juego y deben reanudarlo con un tiro libre para el equipo adversario, cuando:

a) El equipo que posee la pelota comete una infracción a las reglas que implica la pérdida de posesión de la misma (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 1º párrafo y 15:8).

b) Los adversarios cometan una infracción a las reglas que causa que

el equipo en posesión de la pelota la pierda (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

13:2 - Los árbitros deberían permitir la continuidad, evitando interrumpir prematuramente el juego con la decisión de un tiro libre.

Esto significa que, conforme a la Regla 13:1a, los árbitros no deberían decidir un tiro libre, si el equipo defensor obtiene la posesión de la pelota inmediatamente después de que el equipo atacante haya cometido una falta.

Similarmente, de acuerdo a la Regla 13:1b, los árbitros no deberían intervenir debido a una falta cometida por el equipo defensor hasta tanto sea claro que el equipo atacante ha perdido la posesión de la pelota o que está inhabilitado para continuar el ataque.

Cuando ocurra una infracción a las reglas que merezca una sanción disciplinaria, los árbitros pueden decidir interrumpir inmediatamente el juego si es que al hacerlo no causan una desventaja para el equipo adversario al que cometió la infracción. De lo contrario, la sanción debería demorarse hasta el término de la acción de juego.

La Regla 13:2 no se aplica en caso de infracciones contra las Reglas 4:2-3 o 4:5-6, en las que el partido será interrumpido inmediatamente, normalmente debido a la intervención del cronometrista, el delegado o los árbitros.

13:3 - Si, mientras la pelota no está en juego, se comete una infracción que implicaría normalmente un tiro libre conforme a la Regla 13:1a-b, el partido se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo que dio origen a la interrupción.

13:4 - Además de los casos indicados en la Regla 13:1a-b, también se utiliza un tiro libre como forma de reanudar el juego en aquellas situaciones en las que el partido es interrumpido (esto es, mientras la pelota está en juego) sin que se haya cometido ninguna infracción a las reglas:

- a) Si un equipo está en posesión de la pelota al momento de la interrupción, este equipo deberá mantener dicha posesión.
- b) Si ningún equipo está en posesión de la pelota, el último equipo que la haya tenido será el que tenga nuevamente la posesión.

13 :5 - Cuando se decide un tiro libre en contra del equipo que está en posesión de la pelota, el jugador que la tiene en su poder al sonar el silbato de los árbitros debe apoyarla o dejarla caer inmediatamente al suelo, de manera que pueda ser jugada (8:8b).

Ejecución de un tiro libre

13:6 - El tiro libre se ejecuta normalmente sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver, no obstante, 15:5b) y, en principio, desde el lugar en donde se cometió la infracción. Los siguientes casos son excepciones a este principio:

En las situaciones descriptas en las Regla 13:4a-b, el tiro libre se ejecuta luego de un toque de silbato y, en principio, desde el lugar donde estaba la pelota al momento de la interrupción.

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una Federación Continental o Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción cometida por un jugador u oficial del equipo defensor y esto origina

una advertencia verbal o una sanción disciplinaria, entonces el tiro libre debería ser ejecutado desde el sitio en que estaba la pelota cuando el partido fue interrumpido, si es que este lugar resulta ser más favorable que la posición en que la infracción había tenido lugar. La misma excepción del párrafo anterior se aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a una infracción conforme a las Reglas 4:2-3 o 4:5-6.

Como se ha indicado en la Regla 7:11, los tiros libres originados por la decisión de juego pasivo deberán ser ejecutados desde el sitio en que se encontraba la pelota cuando el partido fue interrumpido.

A pesar de los principios y procedimientos básicos indicados en los párrafos precedentes, nunca se puede ejecutar un tiro libre desde dentro del área de arco del propio equipo o desde dentro de la línea de tiro libre del equipo adversario.

En cualquier situación donde el lugar de ejecución indicado en alguno de los párrafos precedentes involucre algunas de las áreas mencionadas, el lugar de ejecución se debe trasladar al punto más cercano inmediatamente por fuera del área restringida.

Comentario: Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso lugar. No obstante, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor margen de tolerancia existe para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar exacto en el que debería realizarse.

Este margen paulatinamente se incrementa hasta 3 metros, que se aplica cuando el tiro libre deba ser ejecutado justo por fuera de la propia área de arco del equipo ejecutante.

El margen recién mencionado no se aplica cuando existe una infracción contra la Regla 13:5, si es que ha sido sancionada de acuerdo con la Regla 8:8b. En tales casos, la ejecución siempre debería realizarse desde el lugar exacto en donde tuvo lugar la infracción.

13:7 - Los jugadores del equipo ejecutante no deben tocar ni cruzar la línea de tiro libre del equipo adversario antes que el tiro libre haya sido ejecutado. Ver también la restricción especial bajo la Regla 2:5.

Los árbitros deben corregir las posiciones de los jugadores del equipo ejecutante que se encuentren entre las líneas de tiro libre y del área de arco antes de la ejecución del tiro libre, si es que la posición incorrecta tiene influencia en el juego (15:3, 15:6). Posteriormente, el tiro libre deberá ser ejecutado siguiendo a un toque de silbato (15:5b). El mismo procedimiento aplica (Regla 15:7, 2º párrafo) si algunos jugadores del equipo ejecutante ingresaran al área restringida durante la ejecución del tiro libre (antes de que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante), siempre y cuando la ejecución del lanzamiento no fuera precedida por un toque de silbato.

En los casos donde la ejecución de un tiro libre haya sido autorizada mediante un toque de silbato, deberá decidirse un tiro libre favorable al equipo defensor si es que los jugadores del equipo

atacante tocan o cruzan la línea de tiro libre antes que la pelota haya salido de la mano del ejecutante (Regla 15:7, 3º párrafo; 13:1a).

13:8 - Cuando se está ejecutando un tiro libre, los jugadores adversarios deben mantenerse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante. Ellos tienen permitido, no obstante, colocarse justo por fuera de su línea de área de arco si es que el tiro libre está siendo ejecutado en su propia línea de tiro libre. Interferir con la ejecución del tiro libre es sancionado de acuerdo con las Reglas 15:9 y 8:7c.

Regla 14 – El lanzamiento de 7 metros

Decisión de 7 metros

14:1 - Se decide un lanzamiento de 7 metros cuando:

- a) una clara ocasión de gol es destruida en forma antirreglamentaria, en cualquier lugar del campo de juego, por un jugador u oficial del equipo adversario;
- b) hay un toque de silbato no justificado en oportunidad de una clara ocasión de gol;
- c) una clara ocasión de gol es destruida por la intervención de una persona no participante en el juego. Por ejemplo, cuando un espectador ingresa al campo de juego o cuando se hace detener a los jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el Comentario de la Regla 9:1).

d) existe una infracción de acuerdo con las Reglas 8:10.c o 8: 10.d (ver, sin embargo, el último párrafo de 8:10).

Por analogía, esta regla también se aplica en casos de “fuerza mayor”, tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detiene el juego precisamente durante una clara ocasión de gol. La definición de clara ocasión de gol puede ser observada en la *Aclaración Nº 6*.

14.2 - Si el jugador atacante conserva plenamente el control de la pelota y de su cuerpo a pesar de haber sufrido una infracción como la tipificada en la Regla 14:1a, no hay ninguna razón para señalar un lanzamiento de 7 m. aun cuando el jugador fallara en su intento de utilizar la clara oportunidad de convertir un gol.

Si hubiera una situación potencial para decidir un lanzamiento de 7 metros, los árbitros siempre deberían demorar su intervención hasta que puedan determinar claramente si la sanción de dicho lanzamiento es efectivamente justificada y necesaria. Si el jugador atacante logra convertir un gol a pesar de la intervención ilegal de los defensores, no existe obviamente ninguna razón para conceder el lanzamiento de 7 metros. Por el contrario, si se hace evidente que el jugador realmente ha perdido la pelota o el control del cuerpo a causa de la infracción siendo evidente que se ha perdido una clara ocasión de gol, se decidirá un lanzamiento de 7 metros.

Regla 14: 2 no es aplicable en los casos de infracciones de las Reglas 4: 2-3 o 4: 5-6,
cuando el juego tiene que ser interrumpido inmediatamente por una señal del cronometrador, el

delegado o los árbitros.

14.3 - Los árbitros pueden solicitar un "time-out" cuando deciden un lanzamiento de 7 metros, pero sólo si existe una demora substancial. Por ejemplo, debido a un cambio del arquero o del ejecutante y la decisión de solicitar el tiempo muerto estaría de acuerdo con los principios y criterios indicados en la Aclaración Nº 2.

Ejecución de lanzamiento de 7 metros

14.4 - El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado como un lanzamiento al arco, dentro de los tres segundos que siguen 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 ubicarse detrás de la línea de 7 metros y a no más de un metro por detrás de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el ejecutante no debe tocar ni cruzar la línea de 7 metros antes que la pelota haya salido de su mano (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.6 - Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota no debe ser jugada nuevamente por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta tanto haya tocado a un adversario o al arco (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.7 - Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros del ejecutante deben ubicarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya abandonado su

mano (15:3, 15:6). Si ellos así no lo hicieran, se decidirá un tiro libre en contra del equipo ejecutante del lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).

14.8 - Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo adversario deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y, al menos, a 3 metros de distancia de la línea de 7 metros hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Si ellos así no lo hicieran, se volverá a ejecutar el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se hubiese conseguido un gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

14.9 - Si el portero cruza la línea de limitación, es decir la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, deberá repetirse el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se haya conseguido un gol. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.

14.10 No está permitido cambiar a los porteros una vez que el ejecutante está listo para ejecutar el lanzamiento de 7 metros, parado en la posición correcta y con la pelota en la mano. Cualquier intento para efectuar el cambio en la situación indicada, deberá ser sancionado como actitud antideportiva (8:7c, 16:1b y 16:3d).

REGLA 15 – INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCION DE LOS LANZAMIENTOS (Saque de centro, Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros)

El ejecutante

15:1 - Antes de la ejecución, el ejecutante debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento en cuestión. La pelota debe estar en la mano del ejecutante (15:6).

Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de arco, el ejecutante debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya sido soltada. El otro pie puede ser levantado y apoyado en el suelo repetidamente (Ver también Regla 7:6).

El ejecutante debe 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 la pelota ha abandonado la mano del ejecutante (Ver, no obstante, 12:2). El ejecutante no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la Regla 14:6.

Puede conseguirse un gol directamente desde cualquier lanzamiento, excepto que no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de arco (por ejemplo, al dejar caer la pelota dentro de su propio arco).

Los compañeros del ejecutante

15:3 - Los compañeros del ejecutante deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión. (15:6). Los jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, excepto en el caso indicado en la Regla 10:3, 2º párrafo.

Durante la ejecución, la pelota no debe ser tocada por un compañero ni entregada en el mano de este último (15:7, 2º y 3º párrafo)

Los jugadores defensores

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

Las posiciones incorrectas por parte de los jugadores defensores en relación con la ejecución de un saque de centro, un saque lateral o un tiro libre no deben ser corregidas por los árbitros si los jugadores atacantes no están en desventaja al ejecutar inmediatamente el

lanzamiento. Si existiera una desventaja, entonces las posiciones deben ser corregidas.

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 lateral, saque de arco o tiro libre:

- para reanudar después de un tiempo muerto;
- para reanudar con un tiro libre decidido según la regla 13:4;
- cuando ha habido una demora en la ejecución;
- después de una corrección en la posición de los jugadores;
- después de una advertencia verbal o de una amonestación;

Por cuestiones de claridad, el árbitro puede juzgar apropiado hacer sonar su silbato para reiniciar el juego en cualquier otra situación.

En principio, el árbitro no deberá hacer sonar su silbato para reiniciar el juego a menos que (y hasta que) los requisitos referentes a las posiciones de los jugadores contemplados en las Reglas 15:1, 15:3 y 15:4 sean cumplidos (ver, sin embargo, 13:7, 2º párrafo y 15:4, 2º párrafo). Si los árbitros han hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento a pesar de la posición incorrecta de parte de los jugadores, estos están completamente autorizados a intervenir.

Luego del toque de silbato, el ejecutante debe jugar la pelota dentro de los 3 segundos siguientes.

Sanciones

15:6 - Las infracciones cometidas por el ejecutante o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento, típicamente en la forma de ocupar posiciones incorrectas o de tocar la pelota 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 ejecutante o por 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 ordenando la reanudación.

En principio, cualquier infracción ocurrida durante una ejecución que no haya sido precedida por una señal de reanudación será tratada por medio de una corrección de la situación y una repetición del lanzamiento previo toque de silbato. Sin embargo, aplica aquí el concepto de ventaja en analogía con la Regla 13:2: Si el equipo del ejecutante pierde la posesión inmediatamente después de una ejecución incorrecta, simplemente se considera que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continúa.

En principio, cualquier infracción ocurrida durante una ejecución que tenga lugar después de una señal de reanudación debe ser penalizada. Esto aplica, por ejemplo, si el ejecutante salta durante la ejecución, si retiene la pelota por más de 3 segundos, o si se mueve de la posición correcta antes que la pelota haya salido de

su mano. También aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones ilegales después del toque de silbato, pero antes de que la pelota haya dejado las manos del ejecutante (Nota a la Regla 10:3, 2º párrafo). En estos casos, el lanzamiento original se pierde y se decide un tiro libre favorable a los adversarios (13:1a) desde el lugar de la infracción (ver, sin embargo, Regla 2:6). La ley de ventaja indicada bajo la Regla 13:2 aplica aquí; es decir, si el equipo del ejecutante pierde la posesión de la pelota antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

15:8 - En principio, cualquier infracción relacionada con la ejecución que se produzca inmediatamente después de la misma, debe ser penalizada. Esto se refiere a infracciones a la Regla 15:2, 2º párrafo, es decir, el ejecutante toca la pelota una segunda vez antes de que haya tocado en otro jugador o en el arco. Puede tomar la forma de un dribbling, o la de tocar la pelota de nuevo después de que esté en el aire o se haya colocado en el suelo. Esto se penaliza con un tiro libre (13:1a) para los adversarios. Como en el caso de 15:7 3º párrafo, la ley de ventaja también aplica aquí.

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 con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, por ejemplo, al no ocupar inicialmente una posición correcta o al moverse posteriormente hacia una posición incorrecta, deberán ser penalizados. Esto aplica sin tener en cuenta si la infracción ocurre antes de la ejecución o durante la misma (antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante).

Esto también aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido por un toque de silbato ordenando la reanudación o no. La Regla 8:7c aplica en conjunto con las Reglas 16:1b y 16:3d. Un lanzamiento que fuera negativamente afectado por la interferencia de un defensor deberá, en principio, ser repetido.

REGLA 16 – SANCIONES DISCIPLINARIAS

Amonestación

16:1 - Una amonestación es la sanción adecuada para:

- a) acciones que deban ser sancionadas progresivamente (8:3, comparar no obstante con 16:3b y 16:6d).
- b) actitudes antideportivas que deban ser sancionadas progresivamente (8:7).

Comentario:

Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 2 minutos

Un jugador que ya ha sido excluido por 2 minutos no debería ser posteriormente amonestado.

No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

16:2 - El árbitro deberá comunicar la amonestación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrando una tarjeta amarilla (Gesto Nº 13).

Exclusión

16:3 - Una exclusión (2 minutos) es la sanción adecuada para:

- a)** un mal cambio, si un jugador adicional ingresa al campo o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambios (4:5-6); observar, no obstante, la Regla 8:10b (ii);
- b)** por infracciones del tipo indicado en la Regla 8:3, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1, Comentario);
- c)** por infracciones del tipo indicado en la Regla 8:4;
- d)** por actitud antideportiva de parte de un jugador, tal como se indica en la Regla 8:7, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones;
- e)** por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, tal como se indica en la Regla 8:7, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación;
- f)** por actitud antideportiva de un jugador u oficial de equipo, como se indica en la Regla 8:8; ver también 4:6 ;
- g)** como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo (16:8, 2º párrafo; ver, no obstante 16:11b).
- h)** Por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el

juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 2 minutos (16:9a);

Comentario:

No es posible sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión por 2 minutos en total.

Cuando se sanciona una exclusión por 2 minutos contra un oficial, de acuerdo con la Regla 16:3d-e, el oficial tiene permitido permanecer en la zona de cambio y cumplir con sus funciones. No obstante, el equipo reduce en uno el número de sus jugadores en el campo de juego durante 2 minutos.

16:4 - Después de solicitar “time-out”, el árbitro deberá comunicar claramente la exclusión al jugador infractor y al planillero - cronometrista, mediante el gesto prescrito para tal circunstancia, es decir, un brazo levantado con dos dedos extendidos (Gesto Nº 14).

16:5 - La exclusión se efectúa siempre por 2 minutos del tiempo de juego, la tercera exclusión del mismo jugador siempre implica también su descalificación (16:6d).

El jugador excluido no tiene permitido participar en el partido durante el tiempo que dure su exclusión y su equipo no tiene permitido reemplazarlo en el campo de juego.

El tiempo de exclusión comienza cuando el juego se reanuda mediante un toque de silbato.

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar el primer período del partido, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo juego regular hasta la prórroga y entre las prórrogas. Una exclusión por 2 minutos que no se haya cumplido al finalizar las prórrogas, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros, de acuerdo con el Comentario de la Regla 2:2.

Descalificación

16:6 - Una descalificación es la sanción adecuada para:

- a) infracciones de los tipos indicados en las Reglas 8:5 y 8:6;
- b) por actitud antideportiva grave del tipo de la indicada en la Regla 8:9, o por actitud antideportiva extremadamente grave del tipo de las indicadas en la Regla 8:10 cometidas por un jugador o de un oficial de equipo, ya sea dentro del campo de juego o fuera de él;
- c) por actitud antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo de acuerdo a la Regla 8:7, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por dos minutos de acuerdo con las Reglas 16:1b y 16:3d-e.;
- d) debido a la tercera exclusión de un mismo jugador (16:5);
- e) por actitud antideportiva significativa o repetida durante un procedimiento de desempate tal como la ejecución de lanzamientos de 7 metros (2:2, Comentario y 16:10).

16:7 - Después de solicitar un “time-out”, los árbitros deberán comunicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al

planillero - cronometrista mostrándole una tarjeta roja (Gesto Nº 13, ver también Regla 16:8).

16:8 - La descalificación de un jugador o de un oficial será siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial debe abandonar inmediatamente el campo de juego y la zona de cambios. Después de haberla abandonado, no se permite al jugador u oficial mantener ningún tipo de contacto con el equipo.

La descalificación de un jugador u oficial de equipo durante el tiempo de juego, ya sea dentro del campo o fuera de él, siempre va acompañada de una exclusión por 2 minutos para el equipo. Esto significa que el número de sus jugadores en el campo de juego se ve reducido en uno (16:3f). La reducción en el campo durará, no obstante, 4 minutos si el jugador fue descalificado bajo las circunstancias indicadas en la Regla 16:9b-d.

La descalificación reduce el número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo (excepto en el caso contemplado en 16:11b). El equipo tiene permitido, sin embargo, incrementar nuevamente el número de sus jugadores en el campo de juego cuando expira el tiempo de la exclusión por 2 minutos.

Tal como se ha señalado en las reglas 8: 6 y 8: 10a-b, las descalificaciones acordes con estas normas deben de notificarse por escrito a las autoridades responsables para acciones posteriores. En tales casos, los "oficiales responsables de equipo" y el delegado (ver Aclaración Nº 7), deberán ser informados inmediatamente después de la decisión.

Para este propósito, el árbitro también muestra una tarjeta azul como información después de levantar la tarjeta roja.

Más de una infracción al mismo tiempo

16:9 - Si un jugador o un oficial de equipo cometan, en forma simultánea o sucesiva, más de una infracción antes que el juego se haya reanudado y si, además, esas infracciones requieren diferentes tipos de sanciones disciplinarias, sólo se deberá aplicar en principio la más grave de esas sanciones.

Existen, no obstante, las siguientes excepciones específicas donde, en todos los casos, el equipo debe reducir la cantidad de sus jugadores en el campo de juego durante 4 minutos:

- a) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva antes de que se haya reanudado el partido, deberá ser sancionado con una exclusión por 2 minutos adicional (16:3g). (Si la exclusión por 2 minutos adicional es la tercera, entonces el jugador deberá ser descalificado);
- b) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión por 2 minutos) comete una actitud antideportiva antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- c) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido

se haya reanudado, deberá ser descalificado (16:6c). Estas sanciones se combinarán originando una reducción durante 4 minutos (16:8, 2º párrafo);

d) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión) comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

Infracciones durante el tiempo de juego

16.10 - Las sanciones por acciones ocurridas durante el tiempo de juego están establecidas en las Reglas 16:1, 16:3 y 16:6.

En el concepto “tiempo de juego” están incluidas todos los descansos, los “time-out”, los “time-out” de equipo y los períodos de las prórrogas. En todos los otros procedimientos de desempate (tal como lanzamientos de 7 metros), sólo aplica la regla 16:6.

En este caso, cualquier forma de actitud antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del jugador implicado (ver Regla 2:2, Comentario).

Infracciones fuera del tiempo de juego

16.11 - Las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves, actitudes antideportivas extremadamente graves o cualquier forma de acciones particularmente imprudentes (ver reglas 8:6-10)

cometidas por un jugador u oficial de equipo que tengan lugar dentro del recinto donde se está disputando el partido, pero fuera del tiempo de juego, deberán sancionarse como se indica a continuación:

Antes del partido:

- a)** una amonestación será la sanción en el caso de actitud antideportiva bajo las reglas 8:7-8.
- b)** una descalificación del jugador u oficial culpable será la sanción en el caso de acciones juzgadas bajo las reglas 8:6 y 8:10, pero el equipo tiene permitido empezar con 14 jugadores y 4 oficiales. La Regla 16:8 - 2º párrafo, sólo tiene validez para las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego. De acuerdo con esto, la descalificación no va acompañada con una exclusión por 2 minutos

Las sanciones disciplinarias debidas a infracciones cometidas antes del comienzo del partido pueden ser impartidas en cualquier momento durante el juego, tan pronto como se descubra que la persona culpable es un participante en el partido, si es que no pudo ser posible establecer este hecho en el momento del incidente.

Después del partido:

- c)** Informe escrito.

REGLA 17 – Los árbitros

17:1 - Dos árbitros con igual autoridad serán los responsables de cada partido. Ellos son asistidos por un planillero y un cronometrista.

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

17:3 - Antes de que comience el partido, los árbitros son responsables de inspeccionar el campo de juego, los arcos y las pelotas, designando las que serán utilizadas (Reglas 1 y 3:1).

Los árbitros, también constatan la presencia de ambos equipos con sus uniformes apropiados. Ellos verifican la planilla de juego y examinan el equipamiento deportivo de los jugadores. Además, se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio esté dentro de los límites reglamentarios y establecen la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada uno de los equipos. Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:1-2 y 4:7-9).

17:4 - El sorteo (10:1) debe ser efectuado por uno de los árbitros en presencia del otro árbitro y del “oficial responsable de equipo” de cada uno de los equipos; o bien, en presencia de un oficial o de un jugador (por ejemplo, un capitán de equipo) que actuará en representación del “oficial responsable de equipo”.

17:5 - En principio, todo el partido debe ser dirigido por los mismos árbitros.

Es su responsabilidad asegurar que el juego se desarrolle de acuerdo a las reglas, teniendo el deber de penalizar cualquier infracción (ver, no obstante, Reglas 13:2, y 14:2).

Si uno de los árbitros queda incapacitado para finalizar el partido, el otro continuará el partido solo.

Nota:

La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de los párrafos 1 y 3 en la Regla 17:5

17:6 - Si ambos árbitros hacen sonar el silbato para señalar una infracción y concuerdan respecto al equipo que debe ser penalizado, pero tienen opiniones distintas en cuanto a la severidad de la sanción, la más severa de ambas sanciones es la que deberá aplicarse.

17:7 - Si ambos árbitros hacen sonar el silbato para señalar una infracción, o si la pelota ha salido del campo de juego, pero los dos árbitros muestran opiniones diferentes en cuanto al equipo que debería tener la posesión de la pelota, se aplicará la decisión conjunta que alcancen los árbitros después de una breve consulta entre ellos. Si los árbitros no logran alcanzar una decisión conjunta, prevalecerá la opinión del árbitro central.

Un “time-out” es obligatorio. Luego de la consulta entre ellos, los árbitros deberán realizar claramente el gesto correspondiente y el partido se reanuda luego de un toque de silbato (2:8d, 15:5).

17:8 - Ambos árbitros son responsables de la cuenta de los goles. Anotarán, además, las amonestaciones, las exclusiones y las descalificaciones

17:9 - Ambos árbitros son responsables del control del tiempo de juego. En caso de duda sobre la exactitud del cronometraje, ambos árbitros deben alcanzar una decisión conjunta (ver también Regla 2:3).

Nota:

La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de las Reglas 17:8 y 17:9

17:10 - Despues del partido, los árbitros tienen la responsabilidad de comprobar si se ha redactado correctamente la planilla de juego.
Las descalificaciones de los tipos indicados en las Reglas 8:6 y 8:10, deben explicarse en la planilla de juego.

17:11 - Las decisiones de los árbitros o por los delegados fundadas en sus observaciones de los hechos o por sus juzgamientos son irrevocables.

Sólo puede interponerse una apelación contra decisiones que no estén en conformidad con las reglas.

Durante el partido, sólo los respectivos “oficiales responsables de equipo” están autorizados a dirigirse a los árbitros.

17:12 - Los árbitros tienen el derecho de suspender un partido temporal o definitivamente.

Antes de suspender el partido definitivamente, los árbitros deben hacer todos los esfuerzos posibles para continuarlo.

17:13 - La vestimenta negra está reservada primariamente para los árbitros.

17:14 - Los árbitros y los delegados pueden usar equipamiento electrónico para su comunicación interna. Las reglas para su utilización son determinadas por las respectivas Federaciones.

REGLA 18 – Planillero y Cronometrista

18:1 - En principio, el cronometrista tiene la responsabilidad principal de controlar el tiempo de juego, los “time-out” y los tiempos de exclusión de los jugadores excluidos.

El planillero tiene la responsabilidad principal de controlar la lista de jugadores, la planilla de juego, la entrada de jugadores que llegan una vez que el partido haya comenzado y la entrada de jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, tales como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio y la salida o entrada de jugadores suplentes, así como también el contar el número de ataques después de la atención dada a un jugador en el campo, son responsabilidades compartidas. Estas decisiones se consideran decisiones en base a su observación de los hechos.

Generalmente, sólo el cronometrista (y, cuando corresponda, el Delegado Técnico de la Federación responsable) es el que debería interrumpir el juego cuando ello se torne necesario.

Consultar también la Aclaración Nº 7 para observar los procedimientos adecuados para las intervenciones del planillero – cronometrista cuando deba desempeñar algunas de las funciones indicadas precedentemente.

18:2 Si no existiera una instalación mural de cronometraje, el cronometrista debe mantener informados a los “oficiales responsables” de ambos equipos acerca del tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de un time-out.

Si no existiera una instalación mural de cronometraje con señal automática de final, el cronometrista asume la responsabilidad de dar la señal de finalización del primer período y del partido (ver Regla 2:3).

Si el cronómetro mural no es capaz de indicar también los tiempos de exclusión (al menos tres por cada equipo durante las competiciones I.H.F.), el cronometrista deberá escribir el final del tiempo de exclusión, junto con el número del jugador excluido, en una tarjeta que se situará sobre la mesa de cronometraje.

Gestos de la Federación Internacional

Cuando se decide un tiro libre o un saque lateral, los árbitros deben indicar inmediatamente la dirección en la que el lanzamiento debe ser ejecutado (Gestos 7 o 9).

Luego de ello, de corresponder al caso, deberían realizar el gesto obligatorio que corresponda para indicar cualquier sanción disciplinaria (Gestos 13 –14).

De ser conveniente para explicar las razones por las que se ha sancionado un tiro libre o un lanzamiento de 7 metros, podría realizarse, con carácter informativo, algunos de los gestos indicadas bajo los números 1–6 y 11. (No obstante, siempre debería realizarse el Gesto Nº 11 en aquellas situaciones en que la decisión de tiro libre por juego pasivo no fuera precedida por el Gesto Nº 17).

Los Gestos Nº 12, 15 y 16 son obligatorias en aquellas situaciones donde se aplican.

Los Gestos Nº 8, 10 y 17 son usadas en los casos en que los árbitros lo consideren necesario.

Índice de los gestos

1. Invadir el área de arco.
2. Doble dribbling.
3. Pasos, retener la pelota más de 3 segundos.
4. Abrazar, agarrar, empujar.
5. Golpear.
6. Falta de ataque.
7. Saque lateral – dirección.
8. Saque de arco.
9. Tiro libre – dirección.
10. No respetar la distancia de 3 metros.
11. Juego pasivo.
12. Gol.
13. Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja) - Informe escrito (azul)
14. Exclusión (2 minutos).
15. Time-out.
16. Permiso para la entrada al campo de juego de 2 personas (que están “autorizadas a participar”) durante un tiempo muerto.
17. Gesto de advertencia de juego pasivo.

1 -Invadir el área de arco



2 – Doble dribbling



3 – Pasos o Retener la pelota por más de 3 segundos



4 – Agarrar, abrazar, empujar



5 - Golpear



**6 – Falta de
ataque**



7 – Saque lateral



8 – Saque de arco



9 – Tiro libre - Dirección



**10 – Respetar la
distancia de 3 metros**



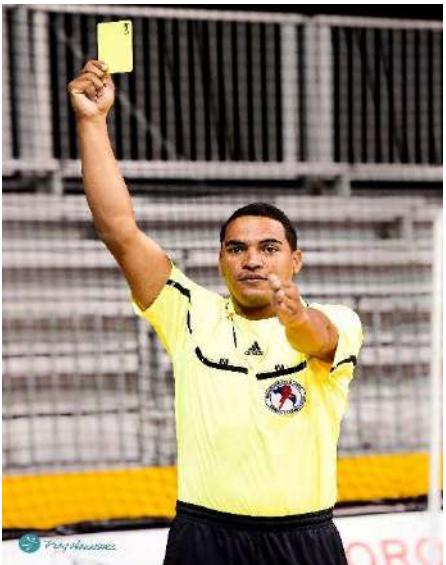
11 – Juego Pasivo



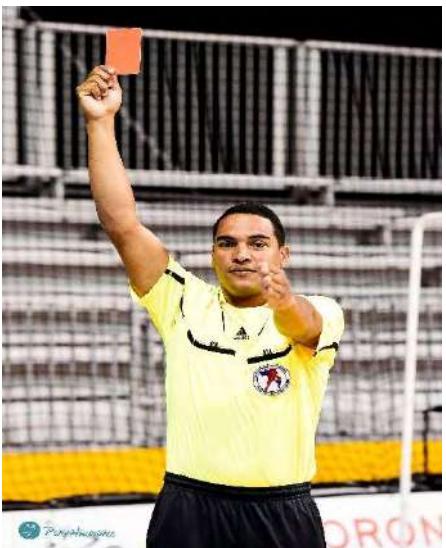
12 - Gol



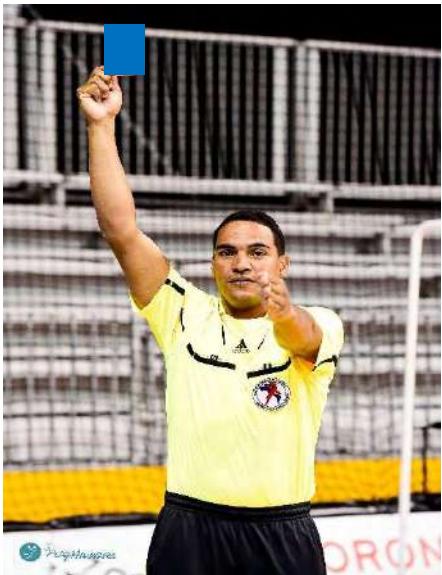
13 a – Amonestación



13 b - Descalificación



**13 c – Tarjeta azul –
Informe escrito**



**14 – Exclusión (2
minutos)**



15 – Time-out



**16 – Permiso para que
entren 2 personas
autorizadas al campo de
juego**



**17 – Gesto de
advertencia de
pasivo**



Aclaraciones a las Reglas de Juego

Aclaración 1 – Ejecución de un tiro libre luego de la señal de finalización del tiempo de juego (2:4-6)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un tiro libre después que el tiempo de juego ha finalizado no está realmente interesado en tratar de convertir un gol, ya sea porque el resultado del partido está definido o porque la posición en que debe ejecutarse dicho lanzamiento está demasiado lejos del arco rival. Aunque técnicamente las reglas requieren que el tiro libre sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar su buen criterio y considerar que el lanzamiento ha sido realizado si un jugador, que está aproximadamente en la posición correcta, simplemente deja caer la pelota al piso o la entrega en la mano de los árbitros.

En aquellos casos en los donde es evidente que el equipo quiere intentar convertir un gol, los árbitros deben tratar de encontrar un balance entre permitir esta oportunidad (aunque sea muy pequeña) y asegurarse que la situación no se deteriore finalizando en pérdidas de tiempo y “acciones teatrales”. Esto significa que los árbitros deben colocar a los jugadores en sus respectivas posiciones firme y rápidamente, para que el tiro libre pueda ser ejecutado sin demoras. Deben hacerse cumplir las nuevas restricciones indicadas en la Regla 2:5 respecto a las posiciones de los jugadores y los cambios (4:5 y 13:7).

Los árbitros también deben estar muy atentos para sancionar otras infracciones cometidas por parte de alguno de los dos equipos. Los

adelantamientos reiterados de los jugadores defensores deben ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). También debe tenerse en cuenta que los jugadores atacantes frecuentemente violan las reglas durante la ejecución; por ejemplo, cuando uno o más jugadores cruzan la línea de tiro libre después que el silbato haya sonado, pero antes que el lanzamiento haya sido ejecutado (13:7 - 3º párrafo), o cuando el ejecutante se mueve o salta al lanzar (15:1, 15:2, 15:3).

Es muy importante no permitir que se convaliden goles convertidos en forma antirreglamentaria.

Aclaración 2 – Time-out (2:8)

Además de las situaciones indicadas en la Regla 2:8, en las que es obligatorio solicitar un “time-out”, los árbitros deberán juzgar la conveniencia de solicitarlo también en otras oportunidades. Algunas situaciones típicas en las que, a pesar de no ser obligatorio, suele solicitarse un “time-out” en circunstancias normales son:

- a)** Existen influencias externas, por ejemplo, cuando se debe limpiar el campo de juego.
- b)** Un jugador parece estar lesionado.
- c)** Un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo, cuando se demora la ejecución de un lanzamiento formal o cuando un jugador lanza la pelota lejos o no la suelta.
- d)** Si la pelota toca en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego (11:1) y cae muy lejos del lugar en que debería ejecutarse el saque lateral, causando una demora inusual.

e) Cambio de un jugador de campo por un arquero con el fin de ejecutar un saque de arco.

Cuando se determina la necesidad de solicitar un “time-out”, en éstas y en otras circunstancias, los árbitros deberían considerar antes que nada si la interrupción del juego, sin solicitarlo, podría originar una ventaja antideportiva para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo se encuentra ganando por un amplio margen al final del partido, podría no ser necesario señalar un “time-out” ante una breve interrupción necesaria para secar el piso. De la misma forma, si el equipo que se vería perjudicado por la no solicitud del “time-out”, es de alguna manera el culpable de la pérdida de tiempo, tampoco hay ninguna razón para otorgarlo.

Otro hecho importante a tener en cuenta es la duración que se espera para la interrupción. La duración de la interrupción causada por la lesión de un jugador es frecuentemente difícil de estimar, por ello podría ser más seguro solicitar directamente un “time-out”. Inversamente, los árbitros no deberían apurarse a solicitarlo sólo porque la pelota ha abandonado el campo de juego. En tales casos, la pelota es generalmente devuelta y el partido puede reanudarse rápidamente. De no ocurrir así, los árbitros deberían estar concentrados para poner la pelota de reserva rápidamente en juego (3:4), precisamente para evitar las solicitudes innecesarias de “time-out”.

La obligatoriedad de solicitar un “time-out” en relación con el lanzamiento de 7 metros ha sido removida. Todavía, en algunas

ocasiones, puede ser necesario solicitar un “time-out” basado en un juicio subjetivo de acuerdo con los principios recién discutidos. Esto puede involucrar situaciones dónde uno de los equipos demora claramente la ejecución, incluyendo por ejemplo un cambio del arquero o del ejecutante.

Aclaración 3 – Pedido de time-out para el equipo

Cada equipo tiene el derecho de recibir un “time-out” de equipo de un (1) minuto de duración en cada período del tiempo de juego regular (pero no en las prórrogas).

El equipo que desea solicitar un “time-out” deberá hacerlo por medio de un oficial que coloque una tarjeta verde en la mesa de control enfrente del planillero – cronometrista (Es recomendable que la tarjeta verde posea aproximadamente 15 x 20 cm. y tenga una gran letra T de cada lado).

Un equipo puede solicitar su “time-out” sólo cuando tenga posesión de la pelota (ya sea que esté en juego o durante una interrupción). Los equipos deberán tener garantizado que el “time-out” será concedido inmediatamente, siempre que el equipo que la solicitó no perdiera la posesión de la pelota antes que el cronometrista tenga tiempo de pitar (en cuyo caso deberá devolverse la tarjeta verde al equipo).

El cronometrista interrumpe posteriormente el juego haciendo sonar el silbato y detiene el cronómetro (2:9). Él hace el gesto de “time-out” (Nº 16) y señala con el brazo extendido el equipo que ha solicitado el “time-out” de equipo.

La tarjeta verde es colocada sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el “time-out” y debe permanecer allí mientras dure el “time-out”.

Los árbitros toman conocimiento del “time-out” y entonces el cronometrista empieza a controlar la duración de la interrupción con un cronómetro adicional. El planillero anota el “time-out” de equipo en la planilla de juego, así como el equipo que lo ha pedido y el tiempo de juego en el que ha sido solicitado.

Durante el “time-out”, los jugadores y oficiales de equipo permanecen a la altura de sus zonas de cambio, ya sea dentro del campo de juego o en la zona de cambios. Los árbitros se quedan en el centro del campo de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del planillero - cronometrista para realizar consultas.

Para el propósito de las sanciones bajo Regla 16, un “time-out” de equipo se define como parte del tiempo de juego (16:10), de forma tal que tanto las actitudes antideportivas como otro tipo de infracciones son sancionadas de la manera normal. En este contexto, es irrelevante si el jugador u oficial implicado se encuentren dentro o fuera del campo de juego. De igual manera, una amonestación, exclusión o descalificación bajo las reglas 16:1-3 y 16:6-9 puede ser

dada por actitud antideportiva (8:7-10) o por acciones del tipo de las indicadas en la Regla 8:6b.

Después de 50 segundos, el cronometrista hace sonar una señal acústica indicando que el juego debe reanudarse en 10 segundos.

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando el “time-out” expira. El partido se reanuda por medio del lanzamiento que existía cuando la interrupción fue concedida; o, si la pelota estaba en juego, por medio de un tiro libre a favor del equipo que solicitó el “time-out” de equipo, a ejecutarse desde el lugar en que se encontraba la pelota al momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar su silbato, el cronometrista pone en marcha el reloj.

Nota:

Si la IHF, las confederaciones continentales o las federaciones nacionales aplican reglamentos diferenciados de acuerdo con la Nota bajo la Regla 2:10, cada equipo tiene derecho a recibir un máximo de tres “time-out” de equipo durante el tiempo de juego regular, pero no durante las prórrogas.

No más de dos “time-out” de equipo pueden ser concedidos en cada mitad del tiempo de juego regular. Entre dos “time-out” de equipo de un mismo equipo, el adversario debe tener por lo menos una vez en posesión del balón. Tres tarjetas verdes que llevan los números 1, 2, y 3, respectivamente, están disponibles para cada equipo.

Los equipos reciben las tarjetas que llevan los números "1" y "2" en la primera mitad del juego y la tarjetas no. 2 y no. 3 en la segunda mitad, siempre que no recibieron más de un "time-out" de equipo en la primera mitad. En caso de que recibieron dos "time-out" de equipo en la primera mitad, sólo reciben la tarjeta verde no. 3.

En los últimos cinco minutos del tiempo de juego regular sólo se permite un "time-out" de equipo por cada equipo

Aclaración 4 – Juego Pasivo (7:11-12)

Lineamientos generales

La aplicación de las reglas correspondientes al juego pasivo tiene el objetivo de prevenir los métodos de juego poco atractivos y las demoras intencionales durante el transcurso del encuentro. Esto requiere que los árbitros reconozcan y juzguen los métodos pasivos de una manera consistente durante el partido.

Los métodos pasivos de juego pueden ocurrir en todas las fases de ataque de un equipo, por ejemplo, cuando la pelota se mueve durante la transición de la defensa al ataque, durante la fase de organización de un ataque o durante la fase de definición del mismo. Las formas pasivas de jugar suelen ser usadas relativamente con mayor frecuencia en las siguientes situaciones:

- un equipo gana por poco margen cerca del final del partido;

- un equipo tiene un jugador excluido;
- cuando la capacidad de un equipo es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las siguientes especificaciones raramente aplican por sí solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por parte de los árbitros. En particular, debe ser tomado en cuenta el impacto de un trabajo defensivo activo realizado en conformidad con las reglas.

Utilización del gesto de advertencia

El gesto de advertencia debería ser usado particularmente en las siguientes situaciones:

B1. Gesto de Advertencia cuando los cambios son realizados lentamente o cuando la pelota se mueve lentamente en la transición de la defensa al ataque:

Los indicativos típicos de esta situación son:

- los jugadores están parados en cercanías del centro del campo esperando a que los cambios se hayan realizado;
- un jugador está demorando la ejecución de un tiro libre pretendiendo no conocer el lugar correcto), de un saque de centro (a través de una lenta recuperación de la pelota por parte del arquero, de un pase errático al medio, o por caminar lentamente con la pelota hacia el centro), de un saque de arco o de un saque lateral, después de que el equipo haya sido previamente advertido por el uso de tales tácticas para demorar;

- un jugador está parado en un lugar picando la pelota;
- la pelota es jugada hacia atrás, hacia su propia mitad del campo, aun cuando el adversario no está ejerciendo ningún tipo de presión.

B2. Gesto de Advertencia en relación con un cambio tardío, durante la fase de organización del ataque:

Los indicativos típicos de esta situación son:

- todos los jugadores han ocupado ya su posición en ataque;
- el equipo empieza la fase de organización con una etapa de pases preparatoria;
- recién después que esta etapa ha comenzado, el equipo realiza el cambio de jugadores.

Comentario: *Un equipo que ha intentado un contraataque rápido desde su propia mitad del campo, pero ha fallado en lograr una inmediata oportunidad de gol después de alcanzar la mitad del campo rival, debe tener permitido realizar un rápido cambio de jugadores en ese momento.*

B3. Durante una fase de organización excesivamente larga:

En principio, a un equipo siempre se le debe permitir realizar una fase de organización con una etapa de pases preparatoria antes que pueda esperarse que comience una acción de ataque.

Los indicativos típicos de una fase de organización demasiado larga son:

- el equipo atacante no realiza ninguna acción de ataque.

Comentario:

Una “acción de ataque” existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para moverse en forma tal que sus jugadores ganen una ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementa el ritmo de ataque en comparación con la fase de organización:

- *sus jugadores reiteradamente reciben la pelota mientras están parados o moviéndose lejos del arco;*
- *pican repetidamente la pelota mientras están parados;*
- *cuando, al confrontar con un adversario, el jugador atacante gira prematuramente su cuerpo esperando que los árbitros interrumpan el juego; o no gana ninguna ventaja espacial sobre el defensor;*
- *acciones defensivas activas: la existencia de métodos activos de defensa impiden a los atacantes incrementar el ritmo ya que los defensores bloquean las trayectorias de la pelota, o impiden los movimientos intentados por los jugadores;*
- *un criterio especial para fases de organización excesivamente largas es cuando el equipo atacante no logra incrementar claramente el ritmo para pasar de la fase de organización a la fase de definición.*

Como debería usarse el gesto de advertencia

Si un árbitro (ya sea el árbitro central o el de arco) reconoce la ocurrencia del juego pasivo, debe levantar su brazo (Gesto N° 17) para indicar que, a su juicio, el equipo que está en posesión de la

pelota no está tratando de llegar a una posición de lanzamiento al arco. El otro árbitro debería también mostrar el mismo gesto. El gesto de advertencia informa que el equipo que está en posesión de la pelota no está haciendo ningún intento de crear una oportunidad de gol, o que está demorando repetidamente el reinicio del juego.

El gesto se mantiene hasta que:

1. El ataque haya finalizado
2. El gesto de advertencia ya no tenga validez (ver más abajo)

Un ataque comienza cuando el equipo toma posesión de la pelota y se considera que ha finalizado cuando el equipo convierte un gol o pierde la posesión.

El gesto de advertencia normalmente tiene validez durante el resto del ataque. Sin embargo, durante el curso de un ataque hay dos situaciones en las cuales el juicio de juego pasivo ya no es válido, por lo que el gesto de advertencia debe detenerse inmediatamente:

- a)** el equipo en posesión realiza un lanzamiento al arco y la pelota vuelve hacia este equipo luego de golpear en el arco o en el arquero (directamente o en forma de un saque lateral), o
- b)** Un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una sanción personal conforme a la Regla 16, debido a una infracción o a una conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, el equipo en posesión debe tener permitida una nueva fase de organización.

Después de mostrar el gesto de advertencia

Después de mostrar el gesto de advertencia, los árbitros deberían permitir que el equipo en posesión de la pelota tenga algo de tiempo para cambiar su accionar. Respecto a esto, los árbitros deben tener en cuenta los niveles de destreza de acuerdo a las diferentes edades y categorías de juego

El equipo advertido debería tener de esta forma la posibilidad de preparar una acción de ataque hacia el arco.

Si el equipo en posesión de la pelota no hace un intento reconocible de alcanzar una posición desde donde realizar un lanzamiento al arco (para criterios de toma de decisiones ver D1 y D2), entonces uno de los árbitros decide que esto es juego pasivo, a más tardar, cuando no se ejecuta ningún lanzamiento al arco después de 6 pases (7: 11-12).

Las siguientes acciones no son consideradas como pases:

- Si un intento de pase no puede ser controlado debido a una falta pitada a un jugador defensor.
- Si un intento de pase es desviado por un jugador defensor por sobre la línea lateral o la línea de fondo del campo
- Un intento de lanzamiento que es bloqueado por el adversario.

Criterios de toma de decisión después de mostrar el gesto de advertencia

D1. El equipo atacante

- No hay claro incremento en el ritmo

- No hay acciones de ataque hacia el arco
- Acciones 1 vs. 1 donde no se logra ventaja espacial
- Demoras al jugar la pelota (por ejemplo, porque la trayectoria de los pases está siendo bloqueada por el equipo defensor)

D2. El equipo defensor

- El equipo defensor trata de impedir un incremento en el ritmo o una acción de ataque mediante métodos defensivos activos y reglamentarios.
- Si el equipo defensor intenta interrumpir una secuencia de pases del equipo atacante cometiendo infracciones de conformidad con la Regla 8: 3, este comportamiento tiene que ser sancionado consistente de manera progresiva.

D3. Observaciones sobre el número máximo de pases

D3.a Antes de la ejecución del sexto pase

- Si los árbitros deciden un tiro libre o un saque lateral para el equipo atacante luego de realizar la gestoforma de advertencia, esto no interrumpe el conteo de pases.
- Similarmente, si un pase o un lanzamiento al arco es bloqueado por un jugador de campo del equipo defensor y la pelota va al equipo atacante (incluso con un saque de arco), esto no interrumpe el conteo de pases.

D3.b Después de la ejecución del sexto pase

- Si un tiro libre, un saque lateral (o un saque de arco) es otorgado al equipo atacante después del sexto pase, el equipo tiene la posibilidad de combinar el lanzamiento con un pase adicional para terminar el ataque.
- Lo mismo se aplica si el lanzamiento ejecutado después del sexto pase es bloqueado por el equipo defensor y la pelota se dirige a un jugador atacante o pasa por sobre la línea lateral o la línea de fondeo del campo. En este caso, el equipo atacante tiene la posibilidad de terminar el ataque haciendo un pase adicional.

Apéndice

Indicaciones de una reducción del ritmo

- acciones hacia los costados y no en profundidad hacia el arco
- frecuentes carreras diagonales en frente de los defensores sin ejercer ninguna presión sobre ellos
- no hay acciones profundas, tales como confrontar con el adversario 1 vs. 1 o pasar la pelota a jugadores ubicados entre las líneas del área de arco y del área de tiro libre
- repetidos pases entre dos jugadores sin ningún claro incremento del ritmo o acciones hacia el arco
- pasar la pelota entre todas las posiciones involucradas (extremos, pivotes y armadores) sin ningún claro incremento del ritmo o acciones reconocibles hacia el arco.

Indicaciones de acciones 1 vs 1 donde no se gana ventaja espacial

- acciones 1 vs. 1 donde es obvio que no hay lugar para una penetración (algunos adversarios bloquean el camino a para esa penetración)
- acciones 1 vs. 1 sin el propósito de penetrar hacia el arco
- acciones 1 vs. 1 donde el objetivo es simplemente obtener un tiro libre (por ejemplo, decidiendo quedarse inmóvil o finalizando la acción 1 vs. 1 aun cuando hubiera sido posible penetrar).

Indicaciones de métodos defensivos activos en conformidad con las reglas

- tratar de no cometer infracciones para evitar interrumpir el juego
- obstruir las trayectorias de los atacantes, quizás usando dos defensores
- movimientos hacia adelante, para bloquear las trayectorias de pase
- movimiento de los defensores hacia adelante, para forzar a que los atacantes se muevan hacia atrás en el campo.
- provocar que el ataque pase la pelota hacia atrás, hacia posiciones inofensivas

Aclaración 5 – Saque de centro (10:3)

Para la interpretación de la Regla 10.3, como un principio normativo, los árbitros deberían tener en cuenta el objetivo de alentar a los equipos a ejecutar el saque de centro en forma rápida. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser rigurosos y no deberían buscar motivos para interferir o sancionar a los equipos que tratan de ejecutarlo rápidamente.

Por ejemplo, los árbitros deben evitar anotar los goles en su tarjeta o realizar otras tareas que les impidan verificar rápidamente la posición de los jugadores en el campo. El árbitro central debe estar preparado para hacer sonar su silbato en el momento en que el ejecutante alcanza la posición correcta, suponiendo que no hay ninguna clara necesidad de corregir la posición de otros jugadores. Los árbitros deben tener presente que los compañeros del jugador ejecutante pueden moverse y cruzar la línea central tan pronto como suene el silbato. (Este caso es una excepción del principio básico de la ejecución de los lanzamientos formales).

Aunque la regla establece que el ejecutante debe colocar un pie sobre el centro de la línea central, con una tolerancia de 1,5 metros desde el centro, los árbitros no deberían ser excesivamente exigentes con respecto a este punto y preocuparse por unos pocos centímetros más o menos. Lo principal es evitar las situaciones injustas y las incertidumbres del adversario con respecto a dónde y cuándo se ejecuta el saque de centro.

Asimismo, la mayoría de los campos de juego no tienen el punto central marcado y en algunos casos tienen la línea central interrumpida por avisos publicitarios en el centro. En estas situaciones, tanto el ejecutante como el árbitro, necesitarán estimar la correcta posición y cualquier insistencia en la exactitud sería irreal e inapropiada.

Aclaración 6 – Definición de clara ocasión de gol (14:1)

A los efectos de la Regla 14:1, una clara ocasión de gol existe cuando:

a) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está ubicado en los bordes del área de arco del equipo rival con la posibilidad de lanzar al arco, sin que ningún jugador sea capaz de colocarse delante de él para impedir el lanzamiento por medios legales.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y cuando no haya un jugador adversario en posición de evitar la recepción de la pelota por medios legales.

b) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está corriendo (o va en dribbling) sólo en contraataque hacia el arquero, sin que ningún jugador del equipo rival sea capaz de colocarse delante de él y detener el contraataque.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota,

pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y el arquero adversario por medio de una colisión como se indica en el Comentario de la Regla 8:5 impide la recepción de la pelota. En este caso especial, las posiciones de los jugadores defensores son irrelevantes.

c) Un arquero ha abandonado su área de arco y un jugador rival, que está en dominio de la pelota y de su cuerpo, tiene una oportunidad clara y sin impedimentos de lanzar al arco vacío.

Aclaración 7 – Intervención del cronometrista o delegado (18:1)

Si el cronometrista (o un delegado) interviene cuando el partido ya está interrumpido, el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la razón de la interrupción.

Si el cronometrista (o un delegado) interrumpe el partido cuando la pelota está en juego, aplican las siguientes regulaciones:

A. Mal cambio o entrada ilegal de un jugador (Reglas 4:2-3, 5-6)

El cronometrista (o delegado) debe interrumpir el partido inmediatamente, sin tener en cuenta el concepto de “ventaja” que se indica en las Reglas 13:2 y 14:2. Si esta interrupción evita una clara ocasión de gol, y si es que la interrupción fue debida a una infracción cometida por el equipo defensor, el juego se reanudará mediante la ejecución de un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a. En todos los otros casos, el partido se reanuda con un tiro

libre.

El jugador culpable es sancionado de acuerdo con la Regla 16:3a No obstante, en el caso de entrada ilegal bajo la Regla 4:6 durante una clara ocasión de gol, el jugador es sancionado de acuerdo con la Regla 16:6b en conjunción con la Regla 8:10b

B. Interrupción por otras razones, por ejemplo, conducta antideportiva en la zona de cambios

a. Intervención del cronometrista

El cronometrista debería esperar hasta la siguiente interrupción en el juego y recién después informar a los árbitros.

Si a pesar de esto el cronometrista interrumpe el partido mientras la pelota está en juego el partido se reanudará con un tiro libre favorable al equipo que tenía la pelota al momento de la interrupción.

Si la interrupción fue causada por una falta cometida por el equipo defensor y si la intervención impidió una clara ocasión de gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

(Lo mismo aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a un requerimiento de un tiempo muerto de equipo, y los árbitros los rechazan porque la oportunidad es incorrecta. Si una clara ocasión de gol es evitada por esta interrupción, debe concederse un

lanzamiento de 7 metros.)

El cronometrista no tiene el derecho de sancionar disciplinariamente a un jugador u oficial de equipo. Lo mismo aplica a los árbitros si es que ellos no han observado personalmente la infracción. En tales casos, sólo pueden dar una advertencia informal. Si la infracción informada cae bajo las Reglas 8:6 o 8:10, deben enviar un informe escrito.

b. Intervención del delegado

Los delegados técnicos de la IHF, de una federación continental o de una Federación nacional, que estén en funciones durante el partido, tienen el derecho de informar a los árbitros sobre una decisión que esté en contradicción con las reglas de juego (excepto en el caso de una decisión de los árbitros basada en su observación de los hechos) o de la existencia de una infracción en la zona de cambios.

El delegado puede interrumpir el partido inmediatamente. En este caso, el juego se reanuda con un tiro libre para el equipo que no cometió la infracción que llevó a la interrupción.

Si la interrupción fue causada por una falta cometida por el equipo defensor y tal intervención origina que se impida una clara ocasión de gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a.

Los árbitros están obligados a aplicar una sanción disciplinaria de acuerdo con las instrucciones del delegado.

Los hechos relacionados con infracciones a las Reglas 8:6 o 8:10 deben ser informados por escrito.

Aclaración 8 – Jugador lesionado

Si un jugador pareciera estar lesionado en la cancha, deben tomarse las siguientes medidas:

a) Si los árbitros están absolutamente seguros que el jugador lesionado necesita atención médica en el campo, mostrarán inmediatamente los gestos N° 15 y 16. De este modo, el jugador tiene que cumplir con las regulaciones de la Regla 4:11 2º párrafo después de recibir el tratamiento.

En todos los otros casos, los árbitros pedirán al jugador que salga para recibir atención fuera del campo de juego. Si esto no fuera posible para el jugador en cuestión, los árbitros mostrarán los gestos N° 15 y 16. La Regla 4: 11, 2º párrafo es aplicable en este caso.

Las infracciones contra estas reglamentaciones serán sancionadas como conducta antideportiva.

Si un jugador, que tiene que abandonar el terreno de juego durante tres ataques es sancionado con una exclusión de 2 minutos, se le

permitirá volver a ingresar al campo al final de su exclusión, con independencia del número de ataques jugados.

Si los oficiales del equipo se niegan a proporcionar la atención necesaria al jugador, el "oficial responsable de equipo" deberá ser sancionado progresivamente (ver Regla 4: 2, 3º párrafo).

b) El planillero y el cronometrista o los delegados son responsables de contar el número de ataques. Ellos informan al equipo en cuestión el momento en el que el jugador tiene permitido volver a ingresar el campo.

Un ataque comienza con la posesión del balón y termina cuando se marca un gol o el equipo en ataque pierde la pelota.

Si el equipo está en posesión de la pelota cuando su jugador necesita tratamiento, este ataque es considerado como el primer ataque.

c) La Regla 4: 11 2º párrafo no aplica en los siguientes casos:

- si la atención requerida por una lesión en el campo de juego es el resultado de una acción ilegal de un jugador contrario que se ha sido sancionado progresivamente por los árbitros;
- si el arquero es golpeado en su cabeza por una pelota y es necesario brindarle tratamiento dentro del campo de juego.

Reglamento relativo a la Zona de substituciones

1. Las zonas de sustituciones o cambios están situadas fuera de la línea lateral, a la izquierda y derecha de la prolongación de la línea central y se extienden hasta el final de los respectivos bancos de suplentes. Si hubiese espacio, también se extienden detrás de los bancos suplentes (Reglas de Juego: Ilustración 1).

Las reglamentaciones para los torneos organizados por la IHF o Federaciones Continentales prescriben que los bancos de suplentes y también las respectivas zonas de “entrenadores” deberán comenzar a una distancia de 3,5 m. de la línea central. Esto también se recomienda para eventos de otro nivel.

No deben encontrarse objetos de ninguna clase a lo largo de la línea lateral y enfrente de los bancos de suplentes (como mínimo, hasta 8 metros de la línea central).

2. Sólo los jugadores y oficiales de equipo inscriptos en la planilla de juego están autorizados a permanecer en las zonas de cambio (Regla 4:1-2).

En los casos en que sea necesaria la presencia de un intérprete, éste deberá situarse detrás del banco de suplentes.

3. Los oficiales de equipo presentes en la zona de cambio deben estar vestidos con un equipamiento deportivo completo, o bien llevar ropa civil.

4. El planillero y el cronometrista deberán colaborar con los árbitros para controlar la ocupación de las zonas de cambio, antes y durante el partido

Si antes de comenzar el partido hubiera una infracción a las Reglas en lo referente a las zonas de cambio, el juego no deberá comenzar hasta que las infracciones hayan sido subsanadas. Si la infracción a estas reglas se produjese durante el transcurso del partido, deberá esperarse hasta la siguiente interrupción y el juego no deberá reanudarse hasta tanto se hayan eliminado las anomalías

5. Durante el partido, los oficiales de equipo tienen el derecho y el deber, de dirigir y ocuparse de su equipo manteniendo un espíritu ético y deportivo en el marco de las Reglas de Juego. Deberían, en principio, estar sentados en el banco de suplentes.

Sin embargo, a los oficiales se les **permite** desplazarse dentro de la “zona de entrenadores”. La zona de entrenadores es el área directamente en frente de los bancos y, si fuera posible, también directamente detrás de los mismos.

Los movimientos y la posición dentro de la “zona de entrenadores” están permitidos con el propósito de dar consejos tácticos y proveer cuidados médicos. En principio, sólo un oficial de equipo tiene permitido estar de pie o en movimiento a la vez. Sin embargo, su posición o su comportamiento no deberá interferir con las acciones de los jugadores que están dentro del campo de juego. En caso de una infracción de estas normas, el oficial deberá ser sancionado progresivamente.

Por supuesto, se permite que un oficial abandone la “zona de entrenadores” para inmediatamente entregar la “tarjeta verde” y requerir un “time-out”. No obstante, no tiene permitido abandonar la zona de entrenadores con la tarjeta verde y estar de pie en la mesa de control esperando el momento para solicitar el “time-out”.

El “oficial responsable de equipo” puede, en situaciones especiales, abandonar la “zona de entrenadores”, por ejemplo, para mantener un contacto necesario con el planillero o cronometrista.

En principio, los jugadores que se encuentren en la zona de cambio deberían estar sentados en el banco de suplentes.

No obstante, a los jugadores **se les permite:**

- Desplazarse detrás del banco de suplentes para calentar, sin pelota, y siempre que existiera el espacio suficiente para ello y que no molesten.

No está permitido a los jugadores u oficiales:

- Insultar o entrometerse con los árbitros, delegados, planillero - cronometrista, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, manteniendo una actitud provocativa, protestando o de cualquier otra manera antideportiva (verbalmente, con gestos o expresiones faciales).
- Abandonar la zona de cambio para influenciar en el desarrollo del partido.

Generalmente se espera que 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 ubica en otra posición, pierde el derecho a dirigir y ocuparse de su equipo. El oficial debe retornar a la zona de cambios para recobrar su derecho.

Más 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 aplican si jugador u oficial decide ocupar una posición fuera del campo y fuera de la zona de cambios. Por consiguiente, las conductas antideportivas, conductas antideportivas graves y las conductas extremadamente antideportivas serán sancionadas de la misma manera que si la infracción hubiera tenido lugar en el campo o en la zona de cambios.

6. En caso de infracciones al Reglamento de la Zona de cambio, los árbitros están obligados a actuar como se indica en las Reglas 4:2 3º párrafo, 16:1b, 16:3d-f o 16:6b (amonestación, exclusión o descalificación).

Directrices e interpretaciones

Reemplazo de jugadores y oficiales (Reglas 4: 1 - 4: 2)

En el caso de que un equipo no haya completado el número máximo de jugadores (Regla 4: 1) o de oficiales autorizados a participar (Regla 4: 2), se permite:

- inscribir como oficial a otra persona que inicialmente fuera registrada como jugador
- inscribir como jugador a otra persona que inicialmente fuera registrado como oficial

Los respectivos números máximos de jugadores y oficiales no pueden ser excedidos

La función original del oficial o del jugador o en la planilla del partido debe ser eliminada. No está permitido volver a reemplazar de su función original a un jugador o a un oficial que previamente haya sido cambiado. Igualmente, no se permite eliminar a un participante de su función con el fin de realizar un reemplazo manteniendo la cantidad máxima permitida. No está permitido registrar a una persona en la doble función de jugador y oficial.

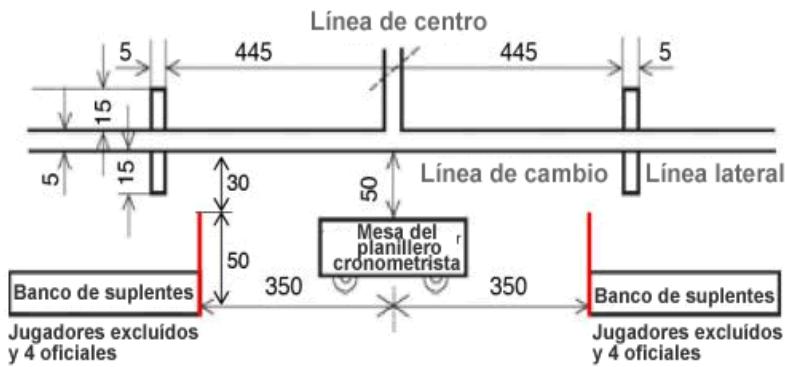
La IHF, las confederaciones continentales y las federaciones nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad. Las sanciones personales existentes en el cambio de función (amonestación, exclusión) deberán ser

tenidas en cuenta tanto para la cuota personal como para la cuota máxima de "jugador" y "oficial", respectivamente.

Líneas del campo de juego (Regla 1, Reglamento de la Zona de Cambio Sección 1)

La línea de restricción de la "zona de entrenadores" se proporciona para propósitos informativos.

Esta línea tiene 50 cm de largo y se marca a una distancia de 350 cm (fuera del campo, paralela a la línea central). Se inicia a una distancia de 30 cm en el exterior de la línea lateral (dimensiones recomendadas).



Time-out (Regla 2:10, Aclaración N° 3)

El inicio de los últimos cinco minutos del tiempo de juego comienza cuando el reloj indica 55:00 o 05:00.

Cambio de jugadores (Regla 4: 4)

Los jugadores deberán siempre salir y entrar a la cancha por sobre la línea de cambios de su propio equipo. Los jugadores lesionados que salgan de la cancha cuando el tiempo de juego fuera interrumpido están exentos de esta norma.

Esos jugadores no deben ser forzados a abandonar el campo por sobre la línea de cambio cuando es evidente que necesitan tratamiento médico dentro de la zona de cambio o en los vestidores. Además, los árbitros deberían permitir que el jugador sustituto pueda ingresar al campo de juego antes de que el jugador lesionado haya salido del terreno con el fin de minimizar la interrupción.

Jugadores adicionales (Regla 4: 6, 1º párrafo)

Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin un cambio, deberá haber una exclusión de 2 minutos para el jugador.

Si no es posible identificar al jugador culpable, se deberán tomar las siguientes medidas:

- El delegado o los árbitros, respectivamente, consultan al "oficial responsable de equipo" el nombre del jugador culpable.
- El jugador nombrado recibirá la exclusión de 2 minutos como sanción personal.

- En el caso de que el "oficial responsable de equipo" se niegue a mencionar el nombre del jugador culpable, el delegado o los árbitros, respectivamente, deberán nombrar un jugador. El jugador mencionado recibirá una exclusión de dos minutos como sanción personal.

Nota:

Sólo los jugadores que estén en el campo de juego al momento de la interrupción del juego pueden ser nombrados como 'jugador culpable'. En caso de que el "jugador culpable" recibiera su tercera exclusión, deberá ser descalificado de acuerdo a la Regla 16:6d.

Objetos prohibidos, cascos, protecciones faciales y de rodilla (Regla 4: 9)

Todos los tipos y tamaños de máscaras faciales y cascos están prohibidos. No sólo están prohibidas las máscaras completas, sino también aquellas que cubran sólo partes de la cara.

En lo que se refiere a protecciones de rodilla, no se permite que tengan piezas metálicas. Los objetos de plástico deben estar totalmente acolchados.

En lo que se refiere a protecciones de tobillo, todas las partes duras de metal o de plástico deben estar acolchadas.

Se permiten las protecciones de codo sólo cuando estén hechas de materiales blandos.

Las Federaciones y los árbitros no están autorizados a conceder excepciones. Sin embargo, si un oficial responsable de equipo se dirige a un delegado o un árbitro en caso de duda, ellos tomarán una

decisión sobre la base de las regulaciones de la Regla 4: 9, así como las "Directrices". En este contexto, "no ser peligroso "y no dar "ventaja indebida "serán los principios más importantes a considerar.

Esta decisión fue tomada en coordinación con la Comisión Médica de la IHF.

Para consejos adicionales (acciones recomendadas para los árbitros y los delegados técnicos), véase los Anexos 1 y 2.

Pegamento (Regla 4: 9)

Está permitido el uso de pegamento para el balón. Se permite depositar el pegamento en el calzado porque esto no pone en peligro la salud del oponente.

Sin embargo, no está permitido depositar pegamento en las manos o en la muñeca porque esto sí pone en peligro la salud a los oponentes dado que el pegamento podría entrar en sus ojos o cara. De acuerdo con la Regla 4: 9 esta práctica no está permitida.

Las federaciones nacionales tienen el derecho de adoptar restricciones adicionales para su área.

Asistencia a los jugadores lesionados (Regla 4:11)

En aquellos casos en que varios jugadores del mismo equipo hayan quedado lesionados, por ejemplo, debido a una colisión, los árbitros o el delegado puede dar permiso para que personas elegibles adicionales puedan ingresar en el campo con el fin de ayudar a los jugadores lesionados.

Por otra parte, los árbitros y el delegado supervisan a los paramédicos que pueden entrar en el campo

Portero lesionado (Regla 6: 8)

El portero es golpeado por un balón durante el juego y queda imposibilitado de actuar. En general, en estos casos, debe darse prioridad a la protección del portero. En cuanto a la forma de reiniciar el juego, diferentes situaciones son posibles:

- a)** La pelota rebasa la línea lateral, la línea de fondo del campo, o está estacionaria o rodando dentro del área de arco.

Aplicación correcta de las reglas: interrupción inmediata del juego, e implementar la reanudación del partido con saque lateral o de arco de acuerdo a la situación existente.

- b)** Los árbitros interrumpen el juego antes de que la pelota haya pasado por sobre la línea lateral o de fondo del campo o antes de que la pelota se haya quedado estacionaria o haya rodado fuera del área de arco.

Aplicación correcta de las reglas: reiniciar el juego con el lanzamiento que corresponde a la situación.

- c)** La pelota está en el aire sobre el área de arco.

Aplicación correcta de las reglas: Esperar uno o dos segundos hasta que alguno de los equipos obtenga la posesión de la pelota, interrumpir el juego y reiniciar el juego con un tiro libre para el equipo en la posesión del balón.

- d)** El árbitro pita cuando el balón está todavía en el aire.

Aplicación correcta de las reglas: Reiniciar el juego con un tiro libre para el equipo que haya sido el último en estar en posesión de la pelota.

- e)** La pelota rebota en el portero, que es incapaz de volver a actuar, y va a un jugador atacante.

Aplicación correcta de las reglas: Interrumpir el partido de inmediato; reiniciar el juego con un tiro libre favorable al equipo en posesión del balón

Nota:

En estos casos, nunca es posible conceder un lanzamiento de 7 metros. Los árbitros interrumpen el juego deliberadamente para la protección del portero. Por lo tanto, no es una cuestión de un "toque de silbato injustificado" de acuerdo con la Regla 14: 1b.

Pasos, inicio del dribbling (Regla 7: 3)

De conformidad con la Regla 7: 3c-d, apoyar un pie por primera vez después de recibir la pelota en el aire durante un salto no se considera como un paso (contacto cero). Sin embargo, "recibir la pelota" significa recibir un pase.

Venir en dribbling y agarrar la pelota en el aire durante un salto no se considera como "recepción de pelota" en concordancia con las reglas. Apoyar un pie después de que el dribbling haya comenzado, por lo tanto, debe ser considerado, sin excepción, como un paso.

Conteo del número de pases después de la señal de advertencia (7:11)

Ver soporte de entrenamiento en el Anexo 3

Intervención de jugadores u oficiales adicionales (Reglas 8: 5, 8, 6, 8, 9, 8: 10b)

En los casos en donde intervengan jugadores u oficiales adicionales, la decisión en cuanto a la sanción a aplicar y a la continuación del juego están sujetos a los siguientes criterios:

- Si es Jugador u oficial
- La destrucción de una clara ocasión de gol

Debido a los criterios nombrados podrían ocurrir las siguientes situaciones:

a) Durante una clara ocasión de gol un jugador adicional que no haya participado en un proceso de cambio está presente en la cancha. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, descalificación para ser informado por escrito

b) Mal cambio: El cronometrador / Delegado pita durante una clara ocasión de gol. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, exclusión por 2 minutos.

c) Durante una clara ocasión de gol, un oficial del equipo entra en la cancha. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, descalificación para ser informado por escrito.

d) Igual que en el apartado c), pero no hay clara posibilidad de gol. Aplicación correcta de las reglas: Tiro libre, sanción progresiva.

Otras medidas después de una descalificación que se informe por escrito (Reglas 8: 6, 8: 10a, b)

Los criterios para el más alto nivel de sanción quedan definidos en las Reglas 8: 6 (por conducta antideportiva) y 8:10 (por comportamiento antideportivo); véase también la Regla 8: 3 Sección 2.

Dado que durante el juego las consecuencias de una sanción dada de acuerdo con la regla 8: 6 o 8:10, no difieren de las sanciones dadas de acuerdo con las reglas 8: 5 y 8: 9 (descalificación que no es informada por escrito), la IHF añade la siguiente disposición complementaria a las dos reglas:

"... deben enviar un informe escrito después del partido, de manera tal que las autoridades responsables estén en posición de tomar una decisión respecto a medidas posteriores.".

Esta disposición adicional constituye el principio sobre el que la autoridad responsable puede decidir acerca de acciones futuras. De ningún modo la redacción de la norma "... estén en posición de..." puede ser interpretado como una opción a criterio de la autoridad responsable para tomar medidas adicionales. Esto significaría un cambio de la decisión de hecho de los árbitros. Cualquier incremento del castigo por una descalificación no debe ser informado por escrito según lo previsto por la IHF, y por lo tanto no es necesario.

Criterios para la descalificación a ser / no ser informados por escrito (Reglas 8: 5, 8: 6)

Los siguientes criterios ayudan a distinguir entre la Regla 8: 5 y la Regla 8: 6:

- a) ¿Qué define 'particularmente imprudente'?

- agresiones y acciones similares a la agresión.
- acciones despiadadas o irresponsables, sin ningún sentido del comportamiento adecuado.
- golpear desenfrenadamente.
- acciones maliciosas

b) ¿Qué define "particularmente peligroso"?

- acciones en contra de un oponente indefenso.
- acciones graves y extremadamente riesgosas que ponen en peligro la salud del rival

c) ¿Qué define la "acción premeditada'?

- acciones maliciosas cometidas de manera intencional y deliberada.
- acción deliberada contra el cuerpo del oponente con el único objetivo de destruir su accionar;

d) ¿Qué define "acciones maliciosas "?

- acción disimulada y oculta contra el oponente que no está preparado

e) ¿Qué define “que no está relacionada con la situación del juego”?

- acciones cometidas lejos del jugador en posesión del balón
- acciones sin ninguna relación con las tácticas del juego

Jugador de campo que entra en el área de arco (8: 7f)

Cuando un equipo está jugando sin arquero y pierde el balón, el jugador de campo de este equipo que ingrese a su propia área de

arco para obtener una ventaja deberá ser sancionado progresivamente.

Escupir (Reglas 8: 9, 8: 10a)

Escupir a alguien se considera una acción similar a la agresión y debe ser sancionado de conformidad con la Regla 8: 10a (descalificación a ser informada por escrito). La diferenciación entre 'Escupir con éxito' (sanción conforme a la Regla 8:10) y "escupir sin éxito" (intento, sancionado de acuerdo con la Regla 8: 9), se mantiene sin cambios tal como fuera presentada anteriormente.

Últimos 30 segundos (Reglas 8: 10c, 8: 10d)

Se considera que los últimos 30 segundos del partido se producen durante el tiempo de juego regular (al final del 2º tiempo), así como también al final de la segunda mitad de cada uno de los dos períodos de prórroga.

Así, los últimos 30 segundos de juego comienzan cuando el reloj indica 59 minutos 30 segundos (o 69:30, o 79:30) o 0 minutos: 30 segundos.

No respetar la distancia (Regla 8: 10c)

"No respetar la distancia" sólo se sanciona con una descalificación + lanzamiento de 7 metros, cuando estemos en los últimos 30 segundos del partido y el lanzamiento no pueda ser ejecutado.

Si el lanzamiento es ejecutado y es bloqueado por un jugador que está parado demasiado cerca, se aplicará la sanción progresiva normal, aún durante los últimos 30 segundos del partido ya que el balón ha salido de la mano del lanzador (ver Regla 15: 2, 1º párrafo).

La regla es aplicable si la **infracción** fue cometida durante los últimos 30 segundos del partido o al mismo tiempo que la señal final (véase la Regla 2: 4, 1º párrafo). En este caso, los árbitros tomarán una decisión sobre la base de la observación de los hechos (Regla 17:11).

Si el juego es interrumpido durante los últimos 30 segundos debido a una interferencia que no está directamente relacionada con la preparación o la ejecución de un lanzamiento (por ejemplo, mal cambio, conducta antideportiva en la zona de cambio), debe aplicarse la Regla 8: 10c.

Descalificación durante los últimos 30 segundos (Regla 8: 10d)

En caso de una descalificación dada durante los últimos 30 segundos del partido a un jugador del equipo defensor de acuerdo con las Reglas 8: 5 y 8: 6, sólo las infracciones que estén contempladas en el Comentario de la Regla 8: 6 implicarán una descalificación a ser informado por escrito + un lanzamiento de 7 metros. Las infracciones de un jugador defensor contemplada en la Regla 8: 5 durante los últimos 30 segundos de juego implicarán una descalificación sin informe por escrito + un lanzamiento de 7 metros.

Obtener una ventaja durante los últimos 30 segundos (8: 10d, último párrafo)

Los árbitros interrumpirán el juego y decidirán un lanzamiento de 7 metros a más tardar cuando el jugador que recibe un pase no logre marcar un gol o continúe el juego haciendo otro pase.

La Regla 8: 10d es aplicable si la **infracción** fuera cometida durante el tiempo de juego o al mismo tiempo que la señal de final (véase la

Regla 2: 4, 1º párrafo). En este caso, los árbitros tomarán una decisión sobre la base de su observación de los hechos (Regla 17:11). La descalificación del arquero de acuerdo con el Comentario a la Regla 8: 5 (Salir del área) lleva a un lanzamiento de 7 metros durante los últimos 30 segundos del partido si se cumplen completamente las condiciones indicadas en el último párrafo de la Regla 8: 5, o si se ha cometido una infracción de acuerdo con la Regla 8: 6.

Ejecución del saque lateral (Regla 11: 4)

El saque lateral se ejecuta en la dirección del campo de juego como un lanzamiento directo que pasa sobre la línea lateral.

Ejecución de un lanzamiento (Regla 15)

La Regla 15: 7, 3º párrafo y la Regla 15: 8 incluyen ejemplos de posibles fallos en la ejecución de un lanzamiento. Picar y poner la pelota en el suelo (antes de tomarlo de nuevo) es una infracción, lo mismo que tener la pelota en contacto con el suelo cuando se ejecuta un lanzamiento (Excepto en el saque de arco).

En este caso, los fallos deben también ser tratados de acuerdo con las indicaciones de la Regla 15: 7 y 15: 8
(Corrección o castigo).

Jugadores / oficiales descalificados (Regla 16: 8)

Los jugadores y oficiales descalificados deben abandonar el campo y la zona de cambios de inmediato y no deben tener ningún contacto posterior con su equipo.

Si los árbitros reconocen otra infracción que fuera cometida por un jugador u oficial descalificado después de haber reanudado el juego, debe informarse por escrito.

No es posible, sin embargo, extender la sanción en el partido contra el jugador u oficial en cuestión y, por lo tanto, su comportamiento no debe conducir a una reducción en el número de jugadores en el campo. Esto también es válido en el caso de que un jugador descalificado ingrese al campo de juego.

Comportamiento de los espectadores peligroso para los jugadores (Regla 17:12)

La Regla 17:12 es también aplicable si los espectadores se están comportando de una manera que ponga en peligro a los jugadores, por ejemplo, mediante el uso de un puntero láser o por el lanzamiento diferentes tipos de objetos. En este caso, se han de tomar las siguientes medidas:

- Si es necesario, el juego se detiene inmediatamente y no se continúa;
- Se les pide a los espectadores que dejar de perturbar el juego;
- Si es necesario, los espectadores son retirados del lugar que ocupan en las gradas y el partido sólo se reanuda cuando todos los espectadores en cuestión hayan salido de la sala;
- Al equipo de casa se le pide que tome las medidas de seguridad adicionales;
- Informe escrito.

Si el juego ya ha sido detenido cuando se detecta la irregularidad, aplica (por analogía) la Regla 13: 3.

Si el juego se suspende en el momento de una clara ocasión de gol, aplica la Regla 14: 1c.

En todos los otros casos, se concede un tiro libre favorable al equipo que había estado en posesión de la pelota cuando se interrumpió el juego, a ejecutarse desde el lugar donde estaba el balón en ese momento.

Anexos

- 1)** Acciones recomendadas para árbitros y delegados técnicos relativos a las máscaras prohibidas y otros objetos no permitidos (Regla 4: 9)
- 2)** Equipamiento permitido y no permitido en el partido (4: 9), documentación ilustrada
- 3)** Apoyo de entrenamiento "6 pases"

Anexo 1

Datos adicionales sobre las máscaras prohibición y otros objetos no permitidos (Regla 4: 9)

La IHF-RPC recibe periódicamente solicitudes de declaración o incluso para la concesión de excepciones en relación al uso de ciertos tipos de máscaras,

aunque las notas adicionales incluidos en las Directrices e Interpretaciones aplicables indican explícitamente la prohibición total del uso de máscaras.

En general, el principal argumento de la pregunta o solicitud, acompañada por lo general con las imágenes correspondientes documentadas, es un juicio personal diciendo que la máscara implicada no constituye un peligro para la salud de los jugadores.

Sin embargo, la Comisión Médica de la IHF incluyó a todos los tipos y tamaños de máscaras en su recomendación sobre la prohibición de tal equipamiento. Por lo tanto, no habría espacio para la interpretación, incluso si la máscara en cuestión no suponer un peligro para los demás.

Sin embargo, se ha informado de vez en cuando que algunos clubes individuales o jugadores, en referencia a la supuesta inexistencia de peligro para los otros, están intentando desafiar la prohibición mencionada en el uso de máscaras para la cara, causando problemas adicionales en el proceso de toma de decisiones de los árbitros y los delegados técnicos que actúan en el partido correspondiente.

Debido a lo anterior la IHF-PRC lanza a continuación las siguientes recomendaciones incluyendo el esquema adjunto respectivamente para árbitros y cronometradores o delegados técnicos, con el fin de enmendar las disposiciones estipuladas en las

Reglas 4: 9 y 17: 3, segundo párrafo, y las declaraciones incluidas en las Directrices e Interpretaciones aplicables

Un jugador que lleve una máscara tiene la intención de participar en el juego

Las medidas que deban aplicarse por parte de los árbitros dependen principalmente del momento en el que la primera, y cuando sea aplicable, las veces siguientes sean identificadas.

En caso de que la infracción se identificara por primera vez, el jugador culpable y "oficial responsable de equipo" serán básicamente advertidos de la prohibición de la utilización de máscaras. El jugador infractor será instado a corregir el problema y sólo se les permite participar en el juego si la deficiencia se corrige. Si el jugador es advertido por primera vez, no se le dará una Sanción progresiva personal.

Si un jugador no se arrepiente a pesar de haber recibido la advertencia apropiado, la primera identificación subsecuente será considerada como conducta antideportiva más grave y deberá ser sancionada con una exclusión por 2 minutos de conformidad con 8: 8a (excepto por razones en reglas específicas, ver la situación como 1.2 más abajo). Ademas el jugador es instado nuevamente a corregir el problema.

Si se identifica la infracción por segunda vez, esto será considerado como conducta antideportiva grave y el jugador infractor recibirá una descalificación (sin informe) de acuerdo con 8: 9.

En la opinión de la IHF-PRC los siguientes escenarios, que en parte podría ser más bien hipotéticos - se podrían producir:

1.1 Si la infracción de acuerdo con 4: 9 se reconoce antes del comienzo del partido (durante el calentamiento), el jugador y el "oficial responsable de equipo" son advertidos de la prohibición en conformidad a 17: 3, segundo párrafo).

El jugador deberá quitarse la máscara facial (Regla 4: 9; Directrices e Interpretaciones).

El jugador y 'oficial responsable de equipo' son advertidos que en el caso de repetirse por segunda vez la infracción a la regla 4: 9 se considerará como una conducta antideportiva según 17: 5, segundo párrafo, y la introducción de 8: 7, dando lugar a una sanción progresiva al jugador de acuerdo con 8: 8a o 8: 9.

1.2 En el caso de que el jugador entrara en el terreno de juego en el inicio del partido luciendo de todos modos la máscara, el partido. no se pondrá en marcha.

El jugador infractor se le dará una advertencia de acuerdo a 16:11, segundo párrafo, punto a.

El jugador con la mascarilla debe abandonar el terreno de juego. Sólo podrá participar en el juego si el problema es corregido.

1.3 En el caso de que el jugador que lleve una mascarilla entra en el terreno de juego durante el partido, los árbitros o el cronometrador /

Delegado Técnico, respectivamente, deben dar un tiempo muerto para interrumpir el partido de inmediato, debido al riesgo potencial riesgo de salud para los otros jugadores.

De conformidad con 8: 8 a (comportamiento provocador) al jugador infractor será sancionado con una exclusión de 2 minutos (16: 3 f).

Luego, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para corregir el problema.

Se le permitirá al jugador a participar en el partido de nuevo después del final de sus 2 minutos de exclusión y luego de haber corregido el problema.

El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo adversario, de acuerdo con 13: 1 bis (lanzamiento de 7 metros en caso de que el partido haya sido interrumpido en el momento de una clara oportunidad de gol (14: 1a)).

1.4 En el caso de que el jugador que lleve una máscara penetre en el terreno por segunda vez durante el partido, el árbitro o el cronometrador / Delegado Técnico, respectivamente, debe dar un tiempo muerto para interrumpir el partido de inmediato, debido al riesgo potencial de poner en peligro a otros.

La reiteración de la conducta del jugador es considerada como una conducta antideportiva grave de acuerdo con 8: 9.

El jugador será descalificado de acuerdo con 16: 6 b.

Las disposiciones establecidas en 16: 7 y 16: 8, párrafos 1° a 4°, deben ser observadas.

El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario acuerdo con 13: 1 bis (lanzamiento de 7 metros en caso de que el

partido fuera interrumpido en el momento de una clara oportunidad de gol (14: 1a).

2.1 En el caso de que la infracción no se reconociera o identificara por parte los árbitros antes del inicio del partido (durante el calentamiento), un jugador que está en la cancha cuando se inicia el partido será instado a corregir el problema de acuerdo a 4: 9.

El partido no debe iniciarse mientras que el jugador infractor esté en la cancha.

Se advertirá al jugador y al "oficial responsable de equipo" A que en caso de producirse por segunda vez la infracción a 4: 9 se considerará como una conducta antideportiva de acuerdo a 17: 5, 2^a párrafo, y la introducción de 8: 7 y siguientes, para dar lugar a sanción progresiva para el jugador en cuestión de acuerdo con 8: 8a o 8: 9.

A continuación, el saque de centro se ejecutará como de costumbre (10: 1, 1º párrafo).

2.2 En el caso en que el jugador que lleve una máscara ingrese al terreno de juego durante el partido sin que la infracción haya sido anteriormente observada o reconocida por los árbitros o el cronometrista / Delegado Técnico, se decidirá un “time-out” para interrumpir el partido de manera inmediata debido al riesgo potencial de poner en peligro a otros.

El jugador será instado a corregir el problema de conformidad con 4: 9.

Se advertirá al jugador y al "oficial responsable de equipo" que en caso de producirse la infracción a 4: 9 por segunda vez, se considerará como una conducta antideportiva de acuerdo a 17: 5, 2º párrafo, y la introducción de 8: 7 y siguientes, para dar lugar a la sanción progresiva al jugador de acuerdo con 8: 8a o 8: 9.

El partido se reanudará con un tiro libre para el equipo contrario de acuerdo con 13: 1 bis (lanzamiento de 7 metros en caso de que el partido fuera interrumpido en el momento de una clara oportunidad de gol (14: 1a).

2.3 En el caso de que el jugador que lleve una máscara penetre en el terreno de nuevo a pesar de la advertencia, los árbitros o el cronometrador / Delegado Técnico respectivamente, decidirán dar un “time-out” para interrumpir el partido de inmediato, debido al riesgo potencial de poner en peligro a otros.

De conformidad con 8: 8a (comportamiento provocativo), el infractor recibirá una exclusión de 2 minutos (16: 3 f).

Luego, el jugador deberá abandonar el terreno de juego para corregir el problema.

Se le permitirá al jugador a participar en el partido de nuevo después de finalizar sus 2 minutos de exclusión siempre y cuando haya corregido el problema.

El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario de acuerdo con 13: 1 bis (lanzamiento de 7 metros en caso de que el partido fuera interrumpido en el momento de una clara oportunidad de gol (14: 1a).

2.4 En el caso de que el jugador que lleve una máscara penetrara en el terreno nuevamente durante el juego, los árbitros o el cronometrador / Delegado Técnico, respectivamente, deberán dar un “time-out” para interrumpir el juego inmediatamente debido al riesgo potencial de poner en peligro a otros.

La reiteración de la conducta del jugador es considerada como una conducta antideportiva grave de acuerdo con 8: 9.

El jugador será descalificado de acuerdo con 16: 6 b.

Las disposiciones establecidas en 16: 7 y 16: 8, párrafos 1° a 4°, deben ser observadas.

El partido se reanudará con un tiro libre a favor del equipo contrario acuerdo con 13: 1 a (lanzamiento de 7 metros en caso de que el partido fuera interrumpido en el momento de una clara oportunidad de gol (14: 1a).

Jugadores con máscaras -Acciones recomendadas para los árbitros

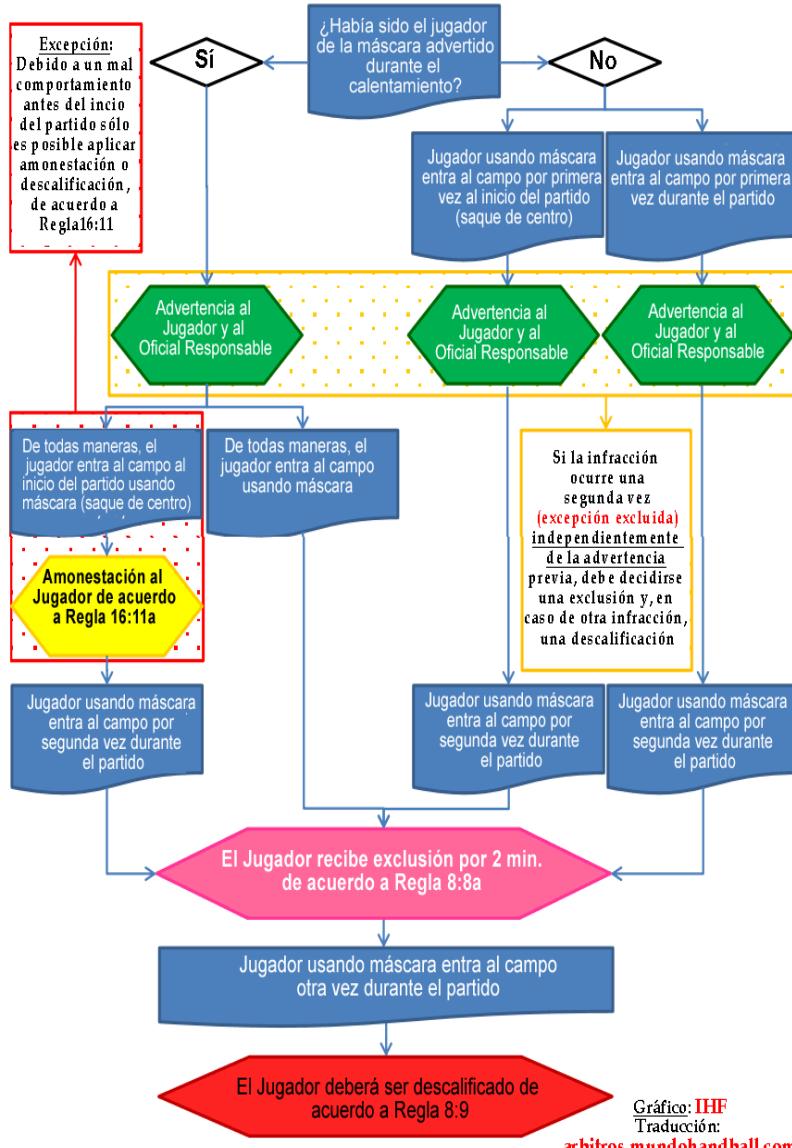


Gráfico: IHF

Traducción:

arbitros.mundohandball.com

* Si otros objetos peligrosos que se hace referencia en 4: 9 causan las infracciones mencionadas, las recomendaciones se aplicarán básicamente de la misma manera

Anexo 2

Equipamiento permitido y no permitido en el partido (4: 9)

Cascos	No permitido	Todo tipo de cascos
Máscaras faciales	No permitido	También máscaras que cubran solo parte de la cara
Protección de nariz	Permitido	Cinta, material blando
Cintas para la cabeza (vinchas)	Permitido	Material elástico
Pañuelos para la cabeza	Permitido	Material elástico
Brazalete de capitán	Permitido	En la parte superior del brazo, aproximadamente cm de ancho, de un solo color.
Protección para codo	Permitido	Material suave, fino, corto
Protección de muñeca	Permitido	Material suave, fino, corto
Bandas para dedos	No permitido	
Guantes	No permitido	
Protección de rodilla	Permitido	Material suave, no metal

Protección de articulación de tobillo	Permitido	Partes duras cubiertas
Camiseta para jugador de campo actuando como arquero	Permitido	Mismo color del arquero

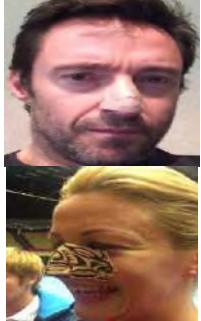
Las siguientes normas son reglas que aplican para los eventos organizados por la Federación Internacional y las Confederaciones Continentales

Son también recomendaciones para los partidos en todos los niveles de competencia.

Camisetas mangas largas debajo de la camiseta de juego	Permitido	Mismo color del color principal de la camiseta. Material delgado.
Camiseta para los jugadores de campo que actúan como arqueros	Permitido	Color idéntico al de la camiseta del arquero. Agujeros para ver números delanteros y traseros, cubiertos de material transparente

Calzas debajo de los shorts	Permitido	Mismo color de los pantalones. Material delgado.
Calzas largas	No Permitido	
Pantalones largos	No Permitido	Excepción: Arqueros
Medias /calcetines		Del mismo color y longitud
Vestimenta de los oficiales		Estandarizado, vestidos con ropa civil o deportiva; color uniforme, diferente del color de camisa de los jugadores de campo del equipo contrario

Ejemplos

Equipa- miento	Permitido	No permitido
Cascos- Proteccio nes para la cabeza		
Mascaras Protección para la nariz		
Bandas para la cabeza Vinchas		
Capuchas Bandanas		

Brazalete o cinta de capitán		
Protección para codos		
Banda para dedos		
Protección de rodilla		
Protección de articulación de tobillo		

**Para eventos organizados por la Federación
Internacional y Confederaciones Continentales**

	Permitido	No permitido
Camiseta manga larga bajo el uniforme de juego		
Camiseta para el jugador de campo que actúa como portero		
Calzas debajo de los pantalones		
Calcetines		

Anexo 3

Ayuda al entrenamiento sobre "Juego Pasivo"

Ayuda para entrenamiento de nuevas reglas: Juego Pasivo

¿Se considera esta situación como un pase? (Situación ANTES de la ejecución del 6º pase)

Nº	Acción Atacante 1	Acción Defensor	Acción Atacante 2	Continuación del juego	Decisión
1	Pase a compañero	No contacto con la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Se cuenta el pase
2	Pase a compañero	Tocar la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Se cuenta el pase
3	Pase a compañero	Tocar / Bloquear la pelota (la pelota vuelve al atacante 1)	Sin contacto con la pelota	Continúa el partido	Se cuenta el pase
4	Pase a compañero	Dirigir la pelota fuera de la línea de costado o línea de fondo	Sin contacto con la pelota	Saque lateral para el ataque	No Se cuenta el pase
5	Pase a compañero	Falta sobre atacante 1 durante el pase	No logra tener la pelota bajo control	Tiro libre para el ataque	No Se cuenta el pase

6	Pase a compañero	Falta sobre atacante 2	No logra tener la pelota bajo control	Tiro libre para el ataque	No Se cuenta el pase
7	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Atacante logra tener la pelota bajo control	Continúa el partido	Se anula gesto de advertencia
8	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Pelota pasa por sobre línea lateral	Saque lateral para el ataque	Se anula gesto de advertencia
9	Lanzamiento al arco	Sin acción	Sin acción	Gol / saque de centro	Finaliza el ataque
10	Lanzamiento al arco	Arquero pone la pelota bajo control	Sin acción	Saque de arco	Pérdida de balón / ataque finalizado
11	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Compañero del arquero logra tener la pelota bajo control	Continúa el partido	Pérdida de balón / ataque finalizado

12	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota, que va fuera de la línea lateral o de fondo del campo	Sin acción	Saque lateral para el ataque	No se cuenta como pase
13	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Obtiene el control de la pelota	Continúa el partido	Se cuenta el pase
14	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Atacante 1 logra tener la pelota bajo control	Continúa el partido	Se cuenta el pase
15	Lanzamiento al arco	Sin acción	Obtiene el control de la pelota	Continúa el partido	Se cuenta el pase

Situaciones después de la ejecución del sexto pase

Nº	Acción Atacante 1	Acción Defensor	Acción Atacante 2	Continuación del juego	Decisión
1	Lanzamiento al arco	Sin acción	Pone la pelota bajo su control	Tiro libre para la defensa	Juego pasivo

2	Lanzamiento al arco	Defensor toca la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
3	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Atacante tiene la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
4	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Atacante 1 tiene la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
5	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota que va fuera de línea de costado o línea de fondo	Sin acción	Saque lateral para el ataque	Pase adicional permitido
6	Lanzamiento al arco	Falta sobre atacante 1 durante el pase	No tiene contacto con la pelota	Tiro libre para el ataque	Pase adicional permitido
7	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se	Atacante logra tener la pelota bajo	Continúa el partido	Se anula gesto de advertencia

		aleja del arco picando	control otra vez		
8	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Pelota pasa por sobre línea lateral	Saque lateral para el ataque	Finaliza el ataque
9	Lanzamiento al arco	Sin acción	Sin acción	Gol / saque de centro	Pérdida de balón / ataque finalizado
10	Lanzamiento al arco	Arquero pone la pelota bajo control	Sin acción	Saque de arco	Pérdida de balón / ataque finalizado
11	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Defensor logra tener la pelota bajo control	Continúa el partido	

Normas para los arcos y campo de juego

a) El campo de juego (Gráfico 1), consiste de un rectángulo que mide 40 x 20 m. Debería controlárselo midiendo la longitud de sus dos diagonales que, desde el lado externo de un vértice hasta el lado externo del vértice opuesto deberían medir 44,72 m. La longitud de las diagonales para cada mitad del campo de juego deberían medir 28,28 m. (tomados desde el lado externo de cada uno de los vértices hasta el punto medio exterior de la línea central del lado opuesto al vértice del campo).

El campo de juego está marcado con trazos que reciben el nombre de “líneas”. El ancho de la línea de gol (entre los postes del arco) es de 8 cm., al igual que los postes. Todas las otras líneas tienen un ancho de 5 cm. Las líneas que separan dos áreas adyacentes del campo de juego pueden ser reemplazadas por cambios en los colores de dichas áreas.

b) El área de arco frente a cada arco, consiste de un rectángulo de 3 x 6 m. conectado con dos cuartos de círculo que se marcan con un radio de 6 m. Se construye marcando una línea recta de 3 m. de longitud paralela a la línea de gol y a una distancia de 6 m., medida desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de área de arco. Esta línea se continúa en ambos extremos con dos cuartos de círculo que tienen como centro el vértice posterior interno de los respectivos postes del arco y tienen un radio de 6 m. Las líneas y los cuartos de círculo que demarcan el área de arco se llaman línea de área de arco. La distancia exterior entre los puntos donde los dos cuartos de círculo encuentran a la línea de fondo medirá 15 m. (Gráfico 5).

c) La línea discontinua de tiro libre (línea de 9 m.) se marca en forma paralela y concéntrica a la línea de área de arco, a una distancia que esté 3 metros más alejada de la línea de gol. Los segmentos de línea, así como los espacios entre ellos, miden 15 cm.

Los segmentos deberían ser marcados en forma tal que se corten en ángulo recto y en forma radial. Las mediciones de los segmentos de curva son tomadas sobre la cuerda externa (Gráfico 5).

d) La línea de 7 metros, de 1 m. de longitud, se marca directamente frente al arco, en forma paralela a la línea de gol y a una distancia de 7 m. desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de 7 metros (Gráfico 5).

e) La línea de restricción del arquero (línea de 4 metros) se marca directamente frente al arco con una longitud de 15 cm. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 m., medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de 4 metros, lo que significa que el ancho de ambas líneas está incluido en la medición (Gráfico 5).

f) La superficie de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1m. de ancho a lo largo de la línea lateral y de 2 m. atrás de las líneas de fondo.

g) El arco (Gráfico 2), está colocado en el centro de cada línea de fondo. Los arcos deben estar firmemente sujetos al piso o a la pared que se ubica detrás de ellos. Las medidas interiores son de 3 metros de ancho y de 2 metros de alto. El arco es un rectángulo, lo que significa que las diagonales internas tienen una longitud de 360,5 cm. (con un máximo permitido de 361 cm. y un mínimo de 360 cm., es decir que la diferencia máxima debe ser de 0,5 cm. en cada uno de los arcos).

El lado posterior de los postes debe estar alineado con el lado exterior de la línea de gol (y de la línea de fondo), lo que significa que el lado delantero de los postes del arco está colocado 3 cm. por delante de la línea de fondo. Los postes del arco y el travesaño horizontal que los une, deberían estar hechos de un material uniforme (por ejemplo: madera, metal liviano o material sintético) y tienen una sección cuadrada de 8 cm., con los bordes redondeados con un radio de 4 +/- 1 mm. En los tres lados que son visibles desde el campo de juego, los postes del arco y el travesaño deben estar pintados con franjas de dos colores que contrasten claramente entre ellas y con el fondo del campo. Los dos arcos ubicados en un mismo campo de juego deben poseer los mismos colores.

En los ángulos entre los postes y el travesaño, las franjas están pintadas del mismo color y miden 28 cm. hacia cada lado. Todas las otras franjas de colores miden 20 cm. de longitud.

Los arcos deben estar provistos de una red, llamada “red del arco”, que debe estar fijada de forma tal que la pelota lanzada dentro del arco no pueda rebotar inmediatamente o pasar a través de ella. Si fuese necesario, puede utilizarse una red adicional que se colocará dentro del arco y por detrás de la línea de gol.

La distancia entre la línea de gol y la red adicional debería ser de aproximadamente 70 cm. (60 cm. como mínimo).

h) La profundidad de la red del arco por detrás de la línea de gol debería ser de 0,9 m. en la parte superior y 1,1 m. en la parte inferior; ambas medidas con una tolerancia de +/- 0,1 m. El tamaño de las mallas de la red no debería ser mayor que 10 x 10 cm. La red debería estar fijada a los postes y al travesaño al menos cada 20 cm.

Se permite que la red del arco y la red adicional sean atadas juntas de forma tal que ninguna pelota pueda pasar entre las dos redes.

- i) Detrás del arco, en el centro de la línea de fondo y a una distancia de 1,5 m. de ella, debería haber una red vertical, a modo de barrera, con una longitud de 9 - 14 metros y a una altura de 5 m. medidos desde el piso.
- j) En el centro de las zonas de cambio, sobre una de las líneas laterales, se coloca la mesa del cronometrista. La mesa, cuya longitud máxima es de 4 m., debería ser colocada 30 ó 40 cm. por sobre el nivel del piso del campo de juego para permitir la correcta visión del mismo.
- k) Todas las mediciones en las que no se especifica ninguna tolerancia, deben corresponder a las normas ISO (International Standard Organization -ISO 2768 - 1: 1989).
- l) Los arcos de handball son estandarizados 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 arco y sus alrededores

