

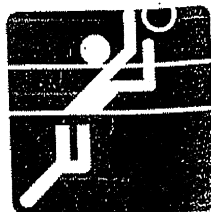
COLECCIÓN DE REGLAMENTOS



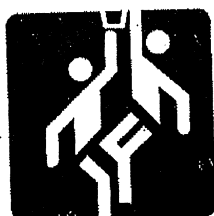
Atletismo



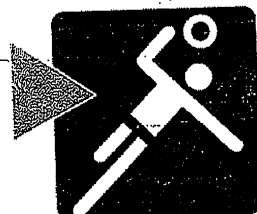
Céstopal



Vóleibol



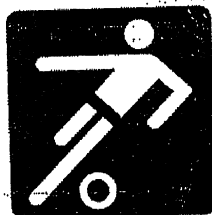
Básquetbol



Hándball



Sóftbol



Fútbol



Rúgby



ISBN 978-950-531-272-6

9 789505 312726

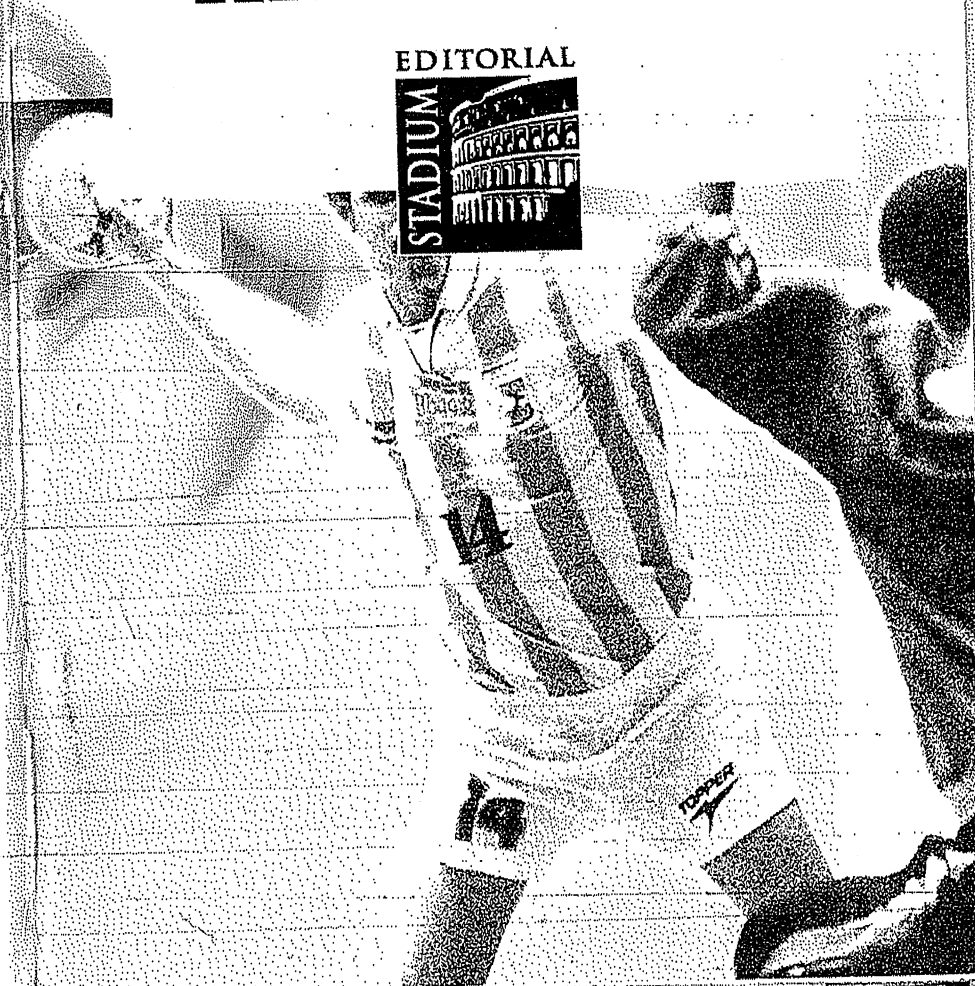


ASOCIACIÓN ARGENTINA
DE ÁRBITROS
DE BALONMANO

aaabsecretaria@gmail.com
www.arbitroshandball.com.ar

REGLAMENTO DE HÁNDBALL

EDITORIAL



PUBLICACIONES DE LA EDITORIAL

facebook

Buscanos en Facebook y sumáte a la comunidad.

- AMADE-ESCOT, COORD.:** "La Didáctica". Educación Física. Deporte de Alto Nivel.
- ANGRIMAN:** "Legislación de la Actividad Física y el Deporte. Doctrina y Jurisprudencia". (Tercera edición corregida y aumentada)
- ANGRIMAN:** "Responsabilidad y Prevención en Actividades Físicas y Deportivas. Legislación. Doctrina. Jurisprudencia".
- ANGRIMAN:** "Preguntas y respuestas de Legislación. Sobre la Actividad Física Escolar y Deportiva".
- ANGRIMAN:** "Columnas de Opinión. Sobre Actividad Física Escolar y Deportiva".
- ANGRIMAN:** "Actividad Física Escolar y Deportiva: Temas de Debate".
- ANGRIMAN:** "Opinar, Fundar y Debatir desde los Valores".
- BENOIT-DRUENNE-DRUENNE-OHIER:** "Juegos de Minivóleibol".
- BLOISE:** "Hándball. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?".
- BORZI:** "Fútbol Infantil. Entrenamiento Programado".
- CALLIONI-GONZÁLEZ-USSHER:** "Hóckey: El Aprendizaje a Través del Juego. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?".
- CALLIONI-GONZÁLEZ-USSHER:** "Juegos de Hóckey: Del juego al Deporte".
- CAVALLI:** "Didáctica de los Deportes de Conjunto: Enfoques, Problemas y Modelos de Enseñanza".
- CAVALLI:** "Enseñar Hándball en la Escuela. Un enfoque lúdico e inclusivo".
- CLOSAS-COLL:** "Minicesto".
- COLLINET-NÉRIN:** "Rugby. ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy? De la Escuela al Club".
- CROSTA:** "Aprendiendo a Jugar Fútbol en la Escuela".
- CROSTA:** "El Departamento de Educación Física Escolar. Organización, Gestión, Evaluación".
- ERBACH-POLSTER:** "Gimnasia todo el Año".
- FOUCHET:** "Las Artes del Circo. Una Aventura Pedagógica".
- FRÖHNER:** "Vóleibol: Juegos para el Entrenamiento".
- GIRALDES:** "Gimnasia. El futuro anterior".
- GÓMEZ JORGE:** "La Educación Física en el Nivel Primario".
- GÓMEZ-GONZÁLEZ:** "La Educación Física en la Primera Infancia".
- GÓMEZ RAÚL H.:** "El Aprendizaje de las Habilidades y Esquemas Motrices en el Niño y el Joven".
- GONZÁLEZ, ARIEL:** "Bases y Principios del Entrenamiento Deportivo".
- GÖTSCH-TIEGEL:** "Minivóleibol".
- GUENIFFEY:** "40 Juegos de Hándball".
- GUINGUIS:** "Juegos para Contar o Cuentos para Jugar".
- HARRE:** "Teoría del Entrenamiento Deportivo".
- HEGEDÚS:** "Técnicas Atléticas".

REGLAMENTO DE

HÁNDBALL



2012-2014



LA PRESENTE EDICIÓN FUE REVISADA Y
AUTORIZADA POR LA CONFEDERACIÓN
ARGENTINA DE HÁNDBALL Y LA ASOCIACIÓN
ARGENTINA DE ÁRBITROS DE BALONMANO.

EDITORIAL
STADIUM
ARGENTINA

Anónimo
Reglamento de hándball. – 1ª ed. 2ª reimp. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Stadium, 2013.
96 p. : il. ; 17x12 cm.

ISBN 978-950-531-272-6

1. Hándball. 2. Reglamentos. I. Título
CDD 796.323

Fecha de catalogación: 22-12-2013

ISBN: 978-950-531-272-6

Diseño: Alejandro y Rubens Laita

Tapa: Rafael De Armas

© Editorial Stadium S.R.L.

Av. Independencia 3124 • Telefax: 4931-1180 / 8450

C1225ABN, Buenos Aires • Argentina

e-mail: contacto@editorialstadium.com.ar

<http://www.editorialstadium.com.ar>

Queda hecho el depósito que previene la ley 11.723.

Impreso en Argentina • Printed in Argentina

La reproducción total o parcial del contenido de esta publicación por métodos gráficos, electrónicos o mecánicos, incluidos los sistemas de fotocopia, registro magnetofónico, de almacenamiento y alimentación de datos y la distribución de ejemplares de ella, mediante alquiler o préstamos públicos, sin el consentimiento expreso del editor queda absolutamente prohibida:

Este libro se terminó de imprimir en Noviembre de 2013
en los Talleres Gráficos de Printing Books

Mario Bravo 835/843 (1870) Avellaneda Buenos Aires
Telefax: 4208-3395 - E-mail: printing_books@ciudad.com.ar

ÍNDICE

Introducción	4
Regla 1. El campo de juego	4
Regla 2. El tiempo de juego, señal de final, time out.....	10
Regla 3. La pelota.....	15
Regla 4. El equipo, los cambios, equipamiento, jugador lesionado	16
Regla 5. El arquero.....	21
Regla 6. El área de arco.....	23
Regla 7. Cómo puede jugarse la pelota, juego pasivo	25
Regla 8. Faltas y actitudes antideportivas.....	28
Regla 9. El gol	36
Regla 10. El saque de centro	38
Regla 11. El saque lateral	39
Regla 12. El saque de arco	40
Regla 13. El tiro libre	41
Regla 14. El lanzamiento de 7 metros	45
Regla 15. Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos. (Saque de centro, Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros	47
Regla 16. Las sanciones disciplinarias.....	51
Regla 17. Los árbitros.....	57
Regla 18. El planillero y el cronometrista	59
Gestoformas de la I.H.F.	60
Aclaraciones a las reglas de juego	63
Reglamento relativo a la zona de cambios.....	75
Directrices para el campo de juego y los arcos.....	78
Aclaraciones IHF a las Reglas de Juego.....	82

Anexo Hándball Adaptado y Beach Hándball (Descargar).

www.editorialstadium.com.ar/download/handballadaptado.pdf

www.editorialstadium.com.ar/download/beachhandball.pdf

Editorial Stadium agradece a los Señores Miguel A. Zaworotny y Darío Minore, árbitros internacionales de la I.H.F. por la colaboración prestada para hacer posible la correcta edición de esta obra.

Introducción

Estas Reglas de Juego entrarán en vigor el 1 de Julio de 2010.

El texto de las Reglas, las Notas, la Gestoforma IHF, las Aclaraciones a las Reglas de Juego y el Reglamento de la Zona de Cambios, son parte integrante de las Reglas. No lo son, en cambio, las directrices sobre el campo de juego y los arcos, que simplemente se incluyen a efectos de conveniencia de los usuarios de ese texto.

Nota: Para simplificar, en este reglamento se emplea generalmente el masculino para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas. No obstante, las reglas se aplican tanto a los participantes masculinos como femeninos, excepto aquéllas que se refieren al tamaño de la pelota (ver Regla 3).

Regla 1

El campo del juego

- 1:1** El campo de juego (ver Figura 1) es un rectángulo de 40 metros de largo y 20 metros de ancho, que consta de dos áreas de arco (ver Regla 1:4 y Regla 6) y un área de juego. Las líneas más largas se llaman líneas laterales y las más cortas líneas de gol (entre los postes del arco) o línea de fondo (a ambos lados de los arcos).

Debería haber una zona de seguridad alrededor del campo de juego con un ancho mínimo de 1 metro por el exterior de las líneas laterales y de 2 metros tras la línea de gol y línea de fondo de los arcos.

Las características del campo de juego no deben

ser modificadas durante el partido de tal forma que un equipo gane alguna ventaja.

- 1:2** Los arcos (ver Fig. 2a y 2b) están situados en el centro de cada línea de fondo. Los arcos deben estar firmemente fijados al suelo o a las paredes que están detrás de ellas. Sus medidas interiores serán de 2 m de alto y 3 m de ancho. Los postes del arco están unidos por un travesaño horizontal, y sus aristas posteriores estarán alineadas con el lado posterior de la línea de gol. Los postes y el travesaño tienen que tener una sección cuadrada de 8 cm y pintadas las tres caras visibles del lado del campo de juego con dos colores que contrasten claramente con el fondo del campo.

Los arcos tendrán una red que debería estar sujeta de tal forma que una pelota lanzada dentro del arco normalmente se quede dentro de él.

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

Se pueden eliminar las líneas entre dos áreas adyacentes del suelo, pintando dichas áreas de colores diferentes.

- 1:4** Enfrente de cada arco está el área de arco (ver Regla 6). El área de arco está definida por la línea del área de arco (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- a) Una línea de 3 metros de largo directamente delante de la arco; esta línea es paralela a la línea de gol y se situará a una distancia de 6 metros de ésta (medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta la parte delantera de la línea de área del arco);

b) dos cuartos de círculo, cada uno con un radio de 6 metros (medido desde la esquina interior de los postes de el arco), conectando la línea de 3 metros de largo con la línea exterior del arco (ver Fig. 1 y 2a).

- 1:5 La **línea de tiro libre** (línea de 9 metros) es una línea discontinua; se marca a 3 m por fuera de la línea del área del arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos medirán 15 cm. (ver Fig. 1).
- 1:6 La **línea de 7 metros** será de 1 metro de largo y estará pintada directamente frente al arco. Será paralela a la línea de gol y se situará una distancia de 7 m de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 7 m) (ver Fig. 1).
- 1:7 La **línea de restricción del arquero** (la línea de 4 metros) será de 15 cm de longitud y se traza directamente delante del arco. Es paralela a la línea de gol y se sitúa a una distancia de 4 metros de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 4 metros); (ver Fig. 1).
- 1:8 La **línea central** conecta los puntos medios de las dos líneas laterales (ver Fig.1 y 3).
- 1:9 La **línea de cambios** (un segmento de la línea lateral) para cada equipo se extiende desde la línea central a un punto situado a una distancia de 4,5 metros de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea que es paralela a la línea central, extendiéndose 15 cm hacia dentro de la línea lateral y 15 cm hacia fuera de ella (ver Fig. 1 y 3).

Nota: Pueden encontrarse requisitos técnicos más detallados para el campo de juego y los arcos en las Directrices para el campo de juego y los arcos, en la página 78.

Figura 1: El campo de juego

Campo de juego: ver también Figura 5 (retiración de contratapa). (Las dimensiones se indican en cm)

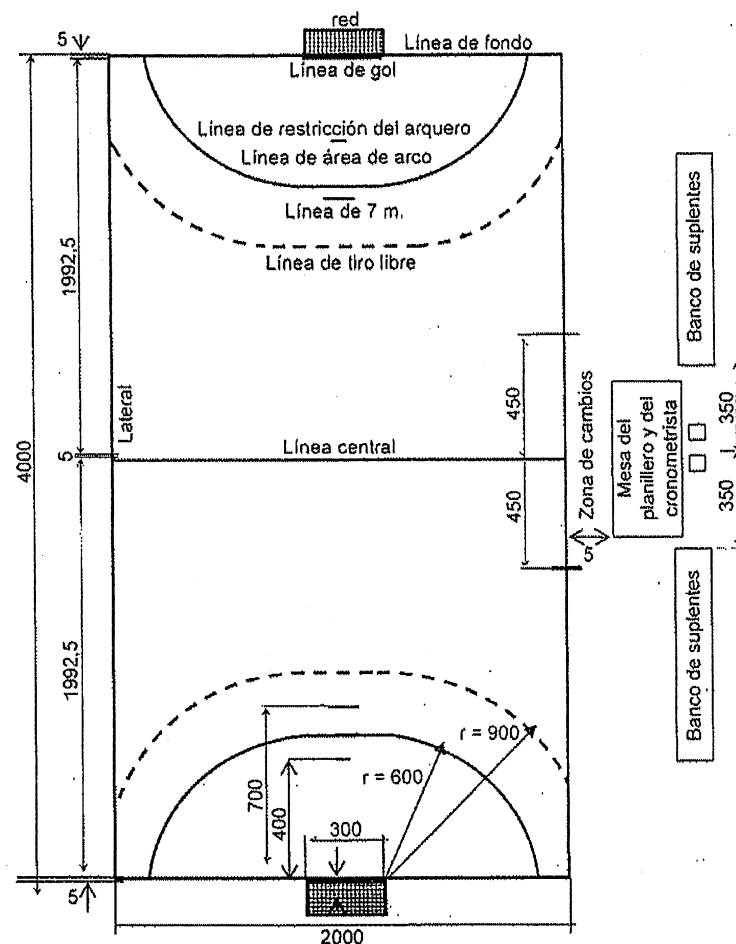


Figura 2a: El arco

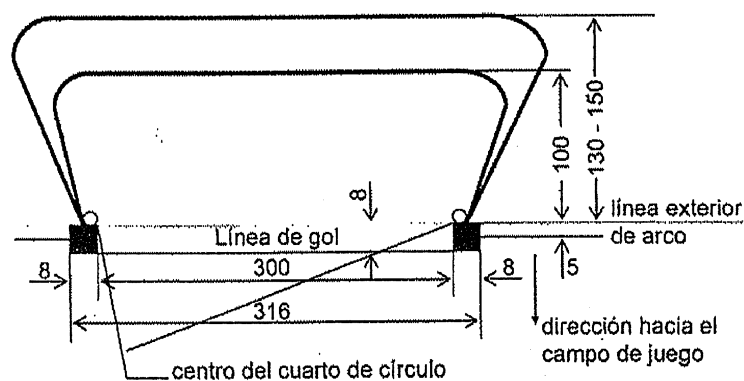
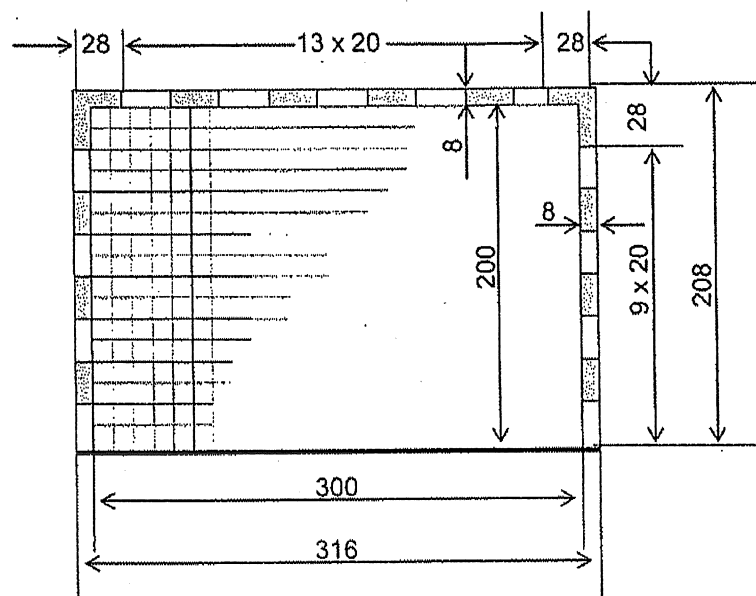


Figura 2b: El arco - vista lateral

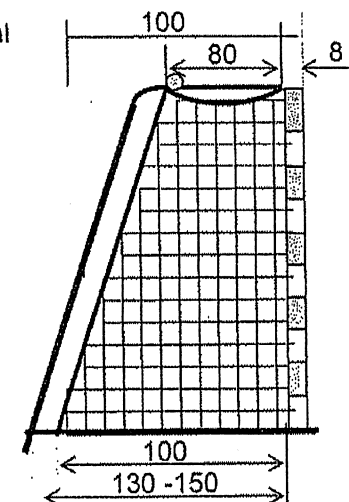
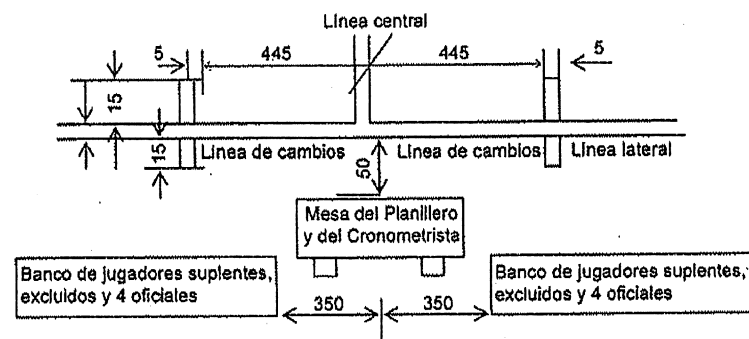


Figura 3: Líneas y zonas de cambios



La mesa para el planillero y el cronometrista y los bancos de suplentes deben estar situados de tal manera que las líneas de cambios puedan ser visibles para el planillero y cronometrista. La mesa debería estar colocada más cerca de la línea lateral que los bancos de suplentes, pero separada de ésta como mínimo 50 cm.

Regla 2

Tiempo de juego, señal de final y time-out



► Tiempo de juego

- 2:1** El tiempo de juego normal para todos los equipos con jugadores a partir de 16 años es de dos tiempos de 30 minutos. El tiempo de descanso es normalmente de 10 minutos.

El tiempo de juego normal para los equipos de jóvenes entre 12 y 16 años es de dos tiempos de 25 minutos y para la edad comprendida entre los 8 y los 12 años de dos tiempos de 20 minutos; en ambos casos el descanso es normalmente de 10 minutos.

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

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

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

Nota: Si se utilizan los lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, tienen derecho a participar los jugadores que no estén excluidos o descalificados al finalizar el tiempo de juego (ver también la Regla

4:1, 4º párrafo). Cada equipo designa cinco jugadores. Estos jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, alternando con los jugadores del otro equipo. No es obligatorio que los equipos anuncien la secuencia de sus lanzadores. Los arqueros pueden ser libremente elegidos y sustituidos entre los jugadores autorizados a participar. Los jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como lanzadores y como arqueros.

Los árbitros deciden qué arco se utiliza. Los árbitros realizan un sorteo y el equipo ganador elige si desea lanzar primero o último. Si el marcador sigue empatado después de los primeros cinco lanzamientos de cada equipo, se deberá continuar lanzando y, en este caso, el equipo que lanzó en segundo lugar en la primera tanda, empezará lanzando durante el resto de lanzamientos.

Cada equipo deberá designar de nuevo a cinco jugadores, todos o algunos de ellos pueden ser los mismos que fueron designados en la primera tanda. Los lanzamientos continúan hasta que se haya llegado a una decisión final, aunque se nominarán jugadores para cada cinco lanzamientos. No obstante, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos.

Los jugadores pueden ser descalificados para participar en los lanzamientos de 7 metros en caso de que mantengan una conducta antideportiva grave o repetida (16:6e). Si el jugador involucrado hubiera sido designado para formar parte del grupo de cinco lanzadores, el equipo debe designar a otro lanzador.

► La señal final

- 2:3** El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque de centro inicial. Termina

con la señal final automática del cronómetro mural público o del cronometrista. Si no suena esta señal, el árbitro indica con un toque de silbato que ya ha finalizado el tiempo de juego (17:9).

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

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

Igualmente, el lanzamiento debe repetirse si la señal de final (para el descanso o para el final del partido y también para las prórrogas) se produce precisamente cuando un tiro libre o un lanzamiento de 7 metros está siendo ejecutado o cuando la pelota ya está en el aire.

En ambos casos, los árbitros dan por finalizado el partido una vez que se haya ejecutado (o repetido) el tiro libre o lanzamiento de 7 m y se haya establecido su resultado inmediato.

- 2:5** Para los golpes francos ejecutados (o repetidos) según la Regla 2:4, se aplican restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores. Como excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, el único cambio de jugadores permitido es para un jugador del equipo lanzador. Las infracciones son sancionadas según la Regla 4:5, 1º párrafo. Además, todos los compañeros de equipo del lanzador tienen que estar situados al menos a 3 metros del lanzador, además de encontrarse fuera de la línea de tiro libre

del equipo contrario (13:7, 15:6; ver también Aclaración Nº 1).

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

- 2:6** Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones disciplinarias por las infracciones o conducta antideportiva que tengan lugar durante la ejecución de un tiro libre o lanzamiento de 7 metros en las circunstancias descritas en las Reglas 2:4-5. No obstante, una infracción durante la ejecución de estos lanzamientos nunca puede producir un tiro libre en la dirección contraria.

- 2:7** Si los árbitros determinan que el cronometrista ha dado la señal final (para el descanso, para el final de partido o también para las prórrogas) demasiado pronto, deben mantener a los jugadores en el campo de juego y jugar el tiempo restante.

El equipo que estaba en posesión de la pelota en el momento en que sonó prematuramente la señal, seguirá en posesión de la pelota cuando se reanude el partido. 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 reanudará con un tiro libre de acuerdo con la Regla 13:4 a-b.

Si el primer tiempo de un partido (o un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, el segundo tiempo deberá ser acortado en la misma medida. Si el segundo tiempo de un partido (o un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, los árbitros ya no están en condiciones de cambiar nada.

► Time out

- 2:8** Un time-out es obligatorio cuando:

- a) se sanciona con 2 minutos de exclusión o descalificación;
- b) se concede un tiempo muerto de equipo;
- c) suena la señal del cronometrista o del delegado técnico;
- d) las consultas entre los árbitros son necesarias, de acuerdo con la Regla 17:7.
Normalmente también se concede time-out en algunas otras situaciones, dependiendo de las circunstancias (ver Aclaración N° 2).

Las infracciones durante un time-out tienen las mismas consecuencias que las cometidas durante el tiempo de juego (16:10).

- 2:9 En principio, los árbitros deciden cuándo debe detenerse el reloj y cuándo debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego se indicará al cronometrista por medio de tres toques cortos de silbato y la gestoforma N° 15.

Sin embargo, en el caso de time-outs obligatorios cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato del cronometrista o Delegado (2:8b-c), el cronometrista detendrá inmediatamente el reloj oficial, sin esperar una confirmación de los árbitros.

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

Nota: *Un toque de silbato del cronometrista/delegado detiene realmente el juego. Incluso si los árbitros (y los jugadores) no se dan cuenta inmediatamente de que el partido ha sido detenido, no es válida cualquier acción en el campo de juego después del toque de silbato. Esto significa que si un gol fue marcado después del toque de silbato de la mesa, debe ser*

anulado. De forma análoga, una decisión para conceder un lanzamiento a un equipo (lanzamiento de 7 metros, tiro libre, saque lateral, saque de centro o saque de arco) también queda invalidada. El juego se reanudará en la forma que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista / delegado dio el toque de silbato. (Deberá tenerse en cuenta que la razón típica para intervenir es un tiempo muerto de equipo o un cambio antirreglamentario).

Sin embargo, será válida cualquier sanción disciplinaria señalada por los árbitros entre el momento del toque de silbato de la mesa y el momento en que los árbitros detienen el partido. Esto se aplica independientemente del tipo de infracción e independientemente de la gravedad de la sanción.

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

Regla 3

La pelota



- 3:1 La pelota está fabricada de cuero o material sintético. Debe ser esférica. La superficie no debe ser brillante o resbaladiza (17:3).
- 3:2 El tamaño de las pelotas, es decir, la circunferencia y el peso, según las diferentes categorías de los equipos, son:
 - 58-60 cm y 425-475 gr (Tamaño 3 IHF), categorías masculina absoluta y masculina juvenil (más de 16 años);
 - 54-56 cm y 325-375 gr (Tamaño 2 IHF) categorías femenina absoluta y femenina jóvenes (más de 14 años) y masculina jóvenes (de 12 a 16 años);

- 50-52 cm y 290-330 gr (Tamaño 1 IHF) categorías femenina jóvenes (de 8 a 14 años) y masculina jóvenes (de 8 a 12 años).

Nota: Los requisitos técnicos para las pelotas que se pueden usar en todos los partidos internacionales oficiales se indican en el Reglamento de la pelota de la IHF». El tamaño y peso de las pelotas para el Mini-Hándball no está regulado en las reglas normales de juego.

- 3:3.** En todos los partidos debe haber al menos dos pelotas disponibles. Las pelotas de reserva deben estar inmediatamente a disposición de la mesa del cronometrista durante el partido. Las pelotas deben cumplir los requisitos establecidos en las Reglas 3:1-2.
- 3:4.** Los árbitros deciden cuándo se utiliza la pelota de reserva. En estos casos, los árbitros deberían poner en juego la pelota rápidamente, con el fin de minimizar las interrupciones y evitar time-outs.

Regla 4

El equipo, cambios, equipamiento, jugador lesionado



► 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.

En todo momento durante el partido, el equipo debe tener uno de los jugadores en el campo de juego identificado como arquero. Un jugador identificado como arquero puede convertirse en jugador de campo en cualquier momento (Ver, sin embargo, la Regla 8:5 Nota, 2º párrafo). De forma similar, un jugador de campo puede convertirse en arquero en cualquier momento (no obstante, ver Reglas 4:4 y 4:7).

Un equipo debe tener al menos 5 jugadores en el campo de juego al comienzo del partido.

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

El partido puede continuar incluso si uno de los equipos en el campo de juego se reduce a menos de 5 jugadores. Corresponde a los árbitros juzgar si y cuándo debería suspenderse el partido permanentemente (17:12).

- 4:2** Durante el partido se permite a un equipo usar un máximo de 4 oficiales de equipo. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos debe ser designado como el "oficial responsable de equipo". Solamente a este oficial se le permite dirigirse al planillero/cronometrista y, posiblemente, a los árbitros (no obstante, ver la Aclaración N° 3: tiempo muerto de equipo).

En general, durante el partido, no se permitirá a un oficial de equipo penetrar en el campo de juego. La infracción de esta regla deberá ser sancionada como conducta antideportiva (ver Reglas 8:7, 16:1b, 16:3d y 16:6c). El partido se reanuda con un tiro libre a favor del equipo contrario (13:1 a-b; no obstante, ver la Aclaración N° 7).

El «oficial responsable de equipo» deberá asegurarse de que, una vez que el partido haya comenzado, ninguna otra persona salvo los oficiales de equipo que estén inscritos en el acta (4 como máximo) y los jugadores que estén autorizados a participar (ver Regla 4:3), permanezca en la zona de cambios. Una infracción de esta regla implica una sanción progresiva para el «oficial responsable de equipo» (16:1b, 16:3d y 16:6c).

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

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen des-

pués de haber comenzado el encuentro, tienen que obtener la autorización del planillero-cronometrista para participar y deben ser inscriptos en la planilla de juego.

Un jugador que está autorizado a participar puede, en principio, entrar en el campo de juego en cualquier momento a través de la propia línea de cambios de su equipo (*no obstante, ver Reglas 4:4 y 4:6*).

El «oficial responsable de equipo» deberá asegurarse de que solamente los jugadores autorizados a participar entren en el campo de juego. Una infracción a esta regla se sancionará como conducta antideportiva del «oficial responsable de equipo» (13:1a-b; 16:1b. 16:3d y 16:6c; *no obstante, ver, Aclaración N° 7*).

► Cambios de jugadores

- 4:4 Los jugadores suplentes pueden entrar en el campo de juego, en cualquier momento y repetidamente (*ver, no obstante, Regla 2:5*), sin avisar al planillero/cronometrista, siempre que los jugadores a quienes sustituyan ya hayan abandonado el campo de juego (4:5).

Los jugadores implicados en el cambio deberán salir y entrar en el campo de juego por la propia línea de cambios de su equipo (4:5). Estos requisitos también se aplicarán para un cambio de arqueros (*ver también Reglas 4:7 y 14:10*).

Las reglas sobre cambios también se aplican durante un time-out (excepto durante un tiempo muerto de equipo).

Nota: El propósito de la «línea de cambios» es asegurar cambios deportivos y ordenados. No se ha establecido con la intención de provocar sanciones en otras situaciones, como cuando un jugador pisa la línea lateral o la línea de fondo de gol de forma descuidada y sin ninguna intención de obtener una ventaja (por ejemplo, para buscar agua o una toalla en el banco, sólo un

poco más allá de la línea de cambios, o abandonando el campo de forma deportiva cuando se le sanciona con una exclusión y cruza la línea lateral junto al banco de suplentes pero justo por fuera de suplentes pero justo por fuera de la línea de 15 cm). El uso táctico e ilegal de la zona exterior al campo de juego se trata separadamente en la Regla 7:10

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

El encuentro se reanuda con un tiro libre para los contrarios (13:1a-b; *ver, no obstante, Aclaración N° 7*).

- 4:6 Si un jugador adicional penetra en el campo de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador interfiere ilegalmente en el partido desde la zona de cambios, será sancionado con 2 minutos de exclusión. Por lo tanto, el equipo se reducirá en un jugador sobre el campo de juego durante los 2 minutos siguientes (además del hecho de que el jugador adicional entrante debe abandonar el campo de juego).

Si un jugador entra en el campo de juego mientras cumple una exclusión de 2 minutos, recibirá una exclusión adicional de 2 minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de modo que el equipo se reduce aún más en el campo de juego durante la coincidencia de tiempo entre la primera y la segunda exclusión.

En ambos casos, el partido se reanuda con un tiro libre a favor de los contrarios (13:1a-b; *no obstante, ver, Aclaración N° 7*).

► Equipamiento

- 4:7 Todos los jugadores de campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de

colores y diseños de los dos equipos debe distinguir claramente a uno del otro. Todos los jugadores utilizados en la posición de arquero en un equipo deben vestir el mismo color, el cual debe distinguirse del de los jugadores de campo de ambos equipos y del arquero (s) del equipo contrario (17:3).

- 4:8 Los jugadores deben llevar números visibles que serán de al menos 20 cm de altura en la parte posterior de la camiseta y de al menos 10 cm en la parte delantera. Los números utilizados serán del 1 al 99. Un jugador que alterna las posiciones de arquero y jugador de campo, debe llevar el mismo número en ambas posiciones.

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

- 4:9 Los jugadores deben llevar zapatillas deportivas.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protectores de la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, «piercing» visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin bandas protectoras o con marcos sólidos, o cualquier otro objeto que pueda ser peligroso (17:3). Pueden ser autorizados los anillos planos, pendientes pequeños y «piercing» visibles, siempre que estén cubiertos de tal forma que no se consideren peligrosos para los jugadores. Están permitidas las cintas para sujetar el cabello y/o las vinchas, los pañuelos para la cabeza y el brazalete de capitán, siempre y cuando estén hechos de un material blando y elástico.

A los jugadores que no cumplan estos requisitos no se les permitirá participar hasta que hayan corregido el problema.

- 4:10 Si un jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o en el uniforme, debe salir inmediata y voluntariamente del campo de juego (mediante una

sustitución normal), con el fin de parar la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el uniforme. El jugador no debe volver al campo de juego hasta que esto se haya realizado.

Un jugador que no siga las instrucciones de los árbitros en relación con esta norma se considerará culpable de conducta antideportiva (8:7, 16:1b y 16:3d).

- 4:11 En caso de una lesión, los árbitros pueden dar permiso (*mediante las gestoformas N° 15 y 16*) para que dos personas que «están autorizadas a participar» (ver *Regla 4:3*) entren en el campo de juego durante un time-out, con el propósito específico de asistir a un jugador lesionado de su equipo.

Si alguna otra persona penetra en el campo de juego después de que dos personas ya lo hubiesen hecho, incluyendo a personas del equipo no afectado, será sancionada como una entrada ilegal, en el caso de un jugador según las Reglas 4:6 y 16:3a y en el caso de un oficial de equipo según las Reglas 4:2, 16:1b, 16:3d y 16:6c. Una persona a quien se le ha permitido entrar en el campo de juego según la Regla 4:11, 1^{er} párrafo, pero, en vez de asistir al jugador lesionado, da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., se considerará culpable de conducta antideportiva. (16:1b, 16:3d y 16:6c).

Regla 5

El arquero



Se permite al arquero:

- 5:1 Tocar la pelota con cualquier parte de su cuerpo, en una acción defensiva dentro del área de arco.
- 5:2 Desplazarse con la pelota dentro del área del arco sin estar sujeto a las restricciones que se aplican a los jugadores de campo (*Reglas 7:2-4, 7:7*); no obstante, al arquero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de arco (*Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b*).

- 5:3 Salir del área del arco portería sin la pelota y participar en el juego fuera de ella; al hacer eso, el arquero está sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores de campo (excepto en la situación descripta en la Regla 8:5 Nota, 2º párrafo).

Se considera que el arquero ha salido del área de arco tan pronto como cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de arco;

- 5:4 Salir del área de arco con la pelota y jugarla de nuevo, en el área de juego, si aún no ha logrado controlarla.

Al arquero no le está permitido:

- 5:5 Poner en peligro al contrario en una acción defensiva (8:3, 8:5, 8:5 Nota, 13:1b).
- 5:6 Salir del área de arco con la pelota controlada; esta acción se sanciona con un tiro libre (de acuerdo a las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7 3º párrafo), si los árbitros habían pitado para la ejecución del saque de arco; en caso contrario el saque de arco simplemente se repite (15:7, 2º párrafo); ver, no obstante, la interpretación de la ley de la ventaja en 15:7, si el arquero perdiera la pelota fuera del área de arco después de haber cruzado la línea con la pelota en su mano).
- 5:7 Tocar la pelota cuando está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, mientras el arquero está dentro de ella (6:1, 13:1a).
- 5:8 Introducir la pelota dentro del área de arco cuando está parada o rodando por el suelo fuera del área de arco (6:1, 13:1a);
- 5:9 Volver a entrar en el área de arco desde el área de juego con la pelota (6:1, 13:1a).
- 5:10 Tocar la pelota con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando éste se mueve en el suelo en el área de arco hacia el área de juego (13:1a).
- 5:11 Franquear la línea de restricción del arquero (línea de

4 metros) o su prolongación a ambos lados, antes de que la pelota haya salido de la mano del contrario que está ejecutando un lanzamiento de 7 m (14:9).

Nota: Siempre y cuando el arquero mantenga un pie en el suelo sobre o por detrás de la línea de restricción (línea de 4 metros), le está permitido mover el otro pie o cualquier otra parte de su cuerpo, en el aire, más allá de dicha línea.

Regla 6

El área de arco



- 6:1 Sólo se permite al arquero entrar en el área de arco (no obstante, ver Regla 6:3). Se considera que se ha entrado en el área de arco, que incluye la línea del área de arco, cuando un jugador de campo la toca con cualquier parte de su cuerpo.
- 6:2 Cuando un jugador de campo entra en el área de arco, las decisiones serán las siguientes:
- a) Saque de arco, cuando un jugador del equipo en posesión de la pelota entra en el área de arco con la pelota o entra sin la pelota, pero obtiene una ventaja al hacerlo (12:1);
 - b) tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor entra en el área de arco y obtiene una ventaja, pero sin destruir una ocasión de gol (13:1b); ver también 8:7);
 - c) lanzamiento de 7 m, cuando un jugador de campo del equipo defensor entra en el área de arco y debido a esto destruye una clara ocasión de gol (14:1a). El propósito de esta regla, es que el concepto «entrar en el área de arco» no quiere decir solamente tocar la línea del área de arco, sino pisar claramente dentro del área de arco.
- 6:3 Entrar en el área de arco no se sanciona cuando:

a) un jugador penetra en el área de arco después de jugar la pelota, siempre que esto no suponga una desventaja para los contrarios;

b) un jugador de uno de los equipos entra en el 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 arquero la controla dentro del área de arco (12:1). La pelota debe ser puesta de nuevo en juego mediante 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 arquero y solamente el arquero puede tocarla. El arquero puede recogerla, con lo cual la pelota no está en juego y entonces la pone de nuevo en juego, de acuerdo con las Reglas 6:4 y 12:1-2 (*ver, no obstante, 6:7b*). Esto lleva a un tiro libre (13:1a) si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando (*ver, no obstante, 14:1a, en relación con la Clarificación 6c*) y el partido continúa con un saque de arco [12:1 (III)] si la pelota es tocada por un contrario.

La pelota deja de estar en juego en cuanto se queda parada en el suelo en el área de arco [12:1 (II)]. Está en posesión del equipo del arquero y solamente el arquero puede tocarla. El arquero debe ponerla de nuevo en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (*ver, no obstante, 6:7b*). Sigue siendo un saque de arco si la pelota es tocada por algún otro jugador de cualquiera de los dos equipos (12:1 2º párrafo, 13:3).

Se permite tocar la pelota cuando está en el aire sobre el área de arco, siempre y cuando eso esté en conformidad con las Reglas 7:1 y 7:8.

6:6 El juego continúa (mediante un saque de arco de acuerdo con 6:4-5) si un jugador del equipo defensor toca la pelota en una acción defensiva y la pelota es

controlada por el arquero o se queda parada en el área de arco.

6:7 Si un jugador juega la pelota hacia su propia área de arco, las decisiones serán las siguientes:

a) Gol, si la pelota entra en el arco;

b) tiro libre si la pelota queda parada en el área del arco, o si el arquero toca la pelota y ésta no entra en el arco (13:1a-b);

c) saque lateral si la pelota sale por la línea exterior de gol (11:1);

d) el juego continúa si la pelota pasa a través del área de arco y vuelve al área de juego, sin haber sido tocada por el arquero.

6:8 Una pelota que vuelve del área de arco al área de juego continúa en juego.

Regla 7

Cómo puede jugarse la pelota, juego pasivo



► Cómo puede jugarse la pelota

Está permitido:

7:1 Lanzar, tomar, parar, empujar o golpear la pelota, utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

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

7:3 Dar un máximo de 3 pasos con la pelota (13:1a); se considera un paso cuando:

a) Un jugador en posesión de la pelota y con los dos pies en el suelo, levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro;

- b) un jugador con un pie en el suelo, recepciona la pelota y entonces toca el suelo con el otro pie;
- c) durante un salto, un jugador recepciona la pelota y toca el suelo con un solo pie, entonces salta sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
- d) durante un salto, un jugador recepciona la pelota y toca el suelo con ambos pies simultáneamente, entonces levanta un pie y lo coloca de nuevo en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro.

Nota: *Es conforme a las reglas, si un jugador con pelota cae al suelo, se desliza y entonces se levanta y juega la pelota. Este es también el caso, si un jugador se lanza al suelo por la pelota, la controla y se levanta para jugarla.*

7:4 Tanto parado como en carrera:

- a) Picar la pelota una vez y tomarla de nuevo con una o ambas manos;
- b) picar la pelota repetidamente con una mano (dribling) y luego recogerla de nuevo con una o ambas manos;
- c) rodar la pelota sobre el suelo de forma continuada con una mano y luego recogerla de nuevo con una o ambas manos.

Tan pronto como la pelota se toma con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de no más de tres pasos (13:1 a).

Se considera que se comienza a driblear o a picar la pelota cuando el jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo y la dirige hacia el suelo.

Después de que la pelota ha tocado a otro jugador o el arco, se permite al jugador palmeo la pelota o picarla y tomarla de nuevo (*ver, no obstante, 14:6*).

- 7:5** Pasar la pelota de una mano a otra sin perder el contacto con ella;
- 7:6** jugar la pelota cuando **se está de rodillas, sentado o tumbado en el suelo**; esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento (por ejemplo un tiro libre) desde esa posición si se cumplen los requisitos de la Regla 15:1, incluyendo la condición de tener una parte de un pie en contacto permanente con el suelo.

No está permitido:

- 7:7** Después de que la pelota haya sido controlada, **tocarla más de una vez**, a menos que, entretanto, éste haya tocado el suelo, a otro jugador o el arco (13:1a); sin embargo, tocarla más de una vez no se sanciona si el jugador hace una «recepción defectuosa», esto es, el jugador no consigue controlarla cuando intenta recepcionarla o pararla);
- 7:8** tocar la pelota con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando la pelota ha sido lanzada contra el jugador por un contrario (13:1a-b; *ver también 8:7e*);
- 7:9** el juego continúa si la pelota toca a un árbitro en el campo de juego;
- 7:10** si un jugador en posesión de la pelota sale del campo de juego con uno o ambos pies (mientras la pelota aún está dentro del campo), por ejemplo para evitar a un jugador defensor, se sancionará con un tiro libre para el equipo contrario (13:1a).

Si un jugador del equipo en posesión de la pelota se sitúa fuera del campo de juego sin la pelota, los árbitros le indicarán que debe colocarse dentro del campo. Si el jugador no lo hace así, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se sancionará con un tiro libre favorable al equipo contrario (13:1a) sin ninguna advertencia más. Tales acciones no implicarán una sanción disciplinaria según las Reglas 8 y 16.

► Juego pasivo

- 7:11** No está permitido conservar la pelota en posesión del

equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar al arco. De la misma forma, no está permitido retrasar repetidamente la ejecución de un saque de centro, tiro libre, saque lateral, o saque de arco del propio equipo (ver Aclaración N° 4). Esta conducta se considera juego pasivo y debe ser sancionada con un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota, a no ser que termine la tendencia al juego pasivo (13:1a).

El tiro libre se ejecuta desde el lugar donde se encontraba la pelota cuando el juego fue interrumpido.

- 7:12** Cuando se observa una tendencia al juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia de juego pasivo (gestoforma N° 17). Ello da la oportunidad al equipo en posesión de la pelota de cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión. Si la forma de ataque no cambia después de que se haya hecho la señal de advertencia, o no se realiza ningún lanzamiento al arco, entonces se señalará tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota (ver aclaración N° 4).

En ciertas situaciones los árbitros también podrán sancionar un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota sin ninguna señal de advertencia previa; por ejemplo, cuando un jugador se abstiene intencionalmente de aprovechar una clara situación de gol.

Regla 8

Faltas y actitudes antideportiva



Está permitido:

- 8:1**
- a) Utilizar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador;
 - b) utilizar los brazos flexionados para tomar contacto corporal con un contrario y de esta forma controlarle y seguirle;
 - c) utilizar el tronco para bloquear al contrario, en la lucha por una posición.

Nota: Bloquear significa impedir que un oponente se mueva hacia un espacio abierto. Establecer el bloqueo, mantenerlo y salirse de él, debe, en principio, hacerse de forma pasiva en relación con el contrario (ver, no obstante, 8:2b).

Faltas que normalmente no llevan a una sanción disciplinaria (considerar, sin embargo, los criterios de toma de decisión expuestos en 8:3 a-d).

No está permitido:

- 8:2**
- a) Tirar de la pelota o golpearla cuando el contrario la tiene en sus manos;
 - b) bloquear al contrario con los brazos, las manos, las piernas o usar cualquier parte del cuerpo para desplazarle o empujarle; esto incluye el uso peligroso del codo, tanto como posición inicial como en movimiento;
 - c) agarrar a un contrario (del cuerpo o del uniforme), incluso si sigue libre para continuar jugando;
 - d) arrollar a un contrario o lanzarse contra él.

Faltas que justifican una sanción disciplinaria según las Reglas 8:3-6.

- 8:3** Las faltas en las que la acción se dirige principal o exclusivamente al cuerpo del contrario, deben llevar a una sanción disciplinaria. Esto significa que, además de un tiro libre o lanzamiento de 7 metros, al menos la falta debe de ser castigada de forma progresiva, empezando con una amonestación (16:1), después con exclusiones de 2 minutos (16; 3b) y descalificación (16:6d).

Para faltas más graves, existen 3 niveles posteriores de sanciones basadas en los siguientes criterios de toma de decisión:

- Faltas que deben de ser castigadas con una inmediata exclusión de 2 minutos (8:4).

- Faltas que deben de ser castigadas con una descalificación (8:5).
- Faltas que deben ser castigadas con una descalificación y además requieren un informe escrito (8:6).

Criterios de toma de decisión

Para juzgar qué sanciones disciplinarias son las apropiadas para faltas específicas, se aplican los siguientes criterios de toma de decisión; estos criterios deben usarse en conjunto, tal y como corresponda en cada situación:

- a) La posición del jugador que comete la falta (posición frontal, lateral, o desde atrás);
- b) la parte del cuerpo contra la cual se dirige la acción ilegal (torso, brazo lanzador, piernas, cabeza/cuello/garganta);
- c) la dinámica de la acción ilegal (la intensidad del contacto corporal, y/o el hecho de que la falta se produzca sobre un contrario en movimiento);
- d) el resultado (efecto) de la acción ilegal:
 - El impacto sobre el cuerpo y el control de la pelota.
 - La reducción o la imposibilidad de la capacidad de movimiento.
 - La imposibilidad de la continuación del juego.

Para el juicio de las faltas es importante también la situación concreta del juego (por ejemplo, acción de lanzamiento, correr hacia un espacio abierto, situaciones que se producen a gran velocidad).

Faltas que justifican una inmediata exclusión de 2 minutos.

- 8:4 Para ciertas faltas la sanción es una exclusión directa de 2 minutos, sin tener en cuenta el hecho de que el jugador haya recibido una amonestación con anterioridad o no.

Esto se corresponde especialmente con aquellas faltas

en las que el jugador culpable no tiene en consideración el peligro en que pone al contrario (ver también 8:5 y 8:6).

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

- a) Faltas que se cometen con gran intensidad o contra un contrario que está corriendo rápido;
- b) sujetar a un contrario durante largo tiempo, o hacerle caer al suelo;
- c) faltas dirigidas contra la cabeza, garganta o cuello;
- d) golpear fuertemente el torso o el brazo lanzador;
- e) intentar conseguir que el contrario pierda del control de su cuerpo (por ejemplo: agarrar el pie/pierna de un contrario que está en salto; ver, no obstante, 8:5a);
- f) chocar contra un contrario o lanzarse contra él a gran velocidad.

Faltas que justifican una descalificación.

- 8:5 Un jugador que ataca a un contrario de forma peligrosa para su integridad física debe de ser descalificado (16:6a). Este peligro para la integridad física del contrario viene de la gran intensidad de la falta o del hecho de que el contrario está completamente desprevenido y por lo tanto no puede protegerse (ver Regla 8:5 Nota).

Además de los criterios de las Reglas 8:3 y 8:4 también deben tenerse en cuenta los siguientes criterios de toma de decisión:

- a) La pérdida real del control del cuerpo mientras corre o salta, o durante una acción de lanzamiento;
- b) una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del contrario especialmente la cara, garganta o cuello (la intensidad del contacto corporal);

c) la actitud imprudente demostrada por el jugador culpable en el momento de cometer la falta.

Nota: *También una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y producir una lesión grave, si la falta es cometida en un momento en que el jugador está saltando en el aire o corriendo y por lo tanto no puede protegerse a sí mismo. En este tipo de situación, la base para juzgar si se merece o no una descalificación es el peligro para el contrario y no la intensidad del contacto corporal.*

Esto también se aplica en aquellas situaciones en las que un arquero sale del área de arco con la intención de interceptar un pase dirigido a un contrario. Aquí es responsabilidad del arquero asegurarse de que no se produce una situación peligrosa para la integridad física del contrario.

El arquero debe ser descalificado si:

- a) Consigue la posesión de la pelota, pero al realizar esta acción choca con el contrario;
- b) no puede alcanzar o controlar la pelota, pero igualmente choca con el contrario.

Si los árbitros están convencidos en una de estas situaciones, de que sin la acción ilegal por parte del arquero, el contrario habría conseguido tomar la pelota, entonces debe ordenarse un lanzamiento de 7 metros.

Descalificación debida a una acción especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada (además deberá hacerse informe por escrito)

8:6 Si los árbitros consideran que una acción es especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada, están obligados a remitir un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Indicaciones y características que podrían servir como

criterios de toma de decisión además de las descritas en la Regla 8:5 son:

- a) Una acción especialmente imprudente o peligrosa;
- b) una acción premeditada o malintencionada que no esté de ninguna forma relacionada con la situación del juego.

Nota: *Cuando se comete una falta de las que contemplan las Regla 8:5 u 8:6, durante el último minuto de un partido, con la intención de evitar un gol, esta acción debe ser considerada como «conducta extremadamente antideportiva» según la Regla 8:10d y castigada según corresponde.*

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria según las Reglas 8:7-10.

Se considera conducta antideportiva cualquier expresión verbal o no-verbal que no sea conforme con el espíritu de la ética deportiva (deportividad). Esto se refiere tanto a jugadores como a oficiales, dentro o fuera del campo de juego. Para sancionar la conducta antideportiva, la conducta antideportiva grave y la conducta extremadamente antideportiva, se establecen 4 niveles diferentes de acciones:

- Acciones que deben ser castigadas progresivamente (8:7).
- Acciones que deben ser sancionadas con una exclusión directa de 2 minutos (8:8).
- Acciones que deben ser castigadas con una descalificación (8:9).
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación e informe por escrito (8:10).

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva.

8:7 Las acciones que se describen a continuación bajo los epígrafes a-f, son ejemplos de conducta antideportiva que deben ser sancionados de forma progresiva, comenzando con una amonestación.

- a) Protestas contra las decisiones arbitrales, o manifestaciones verbales o no verbales (gestuales) que pretendan influir en una decisión arbitral específica;
- b) importunar a un contrario o a un compañero de equipo mediante palabras o gestos, o gritar a un contrario para distraerle;
- c) retrasar la ejecución de un saque del equipo contrario, bien sea por no respetar la distancia de 3 metros o de cualquier otra forma;
- d) hacer "teatro", intentando confundir a los árbitros en relación con acciones del contrario o exagerando el efecto de una acción con la intención de provocar un time-out o una sanción inmerecida al contrario;
- e) interceptar activamente un lanzamiento o un pase utilizando el pie o la pierna por debajo de la rodilla; movimientos puramente reflejos tales como juntar las piernas, no deben ser sancionados (ver también la Regla 7:8);
- f) entrar repetidamente en la propia área de arco por razones tácticas.

Actitud antideportiva que justifica una exclusión inmediata de 2 minutos.

8:8

Ciertas actitudes antideportivas son por su propia naturaleza consideradas como más graves y deben ser sancionadas con una inmediata exclusión de 2 minutos, independientemente de que el jugador o los oficiales hayan recibido una amonestación anteriormente o no. Esto incluye:

- a) Protestas que se realicen con gestos enérgicos o en voz alta, o de forma provocativa;
- b) Cuando se toma una decisión en contra del equipo en posesión de la pelota y el jugador que tiene la pelota no lo pone inmediatamente a disposición de los contrarios dejándolo caer o depositándolo en el suelo;
- c) Impedir el acceso a una pelota que ha caído en la zona de cambios.

Actitud antideportiva grave que justifica una descalificación.

8:9

Algunas formas de conducta antideportiva son consideradas tan graves que merecen una descalificación.

Se indican a continuación algunos ejemplos:

- a) Lanzar o golpear la pelota desplazándola lejos de manera clara, tras una decisión arbitral;
- b) Si un arquero claramente se inhibe de intentar detener un lanzamiento de 7 metros;
- c) Lanzar la pelota deliberadamente contra un contrario durante una interrupción del juego; si se hace con mucha fuerza y desde cerca, será considerado más apropiadamente como "una acción especialmente imprudente" según 8:6;
- d) Cuando un lanzador de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del arquero, si el arquero no mueve su cabeza en la dirección de la pelota;
- e) Cuando el lanzador de un tiro libre golpea a un defensor en la cabeza, si el defensor no mueve su cabeza en la dirección de la pelota;
- f) Una acción de revancha tras haber recibido una falta.

Nota: En los casos de un lanzamiento de 7 metros o un tiro libre, el lanzador es el responsable de no poner en peligro al arquero o al defensor.

Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave (que además exige informe por escrito)

8:10

Si los árbitros consideran una conducta como extremadamente antideportiva, deben remitir un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

- a) Comportamiento insultante o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo: árbitro, planillero/cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador; el comportamiento puede ser de forma verbal o no-verbal (por ejemplo, expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);
- b) (I) La intromisión por parte de un oficial de equipo en el juego, dentro del campo de juego o desde la zona de cambios, o
(II) Un jugador que destruye una clara ocasión de gol, bien mediante una entrada ilegal en el campo (Regla 4:6) o desde la zona de cambios;
- c) Si durante el último minuto de un partido la pelota no está en juego y un jugador o un oficial de equipo impide o retrasa la ejecución de un saque del equipo contrario, para evitar que sean capaces de lanzar al arco o de obtener una clara ocasión de gol; esto se considera conducta antideportiva extremadamente grave y se refiere a cualquier tipo de interferencia (por ejemplo: con acción física limitada, interceptando un pase, interferencia con la recepción de la pelota, no soltando la pelota);
- d) si durante el último minuto de partido la pelota está en juego y los contrarios, mediante una acción de las comprendidas en las Reglas 8:5 o 8:6; impiden al equipo en posesión de la pelota lanzar al arco o conseguir una clara ocasión de gol; esto no solamente debe ser castigado con una descalificación tal y como indican la 8:5 y la 8:6; se debe enviar también un informe por escrito.

Regla 9

El gol

- 9:1 Se consigue un gol cuando todo la pelota ha rebasado completamente la línea de gol (ver Fig. 4), siempre y cuando no se haya cometido ninguna infracción a las reglas por parte del lanzador, un compañero o un oficial

de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de arco confirma que se ha conseguido el gol con dos cortos toques de silbato y la gestoforma N° 12.

Se concederá gol si hay una infracción a las reglas por parte de un defensor pero la pelota entra en el arco.

Un gol no puede ser concedido si un árbitro, el cronometrista o el delegado han interrumpido el partido antes de que la pelota haya cruzado completamente la línea de gol.

Se concederá gol a favor de los contrarios si un jugador introduce la pelota dentro de su propio arco, excepto en la situación donde un arquero está ejecutando un saque de arco (12:2, 2° párrafo).

Nota: Se concederá un gol si una persona u objeto no participante en el partido (espectadores, etc.) impide la entrada de la pelota en el arco y los árbitros están convencidos de que, de otra forma, la pelota habría entrado en el arco.

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

Los árbitros deben dejar claro (sin un saque de centro) que han concedido un gol, si la señal de final de un período suena inmediatamente después de que se haya marcado un gol y antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado.

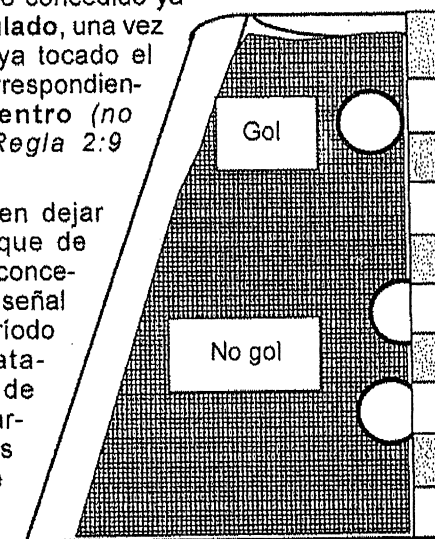


Figura 4

Nota: Un gol debería anotarse en el marcador tan pronto como ha sido concedido por los árbitros.

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

Regla 10

El saque de centro



- 10:1 Al comienzo del partido, el **saque de centro** es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige empezar con la pelota en su posesión. Los contrarios tienen el derecho de elegir campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los contrarios ejecutarán el saque de centro.

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

Un nuevo sorteo debe realizarse antes de cada período de prórroga y todas las normas anteriormente citadas según la Regla 10:1 también son de aplicación en las prórrogas.

- 10:2 Después de un gol el juego se reanuda con 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 ambos lados de aproximadamente 1,5 metros). Es precedido por un toque de silbato y debe ser ejecutado dentro de los tres segundos siguientes (13:1a, 15:7 3º párrafo). El jugador que ejecuta el saque de centro debe estar en una posición con al menos un pie en contacto sobre la línea central y el otro pie sobre o detrás de la línea (15:6) y debe mantenerse en esta posición hasta que la pelota haya salido de su mano (13:1a, 15:7 3º párrafo) (ver también Aclaración N° 5).

A los compañeros del equipo del lanzador no se les

permite cruzar la línea central hasta el toque de silbato (15:6).

- 10:4 Para el saque de centro al comienzo de cada parte (incluido cualquier período de prórroga), todos los jugadores deben encontrarse en su propia mitad del campo de juego.

Sin embargo, para el saque de centro después de haberse marcado un gol, los jugadores contrarios del lanzador están autorizados a estar en cualquier parte del campo de juego.

No obstante, en ambos casos los jugadores del equipo contrario tienen que estar al menos a 3 metros del jugador que ejecuta el saque de centro (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 11

El saque lateral



- 11:1 Se ordena saque lateral cuando la pelota ha cruzado completamente la línea lateral o cuando un jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar la pelota antes de que ésta haya cruzado la línea exterior de gol de su equipo. También se concede cuando la pelota ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego.
- 11:2 El saque lateral se ejecuta sin toque de silbato por parte de los árbitros (no obstante ver 15:5b), por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez la pelota, antes de que ésta cruzara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.
- 11:3 El saque lateral se ejecuta desde el lugar por donde la pelota rebasó la línea lateral o, si cruzó la línea de fondo, por su lado desde la intersección de la línea lateral y la línea de fondo. Para un saque lateral concedido después de que la pelota haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego el lanzamiento se ejecuta desde el punto más próximo a la línea lateral más cercana con relación al lugar donde la pelota tocó en el techo o en el objeto fijo.

11:4 El lanzador debe estar con un pie sobre de la línea lateral (15:6) y permanecer en esa posición hasta que la pelota ha salido de su mano (15:7 – párrafo 2º y 3º, 13:1a). No hay restricciones para la colocación del segundo pie.

11:5 Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores contrarios no pueden estar a menos de 3 metros del lanzador (15:4, 15:9, 8:7c).

Esto no se aplica, sin embargo, si están situados justo al lado de su propia línea de área de arco.

Regla 12

El saque de arco

12:1 Se concede un saque de arco cuando: (I) un jugador del equipo contrario ha invadido el área de arco cometiendo una infracción contra la Regla 6:2a; (II) el arquero ha controlado la pelota en el área de arco o la pelota está parada en el suelo en el área de arco (6:4-5); (III) un jugador del equipo contrario ha tocado la pelota cuando ésta estaba rodando o parada en el suelo en el área de arco (6:5, 1º párrafo); o (IV) la pelota ha sobrepasado la línea de fondo, después de haber sido tocada por el arquero o por un jugador del equipo contrario.

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) si hay una infracción del equipo al que pertenece el arquero después de conceder un saque de arco y antes de que se haya ejecutado.

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

Se considera ejecutado el saque de arco cuando la pelota lanzada por el arquero ha rebasado completamente la línea del área de arco.

Se permite a los jugadores del otro equipo estar justamente fuera de la línea del área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que ésta haya rebasado completamente dicha línea (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 13

El tiro libre

► Decisión de tiro libre

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

a) El equipo en posesión de la pelota comete una infracción a las reglas que conlleva la pérdida de la posesión (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 3º párrafo y 15:8);

b) los jugadores contrarios cometen una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión de la pelota a la pérdida de la misma (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 del juego evitando interrumpirlo prematuramente con la decisión de un tiro libre.

Esto significa que, de acuerdo con la Regla 13:1a, los árbitros no concederán tiro libre si el equipo defensor gana la posesión de la pelota inmediatamente después de haber cometido la infracción el equipo atacante.

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

Si hay que imponer una sanción disciplinaria debido a una infracción de las reglas, los árbitros pueden decidir si se interrumpe el juego inmediatamente, siempre que ello no implique desventaja para los jugadores

contrarios del equipo infractor. De lo contrario, la sanción disciplinaria debería retrasarse hasta que la situación existente haya terminado.

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

- 13:3** Si se comete una infracción que normalmente se sanciona con un tiro libre de acuerdo con la Regla 13:1a-b **cuando la pelota no está en juego**, el juego se reanudará con el lanzamiento que corresponde a la situación de la interrupción existente.
- 13:4** Además de las situaciones indicadas en la Regla 13:1a-b, se señala también tiro libre para reanudar el juego en aquellas situaciones en que el juego se interrumpe (por ejemplo, cuando la pelota está en juego), incluso cuando **no ha habido infracción a las reglas**:
- a) Si un equipo está en posesión de la pelota en el momento de la interrupción del juego, este equipo deberá conservar la posesión de la pelota;
 - b) si ningún equipo está en posesión de la pelota, entonces al equipo que tuvo la posesión de la pelota en el último momento se le concederá de nuevo la posesión.
- 13:5** Si se toma la decisión de tiro libre contra el equipo que está en posesión de la pelota, cuando el árbitro hace sonar el silbato el jugador que esté en posesión de la misma en ese momento deberá soltarla o depositarla en el suelo, de forma que pueda ser jugada inmediatamente (8:8b).

► **Ejecución del tiro libre**

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

Se ejecuta el tiro libre en las situaciones descriptas en

la Regla **13:4 a-b**, después del toque de silbato, en principio desde el lugar donde estaba la pelota en el momento de la interrupción.

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

La misma excepción del párrafo anterior se aplica si el cronometrista interrumpe el juego por infracciones según las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6.

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

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

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

fuera de la propia área de arco del equipo que ejecuta el lanzamiento.

El margen mencionado no se aplicará después de una infracción contra la Regla 13:5, si esta infracción se sanciona de acuerdo con la Regla 8:8b. En tales casos, la ejecución siempre se hará desde el lugar exacto donde se ha cometido la infracción.

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

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

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

- 13:8** Cuando se ejecuta un tiro libre, **los contrarios tienen que permanecer a una distancia mínima de 3 metros** del lanzador. Están, no obstante, autorizados a situarse inmediatamente fuera de su propia línea de área de arco, si el tiro libre está siendo ejecutado en su línea de tiro libre. Las interferencias en la ejecución del tiro libre se sancionan de acuerdo con las Reglas 15:9 y 8:7c.

Regla 14

El lanzamiento de 7 metros



► Decisión de lanzamiento de 7 metros

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

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

Para la definición de clara ocasión de gol, ver Aclaración Nº 6.

- 14:2** Si un jugador atacante **mantiene totalmente el control de la pelota y de su cuerpo**, a pesar de una infracción según la Regla 14:1a, no hay razón para ordenar un lanzamiento de 7 metros, ni siquiera si después el jugador fracasa al utilizar la clara ocasión de gol.

Siempre que haya una posibilidad de lanzamiento de 7 metros, los árbitros deberían **abstenerse de intervenir hasta que se pueda determinar claramente** si una decisión de lanzamiento de 7 metros está plenamente justificada y es realmente necesaria. Si el jugador atacante consigue marcar un gol a pesar de la infracción de los defensores, no hay razón para ordenar un lanzamiento de 7 metros. Por el contrario, si se observa

que un jugador realmente ha perdido la pelota o el control del cuerpo debido a una infracción y que se ha perdido una clara ocasión de gol, se ordenará un lanzamiento de 7 metros.

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

► La ejecución de 7 metros

- 14:4 El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado con un **lanzamiento al arco** dentro de los tres segundos posteriores al toque de silbato del árbitro (15:7, 3º párrafo, 13:1a).
- 14:5 El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe situarse detrás de la línea de 7 metros, a no más de un metro de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el lanzador no debe tocar ni rebasar la línea de 7 metros antes de que la pelota haya salido de su mano (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14:6 Después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota no podrá ser jugada de nuevo por el lanzador o un compañero de equipo, hasta que haya tocado a un contrario o el arco (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14:7 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, **los compañeros de equipo** del lanzador tienen que situarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador (15:3, 15:6). Si no lo hicieran así, se ordenará un tiro libre contra el equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14:8 Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros, **los jugadores del equipo contrario** deberán permanecer fuera de la línea de tiro libre y como mínimo a 3 metros de la línea de 7 metros, hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador. En caso contrario, se repetirá

el lanzamiento de 7 metros si no se hubiera marcado gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

- 14:9 Se repite el lanzamiento de 7 metros, a menos que se marque un gol, si el **arquero cruza su línea de restricción**, esto es, la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes de que la pelota salga de la mano del lanzador. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.
- 14:10 No está permitido **cambiar a los arqueros** una vez que el lanzador está preparado para ejecutar un lanzamiento de 7 metros, situado en la posición correcta con la pelota en la mano. En esta situación, cualquier intento de hacer un cambio, se sancionará como comportamiento antideportivo (8:7c, 16:1b y 16:3d)

Regla 15

Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos



(Saque de centro, saque lateral, saque de arco, tiro libre y lanzamiento de 7 metros)

► El lanzador

- 15:1 Antes de la ejecución, el lanzador debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento. La pelota tiene que estar en la mano del lanzador (15:6). Durante la ejecución, excepto en el caso de un saque de arco, el lanzador debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya salido de su mano. El otro pie puede ser levantado y apoyado en el suelo repetidamente (Ver también Regla 7:6). El lanzador 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 salido de la mano del lanzador (ver, no obstante, 12:2).

El lanzador no tiene que tocar de nuevo la pelota hasta que ésta haya tocado a otro jugador o el arco (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones según la Regla 14:6.

Se puede marcar un gol directamente desde cualquier lanzamiento, pero no puede conseguirse un «gol en contra» directamente a través de un saque de arco (por ejemplo, *dejando caer la pelota dentro de su propio arco*).

► Los compañeros de equipo del lanzador

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

Los jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador, excepto lo indicado en la Regla 10:3, 2º párrafo. Durante la ejecución, la pelota no debe ser tocada por un compañero ni entregada en la 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 salido de la mano del lanzador (15:9).

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

► Toque de silbato para reanudar el juego

- 15:5** El árbitro deberá hacer sonar su silbato para reanudar el juego:
- a) Siempre en el caso de un saque de centro (10:3) o de un lanzamiento de 7 metros (14:4).

- b) En el caso de un saque lateral, saque de arco o tiro libre:

- Para la reanudación después de un time – out;
- para reanudar el juego con un tiro libre según la Regla 13:4;
- cuando haya habido un retraso en la ejecución;
- después de una corrección de la posición de los jugadores;
- después de una advertencia verbal o de una amonestación.

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

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

Después del toque de silbato, el lanzador debe jugar la pelota dentro de los 3 segundos posteriores.

► Sanciones

- 15:6** Las infracciones cometidas por el lanzador o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento, por ejemplo, en las acciones típicas de posiciones incorrectas o tocar 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 lanzador o sus compañeros de equipo (15:1-3) durante la ejecución de un lanzamiento, dependen principalmente de si la ejecución fue precedida por un toque de silbato que ordenara la reanudación.

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

En principio, cualquier infracción durante una ejecución **después de una orden de reanudación** tiene que ser **sancionada**. Esto se aplica cuando, por ejemplo, el lanzador salta durante la ejecución, retiene la pelota más de 3 segundos o se mueve de la posición correcta antes de que la pelota haya salido de su mano.

También se aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones antirreglamentarias después del toque de silbato, pero antes de que la pelota haya salido de la mano del lanzador (*Nota 10:3, 2º párrafo*). En estos casos, el lanzamiento original se anula y se concede un tiro libre a favor de los contrarios (*13:1a*) desde el lugar de la infracción (*ver, no obstante, Regla 2:6*). Debe tenerse en cuenta la ley de la ventaja según la Regla 13:2, por ejemplo, si el equipo del lanzador pierde la posesión de la pelota antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

- 15:8** En principio, cualquier infracción que se produzca **inmediatamente después**, pero relacionada con la ejecución, debe ser sancionada. Esto se refiere a infracciones a la Regla 15:2, 2º párrafo, por ejemplo, cuando el lanzador toca la pelota por segunda vez antes de que haya tocado a otro jugador o el arco, por ejemplo si lo pica, o lo toma de nuevo después de que esté en el aire o de que haya sido colocado en el suelo. Estas situaciones se sancionan con un tiro libre (*13:1a*) a favor de los contrarios. Como en el caso de 15:7 3º párrafo, debe aplicarse siempre la ley de la ventaja.

- 15:9** Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9,

15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores **defensores** que interfieran en la ejecución de un lanzamiento del contrario por ejemplo, no ocupando una posición correcta inicialmente o moviéndose después hacia una posición incorrecta, deberán ser **sancionados**.

Esto se aplica sin tener en cuenta si sucede antes de la ejecución o durante ella (antes de que la pelota haya salido de la mano del lanzador). También se aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido o no por un toque de silbato que ordenara la reanudación del juego.

Se aplica la Regla 8:7c, en conjunción con las Reglas 16:1b y 16:3d. Un lanzamiento que haya sido afectado negativamente por la interferencia de un defensor debe, en principio, ser repetido.

Regla 16

Las sanciones disciplinarias

► Amonestación

- 16:1** Una amonestación es la sanción apropiada para:

- a) Faltas que deben ser sancionadas de forma progresiva (8:3; comparar no obstante 16:3b y 16:6d);
- b) conducta antideportiva que debe ser castigada de forma progresiva (8:7).

Nota: *Un jugador no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total; de ahí en adelante, el castigo debe ser de al menos una exclusión de 2 minutos. Un jugador que ya ha sido sancionado con una exclusión de 2 minutos no debería recibir una amonestación posteriormente. Los oficiales de un equipo no deberían recibir más de una amonestación en total.*

- 16:2** El árbitro indicará la amonestación al jugador o al oficial culpables y al planillero/cronometrista mostrando una tarjeta amarilla (gestoforma N° 13).

► Exclusión

16:3 Una exclusión (2 minutos) es la sanción apropiada:

- a) Por un cambio antirreglamentario, si un jugador adicional entra en el campo de juego o si un jugador interfiere en el juego desde la zona de cambios (4:5-6), ver, no obstante, Regla 8:10b (II);
- b) por faltas de las que contempla la Regla 8:3, si el jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1 Nota);
- c) por faltas de las comprendidas en la Regla 8:4;
- d) por conducta antideportiva de un jugador según la Regla 8:7, si el jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el máximo número de amonestaciones;
- e) por conducta antideportiva de un oficial según la Regla 8:7, si uno de los oficiales del equipo ya ha recibido una amonestación;
- f) por conducta antideportiva de un jugador u oficial de equipo según la Regla 8:8; ver también 4:6;
- g) como consecuencia de una descalificación de un jugador o de un oficial (16:8, párrafo 2º, ver, no obstante, 16:11b);
- h) por conducta antideportiva de un jugador antes de que se haya reanudado el juego, después de haber sido sancionado con una exclusión de 2 minutos (16:9a).

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

Cuando un oficial es sancionado con una exclusión de 2 minutos de acuerdo con la Regla 16:3d-e, el oficial está autorizado a permanecer en la zona de cambios y a realizar sus funciones. Sin embargo, el número de jugadores en la pista se reduce durante 2 minutos.

16:4 Después de señalar time-out el árbitro claramente in-

dicará la exclusión al jugador o al oficial infractor y al planillero/cronometrista, mediante la gestoforma correspondiente, es decir gestoforma N° 14.

16:5 Una exclusión será por un tiempo de 2 minutos; la tercera exclusión para un mismo jugador supone siempre una descalificación (16:6d).

El jugador excluido no está autorizado a participar en el juego durante su tiempo de exclusión y al equipo no se le permite reemplazarle en el campo de juego.

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

Una exclusión de 2 minutos continúa en la segunda parte del partido si ésta no ha terminado al final del primer tiempo. Lo mismo se aplica desde el final del tiempo normal de juego hasta la prórroga y durante la prórroga. Una exclusión de 2 minutos no terminada al final de las prórrogas significa que el jugador en cuestión no está autorizado a participar en un posterior desempate mediante lanzamientos de 7 metros de acuerdo con la Nota a la Regla 2:2.

► Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción apropiada:

- a) Por faltas según 8:5 y 8:6;
- b) por conducta antideportiva grave según 8:9 y por conducta antideportiva extremadamente grave según 8:10, de un jugador o de un oficial, dentro o fuera del campo de juego;
- c) por conducta antideportiva de cualquiera de los oficiales de un equipo según 8:7, después de haber recibido ya colectivamente una amonestación y una exclusión de 2 minutos de acuerdo con 16:1b y 16:3d-e;
- d) como consecuencia de una tercera exclusión al mismo jugador (16:5);
- e) por conducta antideportiva significativa o repetida

durante un desempate tal como lanzamientos de 7 metros (2:2 Nota y 16:10).

16:7 Después de señalar un time-out, los árbitros indicarán claramente la descalificación al jugador u oficial del equipo culpable y al planillero/cronometrista, mostrando una tarjeta roja (gestoforma N° 13).

16:8 Una descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial debe abandonar el campo de juego y la zona de cambios inmediatamente. Después de esto, el jugador o el oficial no está autorizado a tener ningún tipo de contacto con el equipo.

La descalificación de un jugador u oficial, tanto dentro como fuera del campo de juego durante el tiempo de juego, lleva consigo siempre una exclusión de 2 minutos para el equipo. Esto significa que el número de jugadores en el campo de juego de ese equipo se reduce en uno (16:3f). Dicha reducción en el campo de juego sin embargo, dura 4 minutos si un jugador ha sido descalificado en las circunstancias indicadas en la Regla 16:9b-d.

Una descalificación reduce el número de jugadores u oficiales de que dispone el equipo (excepto según se indica en 16:11b). Al equipo, sin embargo, se le permite aumentar el número de jugadores en pista otra vez, una vez finalizado el tiempo de la exclusión.

Tal y como se indica en las Reglas 8:6 y 8:10, las descalificaciones originadas por estas reglas tienen que ser incluidas en un informe escrito a las autoridades responsables para que tomen acciones posteriores. En tales casos, los oficiales responsables de equipo y el delegado (ver aclaración N° 7), deben ser informados inmediatamente después de la decisión.

► **Más de una violación en la misma situación**

16:9 Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultáneamente o en secuencia directa antes de que se reanude el juego y estas acciones

suponen diferentes sanciones disciplinarias, entonces en principio, sólo se debe aplicar la más severa de ellas.

Existen, sin embargo las siguientes excepciones específicas donde en todos los casos el equipo debe jugar con menos efectivos en el campo de juego durante 4 minutos:

- a) Si un jugador que ha recibido una exclusión de 2 minutos es culpable de conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, entonces el jugador es sancionado con 2 minutos adicionales de exclusión (16:3g) (si la exclusión adicional es la tercera, entonces el jugador debe ser descalificado);
- b) si un jugador que ha recibido una descalificación (directamente o por causa de una tercera exclusión) es culpable de conducta antideportiva antes de que el juego se reanude, entonces el equipo recibe una sanción disciplinaria adicional, así que la reducción será de 4 minutos (16:8, 2° párrafo);
- c) si un jugador que ha recibido una exclusión de 2 minutos es culpable de conducta antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el juego se reanude, entonces el jugador tiene que ser además descalificado (16:6c); estas sanciones combinadas llevan una reducción durante 4 minutos (16:8, 2° párrafo);
- d) si un jugador que ha recibido una descalificación (directamente o por causa de una tercera exclusión) es culpable de conducta antideportiva grave o extremadamente grave antes de que se reanude el juego, entonces el equipo recibe una exclusión adicional y por lo tanto la reducción será de 4 minutos (16:8, 2° párrafo).

Infracciones durante el tiempo de juego

16:10 Las Reglas 16:1, 16:3 y 16:6 establecen las sanciones disciplinarias por acciones cometidas durante el tiempo de juego.

En el concepto «tiempo de juego» se incluyen las interrupciones, time-outs, tiempos muertos de equipo y prórrogas. En todas las otras formas de desempate (por ejemplo, lanzamientos de 7 metros) solamente se aplica la Regla 16:6.

De esta forma cualquier tipo de conducta antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del jugador en cuestión (ver Regla 2:2 Nota).

Infracciones fuera del tiempo de juego

16:11 La conducta antideportiva, conducta antideportiva grave, conducta antideportiva extremadamente grave, o cualquier tipo de acción particularmente temeraria (ver Reglas 8:6-10) por parte de un jugador u oficial de equipo, que tenga lugar en las instalaciones donde se juega el partido pero fuera del tiempo de juego, deberán ser sancionadas como sigue:

Antes del partido:

- a) En caso de conducta antideportiva según las Reglas 8:7-8 se deberá mostrar una amonestación;
- b) en caso de una acción de las contempladas bajo las Reglas 8:6 y 8:10 a se deberá sancionar al jugador u oficial culpable con descalificación, pero se permite al equipo empezar el encuentro con 14 jugadores y 4 oficiales; la Regla 16:8, párrafo 2º, se aplica solamente para infracciones durante el tiempo de juego: por lo tanto, la descalificación no lleva aparejada una exclusión de 2 minutos.

Estas sanciones disciplinarias por infracciones antes del comienzo del partido pueden aplicarse en cualquier momento durante el partido, cuando se descubra que el culpable es un participante en el partido, porque puede ser que en el momento del incidente esto no se conozca.

Después del partido:

- c) Informe por escrito.

Regla 17

Los árbitros



17:1 Cada partido será dirigido por dos árbitros con la misma autoridad. Son ayudados por un planillero y un cronometrista.

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

17:3 Los árbitros son los responsables de inspeccionar el campo de juego los arcos y las pelotas antes de que comience el partido y deciden qué pelotas serán utilizadas (Reglas 1 y 3:1).

Los árbitros también verifican la presencia de ambos equipos con los uniformes apropiados. Comprueban la planilla de juego y el equipamiento de los jugadores. Se aseguran de que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambios está dentro de los límites y verifican la presencia e identidad del «oficial responsable de equipo» de cada equipo. Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:1-2 y 4:7-9).

17:4 El sorteo (10:1) lo efectúa uno de los árbitros en presencia del otro y del «oficial responsable de equipo» de cada equipo, o de un oficial de equipo o jugador (por ejemplo, un capitán del equipo) en representación del «oficial responsable de equipo».

17:5 En principio, todo el encuentro será dirigido por los mismos árbitros.

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

Si uno de los árbitros no pudiera finalizar el partido, el otro árbitro continuará el partido solo.

Nota: La IHF y las federaciones continentales y nacionales tienen el derecho a aplicar reglas especiales dentro de

sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de los párrafos 1º y 3º de la Regla 17:5.

- 17:6 Si ambos árbitros pitan una infracción y están de acuerdo sobre el equipo que debería ser sancionado, **pero tienen opiniones diferentes sobre la gravedad** de la sanción, se impondrá la más grave de las dos sanciones.
- 17:7 Si ambos árbitros pitan una infracción, o la pelota ha salido del campo de juego y **los dos árbitros tienen opiniones diferentes** sobre qué equipo debería tener la posesión de la pelota, se aplicará la **decisión conjunta** a la que lleguen los árbitros después de consulta entre ambos. Si no son capaces de alcanzar una decisión conjunta, entonces prevalecerá la opinión del árbitro central.
- Un time-out es obligatorio. Tras la consulta entre los árbitros, éstos harán de forma clara la correspondiente gestoforma y el partido se reanudará después del toque de silbato (2:8d, 15:5).
- 17:8 Ambos árbitros son responsables del cómputo de los goles. También toman nota de las amonestaciones, exclusiones y descalificaciones.
- 17:9 Ambos árbitros son responsables de controlar el tiempo de juego. Si hubiera duda sobre la exactitud del cronometraje, los árbitros deben llegar a una decisión conjunta (ver también la Regla 2:3).

Nota: La IHF y las federaciones continentales y nacionales tienen el derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de las Reglas 17:8 y 17:9.

- 17:10 Los árbitros son responsables de asegurar, después del partido, que la planilla de juego está cumplimentada correctamente.

Las descalificaciones del tipo indicado en las Reglas 8:6 y 8:10 deben explicarse en la planilla de juego.

- 17:11 Las decisiones tomadas por los árbitros con base en

la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables.

Solamente pueden presentarse apelaciones contra las decisiones que no sean conforme a las reglas.

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

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

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

- 17:13 El uniforme negro está pensado en primer lugar para los árbitros.

- 17:14 Los árbitros y el delegado pueden usar equipos electrónicos para su comunicación interna. Las reglas para su utilización serán determinadas por la federación correspondiente.

Regla 18

El planillero y el cronometrista



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

El **planillero** tiene la responsabilidad principal de controlar las alineaciones de los equipos, la planilla de juego, la entrada de los jugadores que llegan después del comienzo del partido y la entrada de los jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambios y la salida y entrada de los jugadores suplentes, se consideran **responsabilidades conjuntas**.

Generalmente, sólo el cronometrista (y, cuando corresponda, el Delegado Técnico de la Federación

responsable) debería interrumpir el juego cuando sea necesario.

Ver también la Aclaración Nº 7 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del planillero/cronometrista en el cumplimiento de las responsabilidades mencionadas anteriormente.

- 18:2 Si no hay disponible una instalación mural de cronometraje, el cronometrista debe mantener informado al «oficial responsable» de cada equipo sobre el tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de los time-outs.

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

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

Gestoformas de la I.H.F.

Cuando se ordena un tiro libre o un saque lateral, los árbitros deberán señalar **inmediatamente** la dirección del lanzamiento que se va a ejecutar (gestoformas 7 ó 9).

Después de esto, según cada situación, se hará **obligatoriamente** la gestoforma correspondiente para indicar cualquier sanción personal (gestoformas 13 - 14).

Si parece necesario y útil explicar la razón de la decisión de ordenar un tiro libre o lanzamiento de 7 m, se harán las gestoformas correspondientes 1-6 y 11 para una mejor información. (No obstante, la gestoforma 11 deberá hacerse siempre en aquellas situaciones en las que la decisión de un tiro libre por juego pasivo no haya sido precedida por la Gestoforma 17).

Las gestoformas 12, 15 y 16 son obligatorios en aquellas situaciones en que se tienen que aplicar.

Las gestoformas 8, 10 y 17 se utilizarán cuando los árbitros los juzguen necesarios.

Índice de las gestoformas

	pág.		pág.
1.- Entrar en el área de arco.	61	11.- Juego pasivo.	62
2.- Doble dribling.	61	12.- Gol.	62
3.- Pasos o retener la pelota más de tres segundos.	61	13.- Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).	62
4.- Sujetar, agarrar o empujar.	62	14.- Exclusión (2 minutos).	62
5.- Golpear.	62	15.- Time-out.	62
6.- Falta del atacante. ..	62	16.- Permiso para entrar dos personas (de las autorizadas) en el campo de juego durante un time-out.	63
7.- Saque lateral - dirección.	62	17.- Gesto de advertencia de juego pasivo.	63
8.- Saque de arco.	62		
9.- Tiro libre - dirección.	62		
10.- No mantener la distancia de 3 m.	62		



1. Entrar en el área de arco



2. Doble dribling



3. Pasos o retener la pelota más de tres segundos.



4. Sujetar, agarrar o empujar.



5. Golpear



6. Falta de atacante



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)



14. Exclusión (2 minutos)



15. Time - out



16. Permiso para entrar dos personas (de las autorizadas) en el campo de juego durante un time-out



17. Gesto de advertencia de juego pasivo

Aclaraciones a las Reglas de Juego

Índice de contenidos

	Pág.
1.- Ejecución del tiro libre después de la señal final (2:4-6)	63
2.- Time-out (2:8)	64
3.- Tiempo muerto de equipo (2:10)	65
4.- Juego pasivo (7:11-12)	67
5.- Saque de centro (10:3)	72
6.- Definición de clara ocasión de gol (14:1)	73
7.- Intervención del cronometrista o del delegado (18:1)	74

Aclaración Nº 1: Ejecución del tiro libre después de la señal final (2:4-6)

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

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

Los árbitros deben estar muy atentos a otras infracciones en las que pueden incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (15:4, 15:9, 16:1b, 16:3d). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución, por ejemplo, cuando uno o más jugadores sobrepasan la línea de tiro libre después del toque de silbato, pero antes del lanzamiento (13:7, 3^{er} párrafo), o cuando el lanzador se mueve o salta mientras ejecuta el lanzamiento (15:1, 15:2, 15:3). Es muy importante no conceder goles marcados antirreglamentariamente.

Aclaración Nº 2: Time-out (2:8)

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

- a) Existen influencias externas; por ejemplo, cuando hay que limpiar el campo de juego;
- b) un jugador parece que está lesionado;
- c) un equipo está claramente perdiendo tiempo; por ejemplo, cuando un equipo está retrasando la ejecución de un lanzamiento o un saque, o cuando un jugador lanza la pelota muy lejos, o no lo suelta;
- d) la pelota toca el techo o cualquier parte de la insta-

lación por encima del campo de juego (11:1) y sale desviada lejos de la posición del saque lateral, causando un retraso inusual.

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

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

El time-out obligatorio en relación con los lanzamientos de 7 metros ha sido eliminado. Puede ser aún necesario conceder un time-out basado en un juicio subjetivo, de acuerdo con los principios antes discutidos. Esto puede involucrar situaciones en las que uno de los equipos retrasa claramente la ejecución, incluyendo, por ejemplo, un cambio del arquero o del lanzador.

Aclaración Nº 3: Tiempo muerto de equipo (2:10)

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

Un equipo que desea solicitar un tiempo muerto de equipo, debe hacerlo mediante la colocación de una tarjeta verde en

la mesa, delante del cronometrista, por parte de un oficial del equipo (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15 x 20 cm y tenga una gran «T» en cada lado).

Un equipo puede solicitar un tiempo muerto de equipo únicamente si está en posesión de la pelota (cuando la pelota está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el tiempo muerto de equipo, siempre y cuando el equipo no pierda la pelota antes de que el cronometrista haya tenido tiempo de pitar (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

El cronometrista interrumpe el juego haciendo sonar el silbato y detiene el cronómetro (2:9). Hace la gestoforma de time-out (Nº 15) y señala con el brazo extendido al equipo que solicitó el tiempo muerto de equipo.

La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el tiempo muerto de equipo y permanece allí durante el time-out.

Los árbitros confirman el tiempo muerto de equipo y el cronometrista empieza a controlar en un reloj aparte la duración del mismo. El planillero anota en la planilla el tiempo exacto en que el tiempo muerto de equipo ha sido solicitado.

Durante el time-out de equipo, los jugadores y oficiales permanecen a la altura de sus zonas de cambios, bien en el campo de juego o en la propia 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 alguna consulta.

Las infracciones cometidas durante un tiempo muerto de equipo tienen las mismas consecuencias que las infracciones cometidas durante el tiempo de juego. No es relevante en este contexto el hecho de que los jugadores implicados estén dentro o fuera del campo de juego; según las Reglas 8:7-10, 16:1-3 y 16:6-9, se puede sancionar con exclusión o descalificación a un jugador por conducta antideportiva.

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

Los equipos tienen la obligación de estar preparados para continuar el juego cuando finaliza el tiempo muerto de equipo. El partido se reanuda, bien con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía antes de que fuera concedido el tiempo muerto o, si la pelota estaba en juego, con un tiro libre para el equipo que solicitó el tiempo muerto de equipo, desde el lugar donde la pelota estaba en el momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar el silbato el cronometrista reanuda el funcionamiento del reloj.

Aclaración Nº 4: Juego pasivo (7:11-12)

A. Directrices generales

La aplicación de las reglas en relación con el juego pasivo tiene el objetivo de impedir formas de juego poco atractivas y retrasos intencionados en el partido. Esto requiere que durante todo el partido los árbitros reconozcan y juzguen estas estrategias de pasividad de una manera eficaz.

Las estrategias de juego pasivo pueden ocurrir en todas las fases de ataque de un equipo, por ejemplo mientras se lleva la pelota de una parte a otra del campo, durante la fase de construcción, o durante la fase de finalización.

Estas estrategias de juego se usan más frecuentemente en las siguientes situaciones:

- Un equipo tiene una pequeña ventaja en el marcador en los momentos finales del partido;
- un equipo tiene un jugador excluido;
- cuando el equipo contrario es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las especificaciones siguientes raramente ocurren solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por los árbitros. En particular se debe tener en cuenta el trabajo defensivo sin acciones antirreglamentarias.

B. La utilización de la gestoforma de advertencia de juego pasivo

La gestoforma de advertencia de juego pasivo debe hacerse especialmente en las situaciones siguientes:

B1. Gestoforma de advertencia de juego pasivo cuando los cambios de jugadores se hacen lentamente o cuando la pelota se mueve con lentitud de una parte a otra del campo.

Indicaciones típicas son:

- Jugadores que se quedan parados en el centro del campo esperando a que se completen los cambios.
- Un jugador que retrasa la ejecución de un tiro libre (pretendiendo desconocer el punto exacto de ejecución), un saque de centro (porque el arquero tarda en recuperar la pelota, por un mal pase intencionado hacia el centro del campo de juego, o por caminar lentamente con la pelota hacia el centro del campo de juego), un saque de arco, o un saque lateral, después de que el equipo haya sido previamente advertido de que se abstenga de emplear tales tácticas de dilación.
- Un jugador se encuentra parado picando la pelota.
- La pelota se juega hacia atrás, hacia el propio campo del equipo en posesión de la misma, sin que los contrarios ejerzan ninguna presión.

B2. Gestoforma de advertencia de juego pasivo en conexión con un cambio tardío durante la fase de construcción.

Indicaciones típicas son:

- Todos los jugadores ya están situados en sus posiciones atacantes;
- un equipo comienza la fase de construcción con un juego de pases preparatorios;
- un equipo no realiza una sustitución hasta llegar a esta fase del juego.

Nota: Un equipo que ha intentado un rápido contraataque desde su propia mitad del campo de juego, pero que no ha conseguido una ocasión inmediata de marcar gol después de llegar a la otra mitad del campo del equipo contrario, debe ser autorizado a realizar un rápido cambio de jugadores en esta fase.

B3. Durante una fase de construcción de ataque excesivamente larga.

En principio, siempre se debe permitir a un equipo una fase de construcción con un juego de pases preparatorios, antes de exigirles que empiecen una acción directa de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente largas son:

- El ataque del equipo no conduce a ninguna acción directa de ataque.

Nota: Una acción directa de ataque existe particularmente cuando el equipo en posesión de la pelota utiliza métodos tácticos de movimientos, de manera que ganan ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción.

- Los jugadores reciben la pelota en repetidas ocasiones mientras se encuentran parados o cuando se mueven lejos de el arco;
- picar repetidamente la pelota en situación estática;
- cuando al enfrentarse a un contrario, el atacante se da vuelta prematuramente, espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no gana ventaja espacial sobre el defensa;
- acciones de defensa activa: métodos defensivos que impiden que los atacantes incrementen el ritmo porque los defensores bloquean los intentos de mover la pelota y los recorridos;
- un criterio especial para fases de construcción excesivamente largas es aquel en que el equipo atacante no consigue un claro incremento del ritmo de juego desde la fase de construcción hasta la fase de finalización.

C. Cómo usar la gestoforma de advertencia de juego pasivo

Si un árbitro (bien sea el árbitro de arco o el árbitro central) interpreta que está próximo a producirse juego pasivo, levanta el brazo (Gestoforma N° 17), para indicar su opinión de que el

equipo no está intentando conseguir una posición de lanzamiento al arco. El otro árbitro debería también efectuar la misma gestoforma.

La gestoforma de advertencia de juego pasivo indica que el equipo en posesión de la pelota no está haciendo ningún intento de crear una oportunidad de marcar gol, o que está retrasando repetidamente la reanudación del juego.

El brazo se mantiene levantado hasta que:

- El ataque finaliza, o
- la gestoforma ya no tiene validez (leer a continuación).

Un ataque comienza cuando un equipo consigue la posesión de la pelota y se considera finalizado cuando el equipo marca un gol o pierde la posesión.

La gestoforma de advertencia de juego pasivo normalmente **tiene validez durante todo el resto del ataque**. Sin embargo, durante el curso de un ataque, existen **dos situaciones en las que el juicio de juego pasivo deja de existir y la gestoforma deja de realizarse**:

- a) El equipo en posesión de la pelota lanza al arco y la pelota vuelve al equipo lanzador tras rebotar en el arco o el arquero (directamente o en forma de un saque lateral);
- b) un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una **sanción disciplinaria** según la Regla 16 debido a una falta o a una conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, al equipo en posesión de la pelota se le debe permitir una nueva fase de construcción.

D. Después de haber realizado la gestoforma de advertencia de juego pasivo

Después de realizar la gestoforma de advertencia de juego pasivo, los árbitros deberían permitir al equipo en posesión de la pelota, algo de tiempo para modificar su sistema de juego. En este sentido, deben tenerse en cuenta los diferentes niveles de destreza según las edades y las distintas categorías.

Al equipo advertido se le debería permitir, por lo tanto, la posibilidad de preparar una acción directa de ataque hacia el arco.

Si el equipo en posesión no realiza ningún intento claro de conseguir una posición para lanzar al arco, entonces uno de los árbitros decide que se trata de juego pasivo (Reglas 7:11-12). (Ver también más adelante los «Criterios de toma de decisión después de realizar la gestoforma de advertencia de juego pasivo»).

Nota importante: *El juego pasivo no debería señalarse durante un movimiento hacia delante con una oportunidad de lanzar a gol, o cuando se observa que el jugador con la pelota está a punto de intentar un lanzamiento al arco.*

Criterios de toma de decisión después de efectuar la gestoforma de advertencia de juego pasivo

D1. El equipo atacante:

- Ningún incremento claro del ritmo de juego.
- Ninguna acción directa hacia el arco.
- Acciones uno contra uno en las que no se consigue ninguna ventaja espacial.
- Retrasos al jugar la pelota (por ejemplo, porque el equipo defensor bloquea las trayectorias de pase).

D2. El equipo defensor:

- El equipo defensor intenta impedir un incremento del ritmo de juego o una acción directa de ataque, mediante métodos defensivos reglamentarios.
- No se debe ordenar juego pasivo si una defensa agresiva interfiere en el juego de ataque con constantes faltas.

E. Apéndice

Indicaciones de una reducción del ritmo de juego

- Acciones laterales y no en profundidad hacia el arco.
- Repetidas carreras diagonales por delante de los defensores sin efectuar ninguna presión sobre ellos.
- Ninguna acción en profundidad, como por ejemplo acciones uno contra uno o pasar la pelota a jugadores entre la línea de tiro libre y la línea de área de arco.
- Repetidos pases entre dos jugadores sin incremento del ritmo de juego ni acciones dirigidas hacia el arco.
- Pases de la pelota entre todas las posiciones de ataque

(extremos, pivot y jugadores de 1ª línea) sin incremento claro del ritmo de juego ni acciones claras contra el arco.

Indicaciones de acciones uno contra uno en las que no se gana ninguna ventaja espacial

- Acciones uno contra uno en una situación en la que está claro que no hay sitio para pasar (varios jugadores defensores bloquean el paso).
- Acciones uno contra uno sin ninguna intención de profundizar hacia el arco.
- Acciones uno contra uno con el único objetivo de conseguir un tiro libre (por ejemplo, dejarse atrapar/inmovilizar o finalizar la acción uno contra uno aunque habría sido posible profundizar).

Indicaciones de métodos defensivos reglamentarios

- Intentar no cometer falta, para así evitar una interrupción del juego.
- Obstruir la trayectoria del atacante, quizás utilizando dos defensores.
- Avanzar hacia delante para bloquear las trayectorias de pase.
- Hacer avanzar a los defensores para forzar a los atacantes hacia posiciones más retrasadas en el campo de juego.
- Provocar que los atacantes pasen la pelota hacia muy atrás a posiciones inofensivas.

Aclaración Nº 5: Saque de centro (10:3)

Como un principio que guía la interpretación de la Regla 10:3, los árbitros deberían estar siempre dispuestos a facilitar a los equipos el uso del saque de centro rápido. Esto quiere decir que los árbitros deberían evitar la búsqueda de excusas para repetir un saque de centro rápido o para sancionar a un equipo que lo intenta.

Por ejemplo, los árbitros deben evitar que sus tareas de anotación u otras, interfieran con el hecho de estar preparados para controlar rápidamente las posiciones de los jugadores. El árbitro central debería estar siempre dispuesto a pitar en el preciso momento en que el jugador que efectúa el saque alcanza la posición correcta, suponiendo que no hay una clara necesidad de corregir las posiciones de otros jugadores. Los

árbitros deben tener en mente que los compañeros del lanzador están autorizados a traspasar la línea central tan pronto como suena el silbato. (Esta es una excepción al principio básico de la ejecución de los saques y lanzamientos).

Aunque la regla establece que el lanzador debe pisar la línea central y estar dentro de una distancia de 1,5 metros del centro, los árbitros no deberían ser excesivamente rigurosos ni tampoco preocuparse por unos centímetros. El objetivo principal es evitar situaciones injustas para el adversario con respecto a cuándo y dónde se ejecuta el saque de centro.

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

Aclaración Nº 6: Definición de una clara oportunidad de gol (14:1).

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

- a) Un jugador que ya tiene la pelota y el control de su cuerpo junto a la línea del área de arco contraria, tiene la oportunidad de lanzar al arco sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento por métodos reglamentarios; también se aplica si el jugador aún no controla la pelota pero está listo para una inmediata recepción de la misma; no debe haber ningún contrario en una posición tal que pueda evitar la recepción de la pelota con métodos legales;
- b) un jugador que tiene la pelota y el control de su cuerpo, está corriendo (o picando) sólo hacia el arquero en un contraataque, sin que ningún oponente sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque; esto también se aplica si el jugador aún no tiene la pelota, pero está listo para una inmediata recepción de la misma y el arquero contrario evita la recepción de la misma con un choque según la Regla 8:5 Nota: en este caso especial,

las posiciones de los demás jugadores defensores son irrelevantes;

- c) un arquero ha salido de su área de arco y un jugador contrario, con la pelota y el control de su cuerpo, tiene una clara oportunidad, sin obstáculos, de lanzar la pelota al arco vacío.

Aclaración N° 7: Intervención/Interrupción por parte del cronometrista o del delegado (18:1).

Si el cronometrista o el delegado intervienen, cuando el juego ya se encuentra interrumpido, entonces éste se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo de la interrupción. Si el cronometrista o el delegado intervienen y como consecuencia interrumpen el partido cuando la pelota está en juego, se aplican las siguientes normas:

Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un jugador (Reglas 4:2-3, 5-6)

El cronometrista (o el delegado) deben interrumpir el juego inmediatamente sin tener en cuenta el concepto de «ley de ventaja» según las Reglas 13:2 y 14:2. Si debido a tal interrupción por la infracción del equipo defensor, se destruye una clara ocasión de gol, debe señalarse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1-a. En todos los demás casos, el juego se reanuda con un tiro libre.

El jugador culpable es sancionado de acuerdo a la Regla 16:3a. Sin embargo, en caso de entrada ilegal según la Regla 4:6, durante una clara ocasión de marcar gol, entonces el jugador es sancionado según la Regla 16:6b en conjunción con la Regla 8:10b.

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

a. Intervención por parte del cronometrista.

El cronometrista debería esperar hasta la siguiente interrupción del juego y entonces informar a los árbitros. Si a pesar de todo el cronometrista interrumpe el partido mientras la pelota está en juego, entonces éste se reanuda con un tiro libre a favor del equipo que estaba en posesión de la pelota en el momento de la interrupción. Si la interrupción se debe a una infracción del equipo defensor y como consecuencia se destruye una

clara ocasión de marcar gol, debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

(Lo mismo se aplica si el cronometrista interrumpe el juego tras una petición de tiempo muerto de equipo y los árbitros no lo conceden porque no corresponde.

Si se destruye una clara ocasión de gol debido a la interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros).

El cronometrista no está autorizado a sancionar a un jugador o a un oficial de equipo. Lo mismo se extiende a los árbitros si ellos no han visto la infracción personalmente. En tales casos sólo pueden advertir de manera informal. Si la infracción referida corresponde a las Reglas 8:6 y 8:10, deben enviar un informe escrito.

b. Intervención por parte de un delegado

Los delegados de la IHF, de una federación continental o de una federación nacional, que han sido designados para un partido, están autorizados a informar a los árbitros sobre una posible decisión contraria a las reglas (excepto en el caso de una decisión de los árbitros basada en la observación de hechos) o acerca de una infracción en la zona de cambios.

El delegado puede interrumpir el juego inmediatamente. En este caso, el partido se reanuda con un tiro libre a favor del equipo que no cometió la infracción que produjo la interrupción. Si la interrupción se produjo por una infracción del equipo defensor y la interrupción ocasionó la destrucción de una clara ocasión de marcar gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a.

Los árbitros están obligados a sancionar disciplinariamente siguiendo las instrucciones del delegado.

Los hechos relacionados con una infracción de las Reglas 8:6 u 8:10 exigen un informe por escrito.

REGLAMENTO RELATIVO A LA ZONA DE CAMBIOS

1. Las zonas de cambios están situadas fuera de la línea lateral, a la izquierda y derecha de la extensión de la línea central, hasta el final de los bancos de suplentes respectivos de cada equipo (compatible con una fila de sillas, lo que también está permitido) y también detrás de los bancos de suplentes si hay espacio (Reglas de Juego: Figura 1).

Los reglamentos para los eventos y competiciones de la IHF y de las federaciones continentales ordenan que los bancos de los equipos y también las respectivas «áreas de entrenadores», comenzarán a una distancia de 3,5 metros de la línea central. Esta recomendación también es válida para los partidos de todos los demás niveles.

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

2. Solamente los jugadores y los oficiales de equipo que figuran en la planilla de juego están autorizados a permanecer en la zona de cambios (*Reglas 4:1-2*).

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

3. Los oficiales de los equipos en la zona de cambio deben estar totalmente vestidos con ropa civil o deportiva. Los colores que puedan causar confusión con los jugadores de campo del equipo contrario, no serán permitidos.

4. El cronometrista y el planillero ayudarán a los árbitros a controlar la ocupación de la zona de cambios antes y durante el partido.

Si antes del partido se produce alguna infracción de las reglas relativas a la zona de cambios, el partido no debe empezar hasta que se hayan subsanado dichas infracciones. Si se infringen estas reglas durante el partido, éste no debe continuar después de la siguiente interrupción hasta que el problema haya sido resuelto.

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

Sin embargo, a los oficiales les está **permitido** moverse dentro del «área de entrenadores». Este «área de entrenadores» es el área situada directamente enfrente del banco de suplentes y, si es posible, también directamente detrás del banco de suplentes.

Los movimientos en el «área de entrenadores» están permitidos con el propósito de dar consejos tácticos y pro-

porcionar cuidados médicos. En principio, solamente se permite a un oficial del equipo estar de pie o moverse por unos momentos.

Está, sin embargo, permitido que un oficial del equipo abandone el «área de entrenadores» en el momento en que entrega la «tarjeta verde» para solicitar un tiempo muerto de equipo. Al oficial del equipo no se le permite salir del «área de entrenadores» con la tarjeta verde y esperar junto a la mesa hasta el momento de solicitar el tiempo muerto del equipo.

«El oficial responsable del equipo» puede también abandonar «el área de entrenadores» en situaciones especiales, por ejemplo cuando es necesario tener contacto con el planillero o el cronometrista.

En principio, los **jugadores** en la zona de cambios deberían estar sentados en el banco de suplentes del equipo.

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

- Moverse detrás del banco de suplentes para calentar, sin pelota, con la condición de que haya suficiente espacio y no molesten.
Los oficiales de equipo y los jugadores no **están autorizados** a:
- Estorbar o insultar a los árbitros, planillero/cronometrista, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, protestando o manteniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente o con gestos o expresiones faciales);
- abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego;
- quedarse de pie o moverse en la línea lateral durante el calentamiento.

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

Reglamento relativo a la zona de cambios

Generalmente, los jugadores y oficiales de equipo permane-

cen bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido y las reglas normales para las sanciones disciplinarias también son de aplicación si jugador u oficial deciden ocupar una posición fuera del campo de juego y fuera de la zona de cambios. Por lo tanto, actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves y actitudes antideportivas extremadamente graves deben ser sancionadas de la misma manera que si la infracción hubiera tenido lugar en el campo de juego o en la zona de cambios.

6. Si se infringe el Reglamento relativo a la zona de cambios, los árbitros deben actuar de acuerdo con las Reglas 16:1b, 16:3d o 16:6b (amonestación, exclusión, descalificación).

DIRECTRICES PARA LOS CAMPOS DE JUEGO Y LOS ARCOS

- a) El campo de juego (Figura 1) consiste en un rectángulo que mide 40 x 20 m. Se debe comprobar su extensión midiendo la longitud de las dos diagonales. La medida entre el lado exterior de una esquina y el lado exterior de la esquina opuesta debe ser de 44,72 m. La longitud de las diagonales hasta la mitad del campo debe ser de 28,28 m desde los lados exteriores de cada esquina hasta el centro exterior opuesto de la línea central.
- El campo de juego está señalado con líneas llamadas «líneas». El ancho de las líneas de gol (entre cada poste de arco) es de 8 cm como los postes, mientras que las otras líneas tienen un ancho de 5 cm. Las líneas que separan las áreas adyacentes del campo de juego pueden ser reemplazadas por un cambio de color entre dichas áreas adyacentes.
- b) El área de arco situada enfrente de los arcos consiste en un rectángulo de 3 x 6 m que une dos sectores de un cuarto círculo con un radio de 6 m cada uno. Se marca con una línea de 3 m de longitud paralela a la línea de gol a una distancia de 6 m de ésta, midiendo desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado más alejado de la línea de área de arco. La línea continúa por ambos lados con dos arcos de un cuarto círculo con el centro en la esquina interior de los respectivos postes y con un radio de 6 m. El conjunto de líneas y arcos que encierran el área de arco se llama línea de área de arco. La distancia entre los puntos donde

los dos arcos de la línea del área de arco se encuentran con la línea de arco, mide 15 m (Figura 5).

- c) La línea discontinua de tiro libre (línea de 9 m) es paralela y concéntrica a la línea de área de arco a una distancia 3 m más lejana, desde la línea de gol. La distancia entre los segmentos, así como la distancia entre los espacios mide 15 cm. Los segmentos deberían cortarse en ángulo recto y radialmente. La medida de los segmentos curvos debe tomarse sobre la cuerda exterior (Figura 5).
- d) La línea de 7 m, de 1 m de longitud, está dibujada justo enfrente del arco, paralela a la línea de gol, a una distancia de 7 m desde la línea exterior de gol, hasta el lado más alejado de la línea de 7 metros (Figura 5).
- e) La línea de restricción del arquero (la línea de 4 m) justo enfrente del arco mide 15 cm de longitud. Es paralela a la línea de gol y está situada a una distancia de 4 m, medida desde el lado exterior de la línea de gol, hasta el lado más alejado de la propia línea de 4 m, lo que significa que los anchos de ambas líneas están incluidos en esta medida.
- f) La zona de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1 m a lo largo de las líneas de banda y de 2 m detrás de las líneas exteriores de gol.
- g) El arco (Figura 2) está situado en el centro de cada línea exterior de fondo. Los arcos deben estar firmemente sujetas al suelo o a la pared detrás de ella. Las medidas interiores son de 3 m de ancho y 2 m de alto. La estructura del arco debe ser rectangular, lo que significa que las diagonales interiores deben medir 360,5 cm (máx. 361 cm – mín. 360 cm) y el objetivo es que la diferencia sea como máximo de 0,5 cm.

El lado posterior del poste debe estar en línea con el borde exterior de la línea de gol, lo que significa que la parte delantera de los postes está situada 3 cm por delante de la línea de fondo.

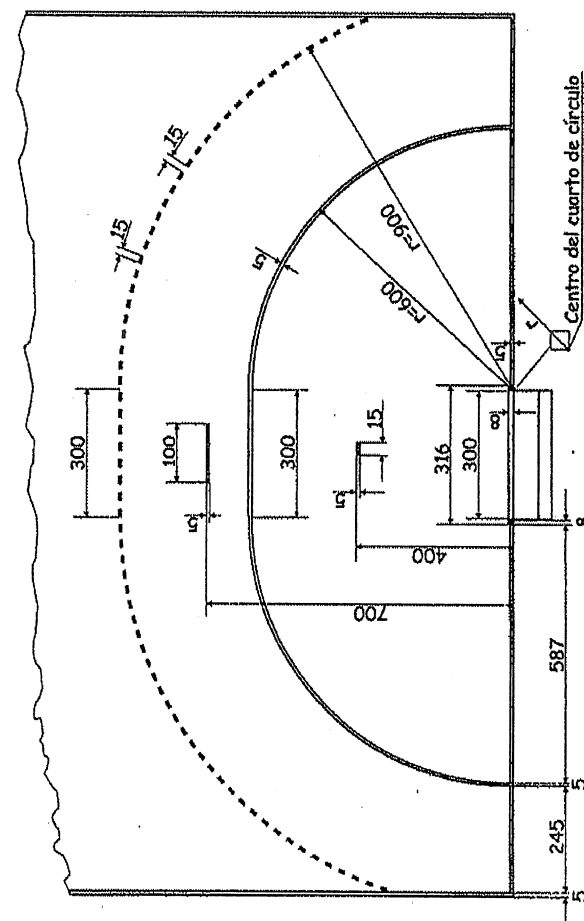
Los postes y el travesaño horizontal que los une deben ser de un material uniforme (por ejemplo, de madera, metal ligero o de material sintético) y tener una sección cuadrada de 8 cm, con los bordes redondeados con un radio de redondeo de 4 ± 1 mm. En los 3 lados visibles desde el campo de juego, los postes y el travesaño deben estar

pintados en bandas de dos colores que contrasten claramente el uno con el otro y también con el fondo; los dos arcos en un mismo campo de juego, deben estar pintados con los mismos colores.

Las bandas de color de los arcos miden en la esquina entre los postes y el travesaño 28 cm en cada dirección y en el mismo color. Todas las demás bandas de color serán de 20 cm de longitud. Los arcos deben tener una red, llamada red de arco, que debe estar sujeta de tal forma que una pelota lanzada dentro del arco no puede rebotar inmediatamente ni atravesar el arco. Si es necesario, se puede poner una red adicional en el arco detrás de la línea de gol. La distancia entre la línea de gol y la red adicional debería ser aproximadamente de 70 cm, con un mínimo de 60 cm.

- h) La profundidad de la red del arco debería ser, en la parte superior, de 0,9 m detrás de la línea de gol y en la parte inferior de 1,1 m, las dos medidas con una tolerancia de $\pm 0,1$ m. La medida de los espacios de la red no debería ser mayor que 10 x 10 cm. La red debe estar sujeta al poste y al travesaño al menos cada 20 cm. Se permite unir la red del arco y la red adicional de tal forma que ninguna pelota pueda pasar entre las dos redes.
- i) Detrás del arco, en el centro de la línea de fondo, a una distancia de aproximadamente 1,5 m, debería haber una red vertical como barrera, con una longitud de 9 a 14 m y una altura de 5 m desde el suelo.
- j) En el medio de la zona de cambios, junto a la línea lateral, se sitúa la mesa de cronometraje. La mesa tiene una longitud máxima de 4m y debe estar situada 30–40 cm por encima del suelo del campo de juego para asegurar el campo de visión.
- k) Todas las medidas sin especificación de tolerancia deben corresponder a la norma internacional ISO-Norm (International Standard Organization – ISO 2768-1:1989).
- l) Los arcos de hándball están normalizados por el Comité Europeo de Normalización, CEN (Comité Européen de Normalisation) como EN 749, en conexión con EN 202.10-1.

Figura 5: El área de arco y sus alrededores
(Dimensiones indicadas en centímetros)



Aclaraciones IHF a las Reglas de Juego

La comisión de arbitraje y de reglas de juego (PRC) en colaboración con los expertos de reglas de la IHF, ha revisado todas las aclaraciones a las reglas de juego anteriores y la que por su importancia y cuyas explicaciones son todavía válidas han sido integradas en este documento. Todas las aclaraciones a las reglas de juego anteriores quedan derogadas.

Regla 2. Tiempo de juego, señal de final y time-out.

• Tiempo de Juego (Regla 2:1)

Se agrega la siguiente nota aclaratoria al final:

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad en relación al tiempo de descanso. El tiempo máximo de descanso no podrá superar los 15 minutos.

• La Prórroga (Regla 2:2)

Se agrega la siguiente nota aclaratoria al final:

Nota1: Los periodos de prórroga consisten en dos tiempos de 5 minutos con 1 minuto de descanso entre ambos.

Nota2: En el caso en de desempates con lanzamientos de 7 metros, cada equipo designa 5 jugadores para realizar los mismos.

• Time out (2:10)

Se agrega la siguiente nota aclaratoria al final:

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad con respecto a los Time - Out de equipo. Podrán darle a cada equipo la posibilidad de recibir 3 Team - Out de equipo por partido (no incluyendo las prórrogas), de los cuales sólo podrán utilizar un máximo de dos (2) Team - Out de equipo en uno de los dos tiempos de juego. (Aclaración N°3).

Regla 4. El equipo, cambios, equipamiento, jugador lesionado.

• Sustitución de jugadores y oficiales de equipo (Reglas 4:1 - 4:2)

Si un equipo no ha completado el total de jugadores (Regla 4:1) o de oficiales (Regla 4:2), autorizados a participar, está autorizado a:

- Habilitar a un jugador registrado como tal para que pueda actuar como oficial
- Habilitar a un oficial registrado como tal para que pueda actuar como jugador hasta el final del partido (incluidas las prórrogas).

El número máximo de jugadores y/u oficiales registrados no puede ser sobrepasado. La función original del jugador o del oficial debe ser eliminada del acta. No se permite volver a reemplazar a un jugador o un oficial a su función original cuando haya sido cambiado previamente. Está igualmente prohibido borrar a un participante de cierta función con el fin de efectuar una sustitución cumpliendo con el número máximo autorizado. Está prohibido inscribir una persona a la vez como jugador y oficial.

La IHF, las Federaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen, en el ámbito de sus competencias, la posibilidad de aplicar normativas más restrictivas.

Las sanciones personales recibidas antes del cambio de función (amonestaciones, exclusiones), serán tenidas en cuenta tanto a nivel personal, como en las respectivas cuotas como "jugador" y como "oficial".

Se agrega la siguiente nota aclaratoria al final del punto (4:1)

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad con respecto a la cantidad de jugadores por

equipo. De todas maneras, no serán permitidos más de 16 jugadores por equipo.

• **Sustitución de jugadores (Regla 4:4).**

Los jugadores deben entrar y abandonar el terreno de juego por la propia zona de cambios. Constituye una excepción los jugadores lesionados que abandonen el terreno de juego con el tiempo de juego interrumpido. Esos jugadores no deben ser forzados a abandonar el terreno de juego por la zona de cambios cuando sea evidente que necesitan asistencia médica en la zona de cambios o en los vestuarios. Además, los Árbitros deben autorizar al reemplazante a entrar en el terreno de juego antes que el jugador lesionado lo haya abandonado, con el fin de reducir al máximo la interrupción del encuentro.

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

Si un jugador adicional entra en el terreno de juego sin sustitución, se sancionará al jugador adicional con una exclusión de 2 minutos. Si no es posible identificar al jugador culpable, se adoptarán las medidas siguientes:

- a) El Delegado o los Árbitros respectivamente solicitarán al "oficial responsable de equipo" que señale al jugador culpable. El citado jugador recibirá una exclusión de 2 minutos como sanción personal.
- b) En caso de que el "oficial responsable de equipo" se niegue a señalar al jugador culpable, el Delegado o los Árbitros respectivamente, señalarán a uno de los jugadores que se encontrara en el terreno de juego en aquel momento. El citado jugador recibirá una exclusión de 2 minutos como sanción personal.

***Nota:** Solo podrá ser considerado jugador culpable, alguno de los jugadores de campo que se encontrara en el terreno de juego en el momento de la interrupción. Un jugador que esté actuando temporalmente como portero no puede ser designado culpable. En caso de que el "jugador culpable" reciba la ter-*

cera exclusión, deberá ser descalificado de acuerdo con la Regla 16:6d

• **Protección facial y de las rodillas (Regla 4:9)**

Queda prohibida cualquier protección facial o para la cabeza, independientemente del tipo que sea. Quedan prohibidas no solo las máscaras completas sino incluso las protecciones que cubran solamente una parte de la cara. Las Federaciones y los Árbitros no están autorizados a hacer ninguna excepción.

Quedan prohibidas las protecciones de las rodillas hechas de material sólido o macizo. Las protecciones de material blando o cintas adhesivas específicas para ese objetivo constituyen una solución alternativa segura y moderna.

• **Resina (Regla 4:9)**

Está permitido utilizar resina en los dedos y en las manos. Solamente está permitido depositar resina en el calzado, pues esto no representa un riesgo para la integridad física del adversario.

Las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar en sus propios ámbitos restricciones complementarias.

• **Asistencia a jugadores lesionados (Regla 4:11)**

Si varios jugadores de un mismo equipo han resultado lesionados, por ejemplo después de un choque, los Árbitros o el Delegado pueden autorizar a personas suplementarias a entrar al terreno de juego con el fin de asistir a los jugadores lesionados. Los Árbitros y los Delegados controlarán al personal médico que pudiera entrar en el terreno de juego.

Regla 6. El área de arco.

• **Arquero lesionado (Regla 6:8)**

El arquero recibe un pelotazo y queda imposibilitado para jugar. De forma general, la protección del arquero ha de ser

una prioridad. Para la reanudación del partido, se pueden dar las siguientes situaciones:

- a) La pelota sobrepasa la línea lateral o la línea exterior de portería, o se queda o rueda sobre el área de portería.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: interrupción inmediata del juego, y posterior reanudación con el saque de banda o saque de portería de acuerdo con cada situación.

- b) Los Árbitros interrumpen el encuentro antes de que la pelota haya sobrepasado la línea de banda o la línea exterior de portería o antes de que la pelota se quede o ruede sobre el área de portería.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Reanudación con el saque correspondiente a cada situación.

- c) La pelota está en el aire por encima del área de portería.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Esperar uno o dos segundos a que uno de los equipos entre en posesión de la pelota para interrumpir el juego. Reanudación del encuentro con tiro libre favorable al equipo en posesión de la pelota.

- d) El Árbitro hace sonar el silbato cuando la pelota está todavía en el aire.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Reanudación del encuentro con tiro libre favorable al equipo que tuvo posesión de la pelota en último lugar.

- e) El arquero queda imposibilitado por el golpe de la pelota que rebota hacia un atacante.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Interrupción inmediata del juego, reanudándose con tiro libre favorable al equipo en posesión de la pelota.

Nota: En ningún caso es posible decidir lanzamiento de 7 metros. Los Árbitros interrumpen deliberadamente el juego para la protección al arquero, por lo tanto ésta no se considerará como una "interrupción injustificada" de acuerdo con lo indicado en la Regla 14:1b.

Regla 7. Cómo puede jugarse la pelota. Juego pasivo.

• Pasos, arrastrar el pie (Regla 7:3)

El comentario ha sido considerado obsoleto. No obstante, la interpretación de la Regla no ha cambiado, en particular cuando el jugador arrastra el segundo pie a la altura del primero, no se considera paso adicional.

• Pasos, dribling (Regla 7:3)

De acuerdo con la Regla 7:3 c, d, el primer contacto en el suelo con un pie o los dos pies al mismo tiempo tras recibir la pelota en suspensión, no se considera paso (punto cero). No obstante, el concepto "recibir la pelota" sólo se aplica al recibir la pelota de un compañero, de un contrario o rebotado de la portería. Ir picando y recoger la pelota estando en suspensión no se considera "recepción de la pelota" bajo los términos de esta Regla. Cualquier contacto del pie con el suelo después de haber hecho dribling se considera paso sin excepción alguna.

Regla 8. Faltas y actitudes antideportivas.

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

En caso de entrada en el terreno de juego de oficiales o jugadores adicionales, se sancionará de acuerdo con los siguientes criterios:

- jugador u oficial destruyendo una clara ocasión de gol.

Las siguientes situaciones podrían producirse:

- a) Durante una clara ocasión de gol, un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin estar efectuando un cambio.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros, descalificación con informe escrito

- b) Cambio antirreglamentario. El Cronometrador/Delegado hace sonar la bocina durante una clara ocasión de gol.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros y exclusión.

- c) Durante una clara ocasión de gol, un oficial de equipo entra en el terreno de juego.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros, descalificación con informe escrito.

- d) Igual que c), pero sin clara ocasión de gol.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: tiro libre, sanción progresiva.

• **Otras medidas tras descalificación con informe escrito (Reglas 8:6 8:10)**

La escala de sanciones disciplinarias ha evolucionado de manera significativa con las Reglas de Juego 2010. El caso poco frecuente de expulsión, ha sido sustituido por una descalificación con informe escrito.

Los criterios para esta nueva sanción máxima quedan definidas en la regla 8:6 (Descalificación debida a una acción especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada) regla 8:10. (Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave) de acuerdo con la regla 8:3 2º párrafo.

Dado que las consecuencias de las sanciones durante el partido según lo establecido en las reglas 8:6 o 8:10, no variarían con

respecto a la sanción de acuerdo con las reglas 8:5 y 8:9 (descalificaciones sin informe escrito) la IHF ha añadido el siguiente texto a ambas reglas: Publicación IHF Octubre de 2011.

"... (los Árbitros) redactarán un informe escrito tras el partido, para que los órganos disciplinarios competentes puedan tomar una decisión sobre las medidas adicionales a tomar". Esta redacción complementaria constituye el principio para que dichos órganos decidan acerca de la sanción posterior. En ningún caso el texto de la regla ("...puedan tomar una decisión...") puede ser interpretado como algo a discreción del órgano disciplinario competente, solo deben cuantificar la sanción; lo contrario representaría cambiar la decisión tomada por los Árbitros en base a la observación de los hechos.

• **Criterios de descalificación sin informe / con informe escrito (Reglas 8:5, 8:6)**

Los criterios siguientes constituyen una ayuda para la distinción entre las Reglas 8:5 y 8:6

- a) ¿Qué significa "particularmente imprudente"?

Agresiones o acciones asimiladas a agresiones.

Acciones despiadadas o irresponsables sin sentido de conducta apropiada

Golpear desenfrenadamente.

Acciones malévolas

- b) ¿Qué significa "acciones particularmente peligrosas"?

Acciones contra un adversario desprotegido.

Acciones extremadamente arriesgadas poniendo en peligro la integridad física del adversario.

- c) ¿Qué significa "acciones premeditadas"?

Acciones malévolas cometidas intencionada y deliberadamente.

Acciones dirigidas deliberadamente contra el cuerpo del adversario con el único fin de evitar su avance.

d) ¿Qué significa "acciones malintencionadas"?

Acciones traicioneras contra un adversario desprotegido.

e) ¿Qué significa "que no esté relacionada con la situación de juego"?

Acciones cometidas lejos del jugador en posesión de la pelota.

Acciones sin ninguna relación con las tácticas del partido.

• **Conducta antideportiva que justifica una exclusión inmediata de 2 minutos (Regla 8:8a)**

Comparando la versión inglesa con la alemana/francesa de la regla mencionada se pueden hacer interpretaciones diferentes. Es por ello que la PRC de la IHF define por la presente la Regla 8:8a como sigue:

a) protestas que se realicen con gestos enérgicos o en voz alta, o de forma provocativa.

Esta forma provocativa es un nuevo "asunto" que debe tratarse separadamente.

• **Escupir (Reglas 8:9, 8:10a)**

Escupir sobre cualquiera está considerado como una agresión y debe ser sancionada conforme a la Regla 8:10a (descalificación con informe escrito). La diferencia entre "escupir alcanzando al adversario" (con éxito, a sancionar según la Regla 8:10) y "escupir sin alcanzar al adversario" (intento sin éxito, a sancionar según la Regla 8:9), permanece sin cambios, tal y como había sido definida anteriormente.

• **Último minuto de juego (Reglas 8:10c, 8:10d)**

Se considera "último minuto de juego" tanto al final del tiempo de juego reglamentario (final de la segunda mitad), como al final de la segunda mitad de cada una de las eventuales prórrogas.

• **No respeto de la distancia (Regla 8:10c)**

No respetar la distancia solo se sancionará con descalificación (e informe escrito), cuando en el último minuto de juego el lanzamiento no pueda ser efectuado. Si el lanzamiento es ejecutado y es bloqueado por un jugador que se encuentra demasiado cerca, solo se sancionará con sanción progresiva normal, aunque ocurra durante el último minuto de juego.

• **Descalificación durante el último minuto de juego (Regla 8:10d)**

(*) En el caso de una descalificación durante el último minuto de juego conforme a la regla 8:5, solamente las infracciones bajo lo indicado en la regla 8:6 de evitar un gol) se sancionarán con descalificación con informe escrito (conforme a la Regla 8:10 d).

(*) A este respecto cabe añadir las consideraciones de la IHF posteriores a la edición y publicación de las Aclaraciones a las Reglas de Juego versión Octubre 2011, para que dependiendo del resultado inmediato de la acción posterior a la infracción del atacante, se deba aportar informe escrito o no:

No procede informe escrito cuando:

a) El atacante que sufre la infracción consigue marcar gol.

Procede elaborar informe escrito cuando:

a) Los Árbitros deciden lanzamiento de 7 m.

b) El atacante que sufre la infracción pasa a un compañero que consigue marcar gol.

c) El atacante que sufre la infracción pasa a un compañero que no consigue marcar gol.

La descalificación del arquero conforme a la regla 8:5 Comentario (arquero que sale del área de portería), básicamente se sancionará con una descalificación sin informe escrito.

Esto se aplicará aunque ocurra en el último minuto del juego, siempre y cuando se refiera a una infracción de acuerdo con la Regla 8:5 a-c.

Las Reglas del Juego 2010 distinguen claramente la Regla 8 en dos secciones "Faltas" (8:2 - 8:6) y "Conducta antideportiva" (8:7 - 8:10).

Para evitar malentendidos en aras de una ordenada reanudación del juego tras una sanción por conducta antideportiva sancionada, la Regla 8:7f se añade como referencia en 13:1a y 13:1b.

Regla 13. El tiro libre.

• Concepto de "ley de ventaja" durante un cambio antirreglamentario (Reglas 13:2 y 14:2)

De acuerdo con la Aclaración N° 7A, primer párrafo, el Cronometrador (o Delegado) debe interrumpir el juego inmediatamente, sin tener en cuenta, el concepto de "ley de ventaja" bajo las Reglas 13:2 y 14:2. De acuerdo con la regla 13:2 el juego también debe interrumpirse inmediatamente aún cuando la infracción la señalen los Árbitros.

Para evitar ningún malentendido la PRC modifica la citada Aclaración 7A como sigue: El Cronometrador (o el Delegado) y los Árbitros deben interrumpir el juego inmediatamente en caso de infracción contra las Reglas 4:2-3 y 4:5-6 sin tener en cuenta el concepto de "ley de ventaja" según las Reglas 13:2 y 14:2.

Regla 16. Las sanciones disciplinarias.

• Jugadores / oficiales de equipo descalificados (Regla 16:8)

Los jugadores y los oficiales descalificados deben abandonar el terreno de juego y la zona de cambios inmediatamente y posteriormente no pueden tener ningún contacto con su equipo. Si los Árbitros, después de reanudado el encuentro, constatan

otra infracción cometida por un jugador o un oficial descalificado, deben hacer informe escrito.

No obstante, no es posible volver a sancionar a los jugadores u oficiales mencionados y en consecuencia su comportamiento no puede en ningún caso conllevar una reducción del número de jugadores sobre el terreno de juego. Esto es igualmente válido si un jugador descalificado entra en el terreno de juego.

(*) Sustitución del arquero para ejecuciones con tiempo finalizado (Regla 2:4 2:5). La Regla 2:5 establece que en el caso de ejecuciones de golpe franco con el tiempo finalizado el equipo defensor no puede efectuar ningún cambio. No obstante, la IHF mantiene la excepción y permite el cambio del arquero, bien por encontrarse tan lesionado que no puede permanecer en su posición de una forma normal o bien por haber sido excluido (aunque en este último caso por supuesto el número total de jugadores del equipo defensor en el terreno de juego debe reducirse en uno).

Aclaraciones a las Reglas de Juego.

Al final de la Aclaración N° 3: Tiempo muerto de equipo (2:10)

Se agrega la siguiente nota aclaratoria.

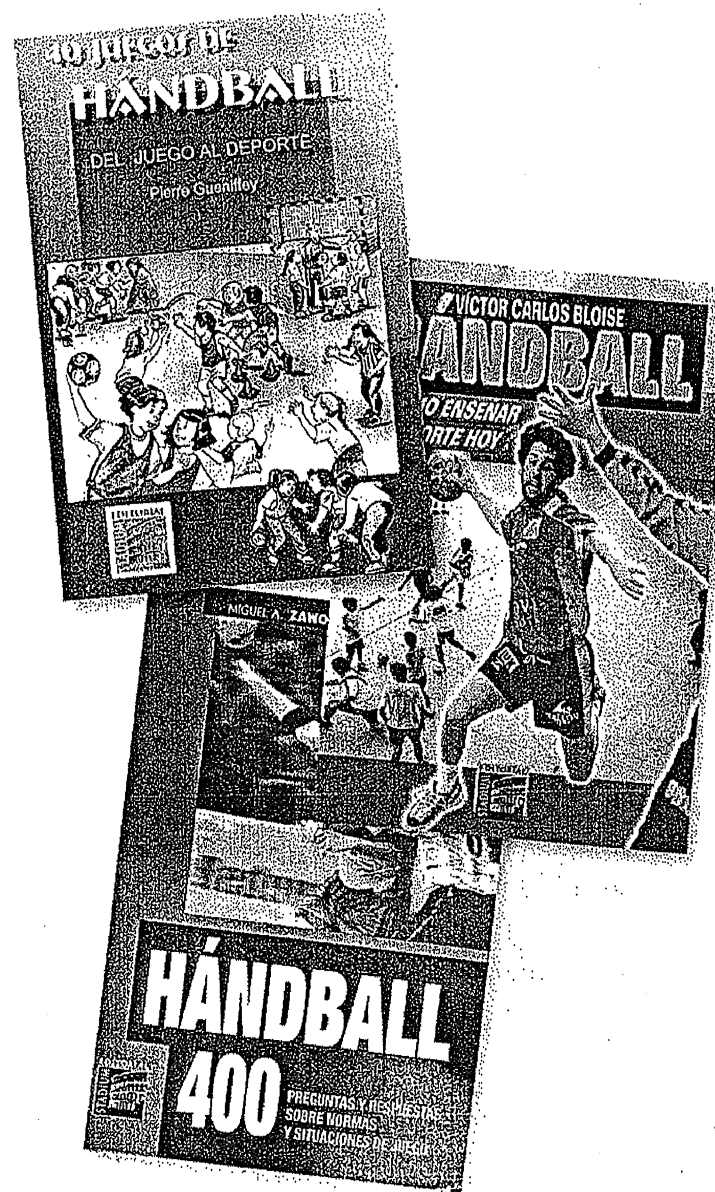
Nota: Si la IHF o las Federaciones Continentales o Nacionales deciden aplicar regulaciones de acuerdo a la Nota incluida debajo de la Regla 2:10, cada equipo tiene la posibilidad de recibir, como máximo, tres (3) Time - Out de equipo durante el tiempo regular de juego (no incluyendo las prórrogas).

No se podrán solicitar más de dos (2) Time - Out de equipo durante cada mitad. Entre los 2 Time - Out de equipo de un mismo equipo, el oponente tiene que tener, al menos, una posesión de pelota.

Tres tarjetas verdes con los números 1, 2 y 3 deben estar disponibles para cada equipo. Los equipos recibirán las tarjetas

"1" y "2" durante el Primer Tiempo del partido y las tarjetas "2" y "3" durante el Segundo Tiempo, siempre y cuando hayan solicitado un solo Time – Out de equipo durante el Primer Tiempo. Si el equipo ha utilizado dos (2) Time – Out de equipo en el Primer Tiempo sólo recibirán la tarjeta verde número 3.

Sólo se permitirá solicitar un solo Time – Out de equipo durante los últimos 5 minutos del período regular de juego.



HEGEDÚS: "Teoría y Práctica del Entrenamiento Deportivo".
 HEGEDÚS: "La Planificación del Entrenamiento Deportivo".
 HEINSS: "Gimnasia Rítmica Deportiva para Niñas".
 INCARBONE: "Juguemos en el Jardín" (Segunda Edición corregida y aumentada).
 INCARBONE: "Iniciación Deportiva y Educación Física en la Edad Escolar. De 6 a 12/13 Años".
 INCARBONE-GUINGUIS: "Actividades Recreativas. Juegos, Campamentos, Balles y Canciones".
 INCARBONE Y COLS.: "Actividades Recreativas para el Receso Escolar. Colonia de Vacaciones, un verdadero servicio social".
 JANS: "Hándball: Juegos para el Entrenamiento".
 KOS-TEPLY: "Gimnasia para la Condición Física".
 KOS-VOLRÁB-TEPLY: "Gimnasia, 1200 ejercicios".
 LAMMICH: "Fútbol: Juegos para el Entrenamiento".
 LANGLADE: "Teoría General de la Gimnasia".
 LITWIN: "Administración de Competencias Deportivas: Planeamiento, Organización, Gestión, Evaluación".
 LITWIN-FERNÁNDEZ: "Evaluación en Educación Física y Deportes".
 MAZZEO-MAZZEO: "Atletismo para todos". ¿Cómo Enseñar el Deporte Hoy?
 MEINEL-SCHNABEL: "Teoría del Movimiento".
 NAVEIRAS: "Juegos Sociales. Investigación-Acción".
 O'FARRILL-SANTOS: "Gimnasia Rítmica Deportiva".
 ORSATTI: "Deportes para discapacitados mentales".
 PALMEIRO-POCHINI: "Gimnasia Artística. Su Enseñanza en Escuelas y Talleres".
 PAREDES: "Reglas de Juego del Vóleybol. 2009-2012. Con Comentarios e Ilustraciones".
 PECQUEUX: "Juegos de Básquetbol en la Escuela".
 PERRANDO: "El Espacio de Trabajo de la Educación Física: Cantidad, Tipo y Dimensión. Necesidades y Posibilidades".
 RECOPIACIÓN: "Manifiestos Internacionales sobre Educación Física y Deportes".
 RODRÍGUEZ FACAL: "Entrenamiento de la Capacidad de Salto".
 RODRÍGUEZ FACAL: "Entrenamiento Deportivo en la Niñez".
 RUMIN: "La Escuela de Rugby. 33 juegos para niños de 6 a 11 años".
 SCHOLICH: "Entrenamiento en Circuito".
 SEGAL: "Crecer. Tu Programa de Desarrollo Deportivo" (Tenis).
 SEGAL: "Tenis. Concepto 6/90. Acciones e Ideas de Marketing, Organización y Liderazgo".
 STUDENER-WOLF: "Fútbol: Entrenamiento con Pelotas".
 VILTE-GÓMEZ: "La Enseñanza de la Natación".
 VIGO: "Manual para Dirigentes de Campamentos Organizados".
 ZAWOROTNY-GÓMEZ: "Hándball: 400 Preguntas y Respuestas sobre Normas y Situaciones de Juego".