

REGLAMENTO HANDBALL

- Regla 1. EL TERRENO DE JUEGO**
 - Regla 2. LA DURACIÓN DE UN PARTIDO**
 - Regla 3. EL BALÓN**
 - Regla 4. LOS JUGADORES**
 - Regla 5. EL PORTERO**
 - Regla 6. EL ÁREA DE PORTERÍA**
 - Regla 7. COMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN**
 - Regla 8. COMPORTAMIENTO CON EL CONTRARIO**
 - Regla 9. EL GOL**
 - Regla 10. EL SAQUE DE CENTRO**
 - Regla 11. EL SAQUE DE BANDA**
 - Regla 12. EL SAQUE DE PORTERÍA**
 - Regla 13. EL GOLPE FRANCO**
 - Regla 14. EL LANZAMIENTO DE 7 METROS**
 - Regla 15. EL SAQUE DE ARBITRO**
 - Regla 16. LA EJECUCIÓN DE LOS**
 - Regla 17. LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS**
 - Regla 18. LOS ÁRBITROS**
 - Regla 19. EI ANOTADOR y EL CRONOMETRADOR**
- COMENTARIOS A LAS REGLAS DE JUEGO**

Regla 1. EL TERRENO DE JUEGO

1:1. El terreno de juego (fig. 1). Es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho; los lados más largos se llaman "líneas de banda" y los cortos "líneas de portería", líneas de portería interiores más exteriores.

Comprende una zona de juego dividida en dos mitades por una línea central paralela a las líneas de portería y dos áreas de portería.

Las características del terreno de juego no pueden ser modificadas en beneficio de un solo equipo en ningún aspecto.

COMENTARIO

Debería rodear el terreno de juego un pasillo de seguridad de 1 m. de ancho por el exterior de las líneas de banda y de 2 m. detrás de las líneas de portería.

1:2. La portería (fig. 2). Cada portería debe situarse centralmente en su respectiva línea de portería. deben estar firmemente inmovilizadas. Sus medidas interiores son de 2 m. de alto y 3 m. de ancho (excepto en mini-balonmano, donde la portería tiene unas medidas de 1,60 m. de alto y 3 m. de ancho).

Los postes están sólidamente sujetos al larguero y sus aristas posteriores estarán alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el larguero deben estar contruidos con el mismo material (madera, aleación ligera o material sintético similar), de sección cuadrada de 8 cm. y pintadas las tres caras visibles desde el terreno de juego con dos colores alternativos que contrasten claramente con el fondo del campo.

En los dos ángulos, cada franja de pintura debe medir 28 cm. y ser del mismo color; el resto de las franjas miden 20 cm. (fig. 2). Las porterías deben estar provistas de redes sin tensor, de tal forma que el balón que penetra en ellas no pueda salir rebotado inmediatamente al exterior.

1:3. La superficie del "área de portería" está delimitada por una línea recta de 3 mts. de largo; trazada a 6 mts. de la portería, paralela a la línea de portería, y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 6 mts. de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada poste de la portería (fig. 2). La línea que delimita el área de la portería se llama "línea de área de portería".

1:4. La "línea de golpe franco", discontinua, será marcada por medio de una línea recta de 3 m.; trazada a 9 m. de la portería, paralela a la línea de portería y continuada en cada extremo por un cuarto de círculo de 9 m. de radio, teniendo como centro la arista interna posterior de cada poste de la portería. los trazos de la línea de golpe franco miden 15 cm. separados por intervalos de 15 cm. (fig. 1).

1:5. La línea de 7 m. se indica con un trazo de 1 m. de longitud, pintado frente al centro de la portería y paralelo a la línea de portería, a una distancia de 7 m. desde el lado exterior de la línea de portería (fig. 1).

1:6. Una marca de 15 cm. de longitud se traza delante del centro de cada portería y paralela a ésta a 4 m. de distancia del lado exterior de la línea de portería (fig. 1). Se denomina "línea de limitación del portero".

1:7. La "línea central" une el punto medio de las líneas de banda (figs.1y3)

1:8. Las líneas de cambio se delimitan a una y otra parte de la línea central por una marca de 15 cms. de longitud trazada perpendicularmente sobre la línea de banda, a 4,5 mts. de distancia de la línea central(fig.3).

Como referencia para los equipos, estas líneas también se prolongan 15 cm. hacia fuera del terreno de juego.

1:9. Todas las líneas forman parte de la superficie que delimitan. Miden 5 cm. de ancho (excepto 1:10) y deben marcarse de forma muy visible.

1:10. La línea de portería comprendida entre los dos postes (línea interior de portería) tiene la misma anchura que éstos: 8 cm. (fig. 2).

Regla 2. LA DURACIÓN DE UN PARTIDO

2:1. Para equipos masculinos y femeninos de más de 18 años, la duración del partido es de dos tiempos de 30 minutos con 10 minutos de descanso.

La duración del partido para equipos de edades inferiores a 16 años es de 2x25 minutos si tienen de 16 a 12 años y de 2x20 minutos de 8 a 12 años, en ambos casos con un descanso de 10 minutos. Para "minis" (jugadores menores de 8 años), la duración del partido es de 2x10 ó 2x15 minutos, con un descanso de 10 minutos.

2:2. El partido da comienzo con el toque de silbato del árbitro central que señala el saque de centro y termina con la señal automática de la instalación mural de cronometraje o por la señal final del cronometrador.

Las infracciones y actitudes antideportivas cometidas antes de la señal del cronometrador deben ser sancionadas por los árbitros aún después de haberse producido esta señal. El árbitro sólo da por finalizado el periodo de juego con su silbato después de esperar el resultado de la ejecución del golpe franco o lanzamiento de 7 m. Una falta cometida durante la ejecución de este lanzamiento no supone un golpe franco para el equipo contrario.

2:3. Después del descanso los equipos cambian de campo.

2:4. Los árbitros deciden cuándo debe interrumpirse el tiempo de juego y cuándo debe reanudarse.

Señalan al cronometrador el momento de la detención de los cronómetros (time-out) y el de su puesta en marcha.

La interrupción del tiempo de juego debe señalarse al cronometrador por medio de tres pitidos breves acompañados de un signo de "T" con las manos.

Al final de una interrupción del tiempo de juego, el partido se reanuda siempre mediante un toque de silbato del árbitro (16:3 a).

2:5. Si la señal de final de tiempo se produce en el momento de la ejecución o durante la trayectoria del balón en un golpe directo o en un lanzamiento de 7 m. hay que volver a ejecutar el lanzamiento. debe esperarse el resultado del mismo antes de que los árbitros den por finalizado el partido.

Las infracciones en el comportamiento con el contrario o actitudes antideportivas cometidas durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 7 m., deben ser sancionadas.

2:6. Si los árbitros observan que el cronometrador ha finalizado el juego demasiado pronto, tienen la obligación de retener a los jugadores en el terreno de juego y volver a reanudar el partido hasta completar el tiempo que restaba por jugar.

El equipo que haya resultado perjudicado por una interrupción injustificada, seguirá en posesión del balón en la reanudación.

En el caso en que el primer tiempo haya finalizado demasiado tarde, la duración del partido se reduce en consecuencia.

2:7. Si debe continuarse un partido empatado hasta que gane un equipo, después de un descanso de 5 minutos, se sortea de nuevo la elección del campo o de saque de centro.

El tiempo de las prórrogas durará 2 x 5 minutos para todos los equipos (cambio de campo sin descanso).

Si el partido continúa empatado después de esta primera prórroga tiene lugar una segunda, después de 5 minutos de descanso y un nuevo sorteo, con una duración de 2 x 5 minutos (cambio de campo sin descanso).

Si el partido sigue aún empatado se procederá en función del reglamento particular de la competición en cuestión.

Regla 3. EL BALÓN

3:1. El balón está formado por una cubierta de cuero o material sintético.

Es de forma esférica. No se admiten balones brillantes o resbaladizos (18:3).

3:2. Al comienzo del partido, el balón usado en un partido masculino (mayores de 16 años) debe medir de 58 a 60 cm. de circunferencia y tener un peso de 425 a 475 gr. (tamaño 3).

Para mujeres mayores de 14 años y hombres entre 12 y 16 años la circunferencia del balón debe ser de 54 a 56cm. y el peso de 325 a 400 gr.(tamaño 2).

Para partidos masculinos de 8 a 12 años y femeninos de 8 a 14 años, la circunferencia del balón debe ser de 50 a 52 cm. y pesar al menos 315 gr. (tamaño 1).

Para "minis" (menores de 8 años), la circunferencia del balón debe ser 48 cm. y el peso de al menos 290 gr. (tamaño 0).

3:3. En cada partido han de presentarse dos balones conforme a las reglas.

3:4. Durante el partido el balón sólo podrá cambiarse en caso de necesidad.

3:5. La utilización de un balón oficial con la marca IHF es obligatoria en cualquier manifestación internacional oficial, así como para encuentros entre naciones (Estatutos I.H.F.; Reglamento relativo al balón).

Regla 4. LOS JUGADORES

4:1. Un equipo se compone de 12 jugadores, los cuales deben inscribirse en el acta de partido.

Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un portero.

En el terreno de juego y al mismo tiempo sólo debe haber un máximo de 7 jugadores (6 jugadores de campo y 1 portero). Los demás jugadores son reserva. (Se permiten excepciones en mini-balonmano).

En la zona de cambio no se admite más que a los reservas, jugadores excluidos y 4 oficiales. (fig. 3).

Los oficiales deben inscribirse en el acta de partido y no pueden ser sustituidos durante el mismo. Uno (1) de ellos se designará como responsable de equipo. este es el único que está autorizado a dirigirse al anotador-cronometrador y, llegado el caso, a los árbitros (ver, no obstante, Comentario 2, Tiempo muerto de equipo).

4:2. Para comenzar un encuentro al menos cinco jugadores de cada equipo deben hallarse presentes en el terreno de juego.

Los equipos pueden completarse hasta 12 jugadores en el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

No es obligatorio suspender el partido si el número de jugadores de un equipo desciende por debajo de 5.

4:3. Se considera a un jugador autorizado para jugar (cualificado que tiene derecho a jugar), cuando está presente e inscrito en el acta en el momento en que se efectúa el golpe de silbato del saque de centro inicial.

Un jugador autorizado puede entrar en cualquier momento en el terreno de juego desde su zona de cambio.

Los jugadores y oficiales que lleguen después de haberse iniciado el partido deben obtener del anotador-cronometrador la autorización para participar en el mismo.

Si un jugador no autorizado entra en el terreno de juego, los árbitros ordenan un golpe franco en contra de su equipo y una descalificación al jugador (17:5 a).

4:4. Durante el partido los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al anotador-cronometrador, siempre que los jugadores que deben sustituirse hayan abandonado el terreno de juego (4:5).

Para el cambio de porteros también se aplica esta regla.

La salida y entrada del terreno de juego debe efectuarse únicamente a través de la propia zona de cambio (4:5, 13:1 a).

Durante una interrupción del tiempo de juego (time-out) una entrada suplementaria en el terreno de juego desde la zona de cambio, sólo puede hacerse con el consentimiento del árbitro (gesto 18).

COMENTARIO

Toda salida o entrada del terreno de juego de forma incorrecta debe castigarse como cambio antirreglamentario, excepto en el caso en el que un jugador salga del terreno de juego involuntariamente.

4:5. Un cambio antirreglamentario se sanciona con golpe franco (13:1 a) ejecutado desde el lugar en donde el jugador infractor ha franqueado la línea de banda. Sin embargo, si el balón está en una posición más favorable para el equipo atacante cuando se interrumpe el tiempo de juego, el golpe franco será ejecutado desde este lugar. Además, el citado jugador debe ser excluido por 2 minutos (17:3 a). Si hay cambio antirreglamentario durante una interrupción del juego, el jugador será excluido por 2 minutos y el juego se reanudará con el saque o lanzamiento correspondiente a la situación.

Si después o en ocasión de un cambio antirreglamentario se observa una actitud antideportiva grave o una agresión, el jugador culpable debe ser descalificado o expulsado respectivamente (17:5 d, 17:7).

4:6. Cuando un jugador reserva penetra en el terreno de juego indebidamente o interviene de manera ilícita fuera del procedimiento normal del cambio, será sancionado con dos minutos de exclusión y otro jugador debe abandonar el terreno de juego por dos minutos.

Si un jugador excluido penetra en el terreno de juego durante el tiempo de su exclusión, se le volverá a sancionar con otros dos minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, y otro jugador deberá abandonar el terreno de juego durante el resto de tiempo que resta de la primera exclusión.

El responsable del equipo debe designar a ese otro jugador. En caso de rehusar, corresponde a los árbitros decidir el jugador que debe abandonar el terreno de juego.

COMENTARIO

Si "otro jugador" debe abandonar el terreno de juego en lugar de un jugador sancionado para cumplir el tiempo de exclusión o lo que le reste de ese tiempo, este

"otro jugador" está calificado y puede en cualquier momento volver al terreno de juego durante el tiempo de la sanción.

La exclusión sólo se contabilizará al jugador sancionado en el acta del partido.

4:7. La vestimenta de los jugadores de campo de un equipo debe ser igual, debiendo distinguirse claramente en el color y el diseño de las del equipo contrario.

Los jugadores que actúen como porteros, deben llevar una vestimenta que se distinga de la de su equipo, equipo contrario y portero del equipo contrario (18:3).

Los jugadores llevarán números del 1 al 20, que medirán, por lo menos, 20 cms. en la espalda y 10 cms. en el pecho.

El color de los números debe contrastar con el de las camisetas.

Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

Está prohibido llevar protecciones para la cara y/o la cabeza, pulseras, relojes de pulsera, anillos, collares, pendientes, gafas sin cinta elástica de protección o montura sólida, así como cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores (18:3).

Los jugadores que no cumplan estas normas no estarán autorizados a jugar el partido, hasta que los objetos prohibidos sean retirados.

Los capitanes de los equipos deben llevar alrededor del antebrazo un brazalete, cuyo color contraste con el de la camiseta, de 4 cms. de anchura, aproximadamente.

Regla 5. EL PORTERO

5:1. Un jugador que actúa como portero puede, después de cambiar su vestimenta, actuar en el terreno de juego como jugador de campo. Igualmente un jugador de campo puede jugar como portero (4:7).

El cambio de portero debe efectuarse por la zona de cambios.

SE PERMITE AL PORTERO

5:2. Sobre el área de portería, tocar el balón con cualquier parte del cuerpo siempre que lo haga con intención defensiva.

5:3. Sobre el área de portería, desplazarse con el balón sin restricción alguna. (Ver no obstante 16:3 b).

5:4. Abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego. Entonces queda sometido a las mismas reglas que rigen para los jugadores de campo. (Ver no obstante 5:12).

Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería, desde el momento que cualquier parte de su cuerpo toca el terreno de juego.

5:5. Abandonar el área de portería, en una acción defensiva con el balón, sin haberlo controlado y continuar jugándolo fuera de dicha área.

SE PROHIBE AL PORTERO

- 5:6. Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva.
- 5:7. Lanzar intencionadamente el balón ya controlado detrás de su propia línea de portería, fuera de la portería (13:1 b).
- 5:8. Salir del área de portería con el balón controlado (13:1 b).
- 5:9. Tocar el balón fuera del área de portería, después de un saque de portería, si no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador (13:1 b).
- 5:10. Tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma (13:1 b).
- 5:11. Introducir el balón dentro del área de portería que esté parado o rodando en el suelo exterior de dicha área (14:1 b).
- 5:12. Entrar con el balón en su propia área de portería procedente del terreno de juego (14:1 b).
- 5:13. Tocar con el pie o la pierna por debajo de la rodilla el balón que se halla en el área de portería o que se dirige al campo de juego (13:1 b).
- 5:14. Franquear la marca de 4 metros o su prolongación imaginaria cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador (14:8).

COMENTARIO

Mientras que el portero en los lanzamientos de 7 m. tenga un pie en el suelo sobre o por detrás de la línea de 4 m., tiene derecho a mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo en el aire, sobre o por encima de esta línea.

Regla 6. EL ÁREA DE PORTERÍA

- 6:1. Sólo el portero tiene derecho a encontrarse en el área de portería. (Ver sin embargo 6:3). Todo jugador de campo que con cualquier parte de su cuerpo toque el área de portería, incluida la línea de área de portería, se considerará que ha penetrado en ella.
- 6:2. La violación del área de portería por un jugador de campo, se sancionará como sigue:
- a) Golpe franco, si un jugador de campo penetra en ella con el balón (13:1c).
 - b) Golpe franco, si un jugador penetra en el área de portería sin balón, consiguiendo así alguna ventaja (13:1 c), ver sin embargo (6:2 c).
 - c) Lanzamiento de 7 m. si un jugador del equipo defensor penetra en el área de portería obteniendo una ventaja sobre el jugador atacante que está en posesión del balón (14:1 c).
- 6:3. No se sancionará la violación del área de portería:
- a) Cuando un jugador después de haber jugado el balón, penetra en el área de portería, con la condición que ello no suponga una desventaja para el contrario.
 - b) Cuando un jugador sin balón viola el área de portería y no obtiene ninguna ventaja.
 - c) Cuando un defensor penetra en el área de portería durante o después de una intervención defensiva sin perjuicio para el contrario.
- 6:4. En el área de portería, el balón pertenece al portero. Se prohíbe a cualquier otro jugador tocar el balón que se encuentre en contacto con el suelo, parado o en movimiento, o en poder del portero (13:1 c). El balón que se encuentra en el aire encima del área de portería puede jugarse libremente.
- 6:5. El balón que llega durante el juego al área de portería, debe ser puesto de nuevo en juego por el portero.

6:6. Cuando un jugador del equipo defensor toca el balón con propósito defensivo y el balón es controlado por el portero o queda en el área de portería, no se interrumpe el juego.

6:7. El lanzamiento intencionado del balón hacia la propia área de portería se sanciona como sigue:

a) Gol, si el balón entra en la portería.

b) Lanzamiento de 7m. si el portero toca el balón sin que se produzca gol(14:1d).

c) Golpe franco, si el balón queda sobre el área de portería o franquee la línea exterior de portería o por encima de la portería (13:1e).

d) El juego prosigue si el balón atraviesa el área de portería sin tocar al portero.

6:8. El balón que vuelve al campo de juego desde el área de portería, continúa el juego.

Regla 7. COMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN

SE PERMITE

7:1. Lanzar, golpear, empujar, golpear con el puño, parar o coger el balón con ayuda de las manos, brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

7:2. Tener el balón durante tres segundos como máximo tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo.

7:3. Dar tres pasos como máximo, con el balón en las manos.

Se considera paso:

a) Cuando un jugador, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo, levanta o desplaza uno.

b) Cuando un jugador con un pie en el suelo, recepciona el balón y toca a continuación el suelo con el otro pie.

c) Cuando un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar sobre el mismo pie, o toca el suelo con el segundo pie.

d) Cuando un jugador en suspensión toca el suelo con los dos pies al mismo tiempo y levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie.

COMENTARIO

Cuando se desplaza un pie en el suelo, el segundo pie puede llevarse a la altura del primero.

7:4. Tanto parado como en carrera:

a) Lanzar una vez el balón al suelo y recogerlo con una mano o ambas manos.

b) Botar el balón en el suelo de forma continuada con una mano, así como hacerlo rodar de una forma continuada con una mano, y recogerlo con una o ambas manos.

Desde que el jugador controla el balón con una o ambas manos, debe jugarlo después de tres pasos como máximo y dentro de los tres segundos siguientes.

Se considera que el balón es botado o lanzado al suelo cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo, intencionadamente, dirigiéndolo al suelo.

El balón puede ser de nuevo botado o lanzado al suelo y recogido si, entretanto, ha tocado otro jugador o la portería.

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

7:6. Continuar jugando el balón estando de rodillas, sentado o tumbado.

SE PROHIBE

7:7. Tocar el balón varias veces seguidas sin que haya tocado el balón mientras tanto el suelo, otro jugador o la portería (13:1 d).

Las recepciones defectuosas no se sancionan.

COMENTARIO

Hay recepción defectuosa cuando un jugador no consigue dominar el balón al primer contacto en su intento de apoderarse de él.

Un balón ya controlado sólo puede ser tocado una vez después de botarlo o lanzarlo al suelo.

7:8. Tocar el balón con los pies o piernas por debajo de la rodilla (13:1 d). no hay sanción si el balón es lanzado por un adversario.

7:9. Lanzar intencionadamente el balón por encima de las líneas de banda o de la propia línea de portería, fuera de la portería (13:1 e).

Se exceptúa al portero, en el área de portería cuando despeja el balón por encima de la línea de su propia portería, fuera de la portería (saque de portería).

7:10. Conservar el balón en posesión de su propio equipo, sin que se pueda observar una acción de ataque o una tentativa de lanzamiento. Ello se considera como juego pasivo, que será indicado por el árbitro mediante una señal de advertencia (gesto 19).

Si el equipo no consigue hacer una clara tentativa de lanzamiento a portería, será penalizado con un golpe franco a favor del equipo contrario, desde el lugar en el que se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego (13:1 f).

7:11. Si el balón toca a un árbitro que se encuentra dentro del terreno de juego, el juego continúa.

Regla 8. COMPORTAMIENTO CON EL CONTRARIO

SE PERMITE

8:1.

- a) Utilizar los brazos y las manos para bloquear o apoderarse del balón.
- b) Quitar el balón al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado.
- c) Bloquear el camino al contrario con el tronco, aunque no esté en posesión del balón.
- d) Contactar con el contrario usando el tronco, estando de frente a él y con los brazos doblados, y mantener este contacto, con el propósito de controlar y seguir al oponente.

SE PROHIBE

- 8:2.
- a) Arrebatarse el balón al adversario con una o dos manos así como golpear el balón que se encuentra en sus manos.
 - b) Bloquear o dificultar al contrario con los brazos, manos o piernas.
 - c) Retener, agarrar, empujar o lanzarse sobre el contrario.
 - d) Impedir, obstruir o poner en peligro al contrario (con o sin balón), de cualquier otra forma que resulte antirreglamentaria.

COMENTARIO

Las infracciones a las Reglas de Juego señaladas en la Regla 8:2 a-d se aplicarán igualmente tanto a jugadores defensores como atacantes.

Se considera falta en ataque particularmente cuando un jugador atacante corre o se lanza sobre un defensor. Para aplicar esta regla, en el momento que se

produce el contacto, el defensor debe estar ya frente al atacante y tener una correcta postura defensiva, sin moverse hacia adelante.

8:3. En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario (8:2 a-d), se decretará golpe franco (13:1 g) o lanzamiento de 7 metros (14:1 a) a favor del equipo contrario.

8:4. En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario (8:4-11) en las que las acciones están, principal o exclusivamente, dirigidas hacia el jugador y no hacia el balón, se decretarán sanciones disciplinarias progresivamente (17:1 b) y (17:3 b). Las sanciones progresivas también se aplicarán en caso de actitud antideportiva (17:1 d) y (17:3 c).

8:5. Un jugador que ponga en peligro a un contrario al atacarle, deberá ser descalificado (17:5 b), particularmente si:

a) Desde un lado o desde atrás, golpea o tira hacia atrás del brazo ejecutor de un jugador que está lanzando o pasando el balón.

b) Realiza alguna acción que tenga como consecuencia que el contrario se golpee en la cabeza o cuello.

c) Golpea el cuerpo de un oponente con su pie o rodilla o de cualquier otra forma.

d) Empuja a un contrario que está corriendo o saltando, o le ataca de tal forma que el contrario pierda el control de su cuerpo.

8:6. Una conducta antideportiva grave debe ser sancionada con una descalificación (17:5 d).

8:7. En caso de agresión el jugador infractor será expulsado (17:7-9).

Regla 9. EL GOL

9:1. Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea interior de la portería (fig. 4) y sin que ninguna falta acabe de ser cometida por el lanzador o sus compañeros.

Cuando un defensor comete una falta que no impide que el balón entre en la portería, el gol se considera válido.

El gol no es válido, si los árbitros o el cronometrador han señalado la detención del juego antes de que el balón haya entrado en la portería.

Un gol marcado por un equipo en su propia portería es siempre un gol válido en favor del equipo contrario, con la condición de que el balón no haya rebasado la línea exterior de portería.

COMENTARIO

Si una persona no participante en el juego (directivos, espectadores, etc.) impide la entrada del balón en la portería, los árbitros concederán el gol si tienen el convencimiento de que el balón habría rebasado la línea de portería dentro de la portería.

9:2. Si los árbitros han concedido gol y se ha ejecutado el saque de centro correspondiente, el gol no puede ser ya anulado.

Cuando se marca gol y acto seguido el cronometrador da la señal de fin de medio tiempo antes de la ejecución del saque de centro, éste ya no se efectuará y los árbitros decretarán de forma clara y ostensible el gol conseguido.

COMENTARIO

Un gol concedido por los árbitros puede directamente anotarse en el marcador.
9:3. El equipo que ha marcado más goles que el otro es el ganador del partido.
9:4. El partido se considerará empatado cuando es igual el número de goles marcados por cada equipo o bien si no se ha marcado ningún gol.

Regla 10. EL SAQUE DE CENTRO

10:1. Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que, después del sorteo, ha elegido saque; el otro equipo elige campo.

Si después del sorteo, un equipo ha elegido campo, el otro equipo ejecuta el saque de centro.

Después del descanso, el saque de centro corresponde al equipo que no lo ha ejecutado al principio del partido.

En caso de prórrogas, la elección de campo o de saque de centro, se volverá a sortear.

10:2. Después de cada gol el saque de centro lo realiza el equipo que ha encajado el gol. (Ver no obstante 9:2).

10:3. El saque de centro se ejecuta desde el centro del terreno, en cualquier dirección, en un plazo de tres segundos después de haberse ordenado el saque con el silbato. El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener un pie sobre la línea central hasta que el balón haya salido de su mano.

Los jugadores del equipo que ejecuta el saque de centro no pueden franquear la línea central hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador (16:1).

En caso de que un compañero del lanzador rebase la línea central, después del toque de silbato para la ejecución del saque, pero antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se señalará golpe franco a favor del equipo contrario (13:1 h).

10:4. En el saque de centro del comienzo de cada parte (incluidas las prórrogas), los jugadores de ambos equipos deben encontrarse en su propio campo.

Sin embargo, en el saque de centro después de la consecución de un gol, se permite a los contrarios estar en ambas partes del terreno de juego.

En ambos casos los contrarios deben encontrarse al menos a 3 metros del jugador que ejecuta el saque de centro (16:7).

Regla 11. EL SAQUE DE BANDA

11:1. El saque de banda se ordena cuando el balón ha franqueado totalmente la línea de banda o cuando el balón ha tocado en última instancia a un jugador del equipo defensor, traspasando la línea exterior de portería. (Ver sin embargo 7:10).

11:2. Corresponde ejecutar el saque de banda al equipo cuyos jugadores no han tocado en último lugar el balón antes de sobrepasar la línea de banda o la línea exterior de portería. No es necesario toque de silbato. (Ver sin embargo 16:3 b).

11:3. El saque de banda se ejecuta desde el lugar donde el balón rebasó la línea de banda, o al final de la línea de banda del lado de la portería donde el balón rebasó la línea exterior de portería.

11:4. El jugador que ejecuta el saque de banda debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano.

No se permite colocar el balón en el suelo y volverlo a coger, ni botarlo y volverlo a tocar (13:1 i).

11:5. Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores contrarios deben mantenerse como mínimo a 3 m. del lanzador. Pero se les permite colocarse justo en la línea del área de portería, aunque la distancia sea menor de 3 metros.

Regla 12. EL SAQUE DE PORTERÍA

12:1. Se ordena un saque de portería cuando el balón sobrepasa la línea exterior de portería. (Ver sin embargo 5:7 y 7:10).

12:2. El saque de portería debe ejecutarse sin toque de silbato, desde el área de portería por encima de la línea del área de portería. (Ver sin embargo 16:3 b).

El saque de portería se considera ejecutado cuando el balón lanzado por el portero sobrepasa la línea de portería.

12:3. Cuando el balón queda parado dentro del área de portería, el portero debe ponerlo en juego. (Ver no obstante 6:7 c).

12:4. Después de haber ejecutado un saque de portería el portero no puede jugar el balón otra vez a no ser que éste haya tocado a otro jugador (5:9, 13:1 k).

Regla 13. EL GOLPE FRANCO

13:1. Debe ordenarse un golpe franco en los casos siguientes:

a) Cambio incorrecto o entrada en el terreno antirreglamentaria (4:4-6).

b) Faltas del portero (5:7 -10 y 5:13).

c) Faltas de los jugadores de campo en el área de portería (6:2 a-b y 6:4).

d) Jugar el balón de forma antirreglamentaria (7:2 -4 y 7:7-9).

e) Lanzar el balón intencionadamente fuera de la línea de banda o de la línea exterior de portería (6:7 c y 7:10).

f) Juego pasivo (7:10).

g) Comportamiento antirreglamentario con el contrario (8:3, 8:5).

h) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de centro (10:3-4).

i) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de banda (11:4).

k) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de portería (12:4).

l) Comportamiento antirreglamentario en relación al golpe franco (13:3-4).

m) Comportamiento antirreglamentario en relación al lanzamiento de 7m. (14:3-5 y 14:7).

n) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de árbitro (15:4).

o) Ejecución antirreglamentaria de los lanzamientos (16:2-5).

p) Actitud antideportiva (8:4, 8:6, 7:1 d).

q) Agresión (8:7, 17:7-9).

13:2. El golpe franco se ejecuta sin toque de silbato, (ver no obstante 16:3 a-h), principalmente desde el lugar en el que se cometió la falta.

Si este lugar está situado entre las líneas de área de portería y de golpe franco, el golpe franco, concedido al equipo atacante se ejecuta desde la línea de golpe franco, en su lugar más cercano.

13:3. Cuando el lanzador del golpe franco se encuentra en posesión del balón en el lugar exacto donde debe efectuarse el lanzamiento, no se le permite colocar el balón en el suelo o botarlo y luego recogerlo (13:1 l)

13:4. Cuando se efectúa un golpe franco, los jugadores del equipo atacante no deben tocar ni franquear la línea de golpe franco, hasta que éste se haya ejecutado.

Cuando hay compañeros de equipo del lanzador entre las líneas de área y de golpe franco en el momento de la ejecución de un golpe franco, los árbitros rectificarán esta situación irregular si tiene influencia en el juego (16:1). Posteriormente señalan con un golpe de silbato la ejecución del golpe franco (16:3 c).

En caso de que la ejecución del golpe franco se haya autorizado mediante un toque de silbato, y jugadores del equipo atacante toquen o franqueen la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se decretará golpe franco a favor del equipo defensor (13:1 l).

13:5. Cuando se ejecuta un golpe franco, los jugadores contrarios deben mantenerse a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Cuando se ejecuta en la línea de golpe franco, los jugadores del equipo defensor pueden colocarse justo en la línea del área de portería.

13:6. Los árbitros no sancionarán con golpe franco una falta del equipo defensor en el caso de que haciéndolo, el equipo atacante quedara perjudicado.

Si un jugador del equipo atacante fuera objeto de una infracción que tenga como consecuencia el que su equipo pierda el balón, deberá sancionarse siempre al menos, con golpe franco.

Si a pesar de la infracción, el jugador del equipo atacante continúa controlando plenamente el balón y su equilibrio corporal, no deberá señalarse golpe franco.

13:7. Si se ha interrumpido el partido sin que se haya producido infracción alguna y un equipo se encuentra en posesión del balón, será dicho equipo el que deba reanudar el juego desde el mismo lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción. La reanudación se efectuará después del toque de silbato con un golpe franco o con el saque correspondiente (16:3 a).

13:8. En el caso de una sanción contra el equipo en posesión del balón, el balón debe ser dejado inmediatamente en el suelo (17:3 d).

Regla 14. EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

14:1. Se ordena lanzamiento de 7 m. en los casos siguientes:

a) Cuando con una infracción en cualquier parte del terreno de juego, se frustra una clara ocasión de gol, incluso si la comete un oficial.

- b) Cuando el portero introduce en su propia área de portería el balón que se encuentra en el suelo fuera de ella o entra con el balón dentro de su área de portería procedente del campo de juego (5:11-12),
- c) Cuando un defensor entra en su propia área de portería obteniendo una ventaja sobre el jugador atacante en posesión del balón (6:2 c).
- d) Cuando se lanza intencionadamente el balón al propio portero, dentro de su propia área de portería y este toca el balón (6:7 b).
- e) Señal de fin de partido, no justificada, existiendo una clara ocasión de gol.
- f) Evitar una clara ocasión de gol por la intervención de una persona no participante en el juego (excepto 9:1 Comentario).

14:2. Cuando se ordena un lanzamiento de 7 metros, los árbitros deben detener el tiempo de juego (time-out 2:4 y Comentario 1).

14:3. El lanzamiento de 7 metros tiene que ser efectuado directamente hacia la portería y dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro central (13:1 m).

14:4. Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. el jugador que lanza no debe tocar ni franquear la línea de 7 m. antes de que el balón haya salido de su mano (13:1 m).

14:5. Después de un lanzamiento de 7 m. el balón sólo podrá jugarse de nuevo después de que haya tocado de nuevo al portero o a la portería (13:1 m).

14:6. Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. únicamente el lanzador puede permanecer entre las líneas de área de portería y de golpe franco.

14:7. Si un jugador del equipo atacante toca o rebasa la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se sanciona con un golpe franco favorable al equipo defensor (13:1 m).

14:8. Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. los jugadores contrarios deben mantenerse a 3 m. como mínimo de la línea de 7 m. Si un jugador del equipo defensor toca o rebasa la línea de golpe franco o se acerca a menos de 3 m. de la línea de 7 m., antes de que el balón haya salido de su mano, se decide lo siguiente:

a) Gol, si el balón entra en la portería.

b) Repetición del lanzamiento de 7 m. en todos los demás casos.

14:9. Cuando el portero franquea la línea de limitación para el portero, línea de 4 m.

(1:6 y 5:14), antes de que el balón salga de la mano del lanzador, el lanzamiento de

7 m. se repetirá si no se ha conseguido gol.

14:10. Los árbitros no sancionarán con lanzamiento de 7 m. una falta del equipo defensor en el caso de que haciéndolo, el equipo atacante quedara perjudicado.

Si una clara ocasión de gol es evitada por una infracción en el comportamiento con el contrario, una actitud antideportiva o una señal de final de partido incorrecta, o por la intervención de una persona no participante en el juego, intentando evitar que un gol sea conseguido, se sancionará siempre con un lanzamiento de 7 m. como mínimo.

Si a pesar de la infracción, el jugador del equipo atacante continúa controlando plenamente el balón y su equilibrio corporal, no deberá señalarse lanzamiento de 7m.

Regla 15. EL SAQUE DE ÁRBITRO

15:1. Se ordena saque de árbitro en los casos siguientes:

- a) Cuando jugadores de equipos diferentes cometen una falta al mismo tiempo dentro del terreno de juego.
- b) Cuando el balón toca el techo o algún objeto fijo por encima del terreno de juego.
- c) Cuando se interrumpe el juego sin que exista infracción a las reglas y ningún equipo posee el balón.

15:2. Siempre que se produzca un saque de árbitro, hay que proceder a una interrupción del tiempo de juego (time-out) (2:4 y Comentario 1).

15:3. El árbitro central, en el centro del terreno de juego, lanza el balón verticalmente hacia arriba con toque de silbato (16:3 a).

15:4. Cuando se ejecuta un saque de árbitro, todos los jugadores, a excepción de un jugador por equipo, deben mantenerse al menos a 3 m. de distancia del árbitro que ejecuta el saque.

Los jugadores que disputan el balón deben situarse al costado del árbitro, cada uno del lado de su propia portería. Sólo se puede jugar el balón después que haya alcanzado su trayectoria más alta (13:1 n).

Regla 16. LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS

16:1. Todos los jugadores deben encontrarse en una posición según la regla correspondiente.

Una posición incorrecta antes de la ejecución debe ser corregida (ver sin embargo

13:4 - 16:7).

El balón debe encontrarse en la mano del lanzador antes de la ejecución de todos los lanzamientos.

16:2. Cuando se ejecuta el saque de centro, de banda, un golpe franco, un lanzamiento de 7 m., una parte del pie del lanzador debe tocar constantemente el suelo (13:1 o), se permite levantar el otro pie y volverlo a colocar en el suelo varias veces.

16:3. Debe efectuarse toque de silbato del árbitro en los casos siguientes:

- a) Reanudación del juego (2:4, 10:3, 13:7, 14:3, 15:3).
- b) Si un lanzador se retrasa en ejecutar un saque de banda, un saque de portería o un golpe franco (11:2, 12:2, 13:2).
- c) Después de una rectificación o advertencia (13:4, 16:7).
- d) Después de una amonestación (17:1).
- e) Después de una exclusión (17:3).
- f) Después de una descalificación (17:5).
- g) Después de una expulsión (17:7).
- h) En caso de divergencia arbitral sobre el equipo que debería ser sancionado (18:9).

En estos casos el lanzamiento debe ejecutarse dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro (13:1 o).

16:4. Los lanzamientos se consideran ejecutados cuando el balón haya salido de la mano del lanzador (Ver no obstante 12:2 y 15:3).

Durante la ejecución de todos los lanzamientos, el balón debe ser lanzado y no debe ser entregado de mano a mano a un compañero (sin pérdida de contacto); tampoco podrá ser tocado a la vez por otro compañero de equipo en el momento de la ejecución (13:1 o).

16:5. El lanzador no puede jugar de nuevo el balón hasta que este último haya sido tocado por otro jugador o la portería (13:1 o).

16:6. Se puede conseguir un gol válido por medio del tiro directo de cualquier saque o lanzamiento, excepto en el caso de saque de árbitro (Ver no obstante 9:1).

16:7. Durante la ejecución de un saque de banda, de un saque de centro o de un golpe franco, los árbitros no deben corregir una incorrecta situación de los contrarios si ello no supone una desventaja para el equipo ejecutante con una puesta en juego inmediata. Cuando la situación irregular entraña una desventaja debe ser corregida

(16:3 c).

Si los árbitros han ordenado la ejecución de un lanzamiento a pesar de la situación irregular de un jugador contrario, este último tiene derecho a intervenir normalmente en el juego.

El jugador contrario que retrasa la ejecución de un lanzamiento colocándose demasiado cerca del lanzador o de cualquier otra forma irregular debe ser amonestado y en caso de reincidencia será sancionado con exclusión (17:1 c, 17:3 e, ver no obstante 12:2).

Regla 17. LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

17:1. Puede sancionarse con amonestación:

a) En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario (5:6, 8:3).

Debe sancionarse con amonestación:

b) En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario a sancionar progresivamente (8:4).

c) Comportamiento antirreglamentario con motivo de la ejecución de un saque o lanzamiento del equipo contrario (16:7).

d) Actitud antideportiva de los jugadores o de los oficiales (17:11, 17:12 a y c).

17:2. La amonestación se comunica al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrando una tarjeta amarilla.

COMENTARIO

La tarjeta amarilla debe tener un tamaño aproximado de 12 x 9 cm.

Los árbitros sólo deberían decretar una amonestación por jugador y un total de 3 por equipo.

Un jugador excluido no debería ser amonestado posteriormente.

Contra los oficiales no debe decretarse más que una sola amonestación.

17:3. Debe sancionarse con exclusión en los casos siguientes:

a) Cambios incorrectos o entrada en el terreno de juego antirreglamentariamente

(4:4-6).

b) Por repetidas infracciones en el comportamiento con el contrario, de tal forma que tengan que ser sancionadas progresivamente (8:13).

c) Actitud antideportiva repetida por parte de un jugador en el terreno de juego (8:13, 16:7 y 17:11), o fuera del terreno de juego durante un tiempo muerto de equipo.

d) No dejar caer inmediatamente el balón cuando los árbitros toman decisiones contra el equipo en posesión del balón (13:8).

e) Por repetidas infracciones cuando el contrario va a efectuar un lanzamiento (16:7)

f) Descalificación de un jugador o de un oficial (17:5).

Excepcionalmente se puede decretar una exclusión sin previa amonestación.

17:4. La exclusión se comunica al jugador infractor y al anotador-cronometrador mediante el gesto reglamentario (levantando un brazo con dos dedos extendidos).

La exclusión se efectúa siempre por dos minutos de juego; la tercera exclusión del mismo jugador lleva consigo la descalificación del mismo (17:5 e).

Durante el tiempo de exclusión el jugador excluido no puede participar en el juego y su equipo no puede ser completado.

El tiempo de exclusión comienza con el toque de silbato de reanudación de juego.

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar la primera parte, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo tiempo. Esta misma regla es aplicable a las prórrogas.

17:5. Debe sancionarse con descalificación en los casos siguientes:

a) Entrada en el terreno de juego de un jugador no cualificado (4:3, 17:6).

b) Infracciones graves en el comportamiento con el contrario (8:5).

c) Actitud antideportiva repetida por un oficial o un jugador fuera del terreno de juego (17:6, 17:11, 17:12 d).

d) Actitud antideportiva grave (8:14), igualmente por parte de un oficial (17:6, 17:11, 17:12 b y d, ver sin embargo 17:3 c).

e) Después de una tercera exclusión de un mismo jugador (17:4).

f) Agresión por parte de un oficial (17:6, 17:7 - Comentario).

La descalificación de un jugador o de un oficial durante el tiempo de juego va acompañada siempre de una exclusión, por lo que el número de jugadores de campo se reduce en uno.

17:6. La descalificación se comunica al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrándole una tarjeta roja.

La descalificación de un jugador o de un oficial será siempre para el resto del partido. debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. El requerimiento de abandonar la zona de cambio implica también que el jugador u oficial no puede situarse en ningún lugar desde el que pueda tener alguna influencia sobre el equipo.

El equipo al que se ha descalificado un jugador debe jugar con un jugador menos (excepto 17:12 b) pero una vez transcurrido el tiempo de dos minutos de exclusión, el equipo puede jugar en el terreno de juego con el mismo número de jugadores que antes de la descalificación (ver comentario 4:6).

COMENTARIO

La cartulina roja medirá 12 x 9 cm.

17:7. Debe sancionarse con expulsión:

En caso de agresión durante la duración del tiempo de juego, también en el exterior del terreno de juego (2:1, 2:2, 2:7, 8:7, 17:8-9).

COMENTARIO

Se considera como agresión una intervención física antirreglamentaria, deliberada y particularmente violenta (8:15) realizada sobre el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, anotador, cronometrador, oficial o espectador).

Escupir en dirección a una persona debe sancionarse como una agresión.

17:8. La expulsión se anuncia directamente al jugador culpable y al anotador-cronometrador inmediatamente después de interrumpirse el tiempo de juego.

El árbitro anuncia la expulsión al jugador culpable levantando los antebrazos cruzados a la altura de la cabeza.

La expulsión se aplica siempre para el resto del partido y el equipo debe jugar con un jugador menos durante el resto del partido.

El jugador expulsado no puede ser sustituido y debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio.

17:9. Si un jugador excluido comete una nueva infracción antes de que haya sonado el pitido de reanudación, esta falta debe ser considerada como continuación de la anterior, y debe ser sancionada con una sanción más grave.

17:10. Cuando el portero es excluido, descalificado o expulsado, otro jugador debe ocupar su puesto (4:1).

17:11. En caso de actitud antideportiva, los árbitros deben sancionar con una amonestación al jugador culpable (17:1 d), se encuentre dentro del terreno o fuera de él.

En caso de reincidencia el jugador que se encuentra dentro del terreno de juego debe ser excluido (17:3 c). Si el jugador está fuera del terreno de juego (reserva o excluido) debe ser descalificado (17:5 c, 17:6).

La actitud antideportiva de un oficial debe sancionarse con amonestación (17:1 d) y en caso de reincidencia, con descalificación (17:5 c, 17:6).

En el caso de actitud antideportiva o agresión durante una interrupción del juego o del tiempo de juego, el partido se reanudará mediante el lanzamiento correspondiente a la causa de la interrupción.

COMENTARIO

Se consideran actitudes antideportivas las manifestaciones físicas o expresiones verbales contrarias al espíritu deportivo del juego.

La entrada al terreno de juego de un oficial sin autorización (4:4) debe ser sancionada como actitud antideportiva o como actitud antideportiva grave.

Cuando un jugador o un oficial cometan simultánea o sucesivamente varias infracciones (acciones antirreglamentarias, actitudes antideportivas, agresión), que requieren diferentes tipos de sanciones disciplinarias, sólo se decretará la sanción más grave.

17:12. La actitud antideportiva o agresión dentro del recinto de juego debe sancionarse como sigue:

Antes del partido:

- a) En caso de actitud antideportiva con una amonestación (17:1 d).
- b) En caso de actitud antideportiva grave o agresión con descalificación (17:5 d y f) no obstante el equipo puede comenzar el partido con 12 jugadores.

Durante el descanso:

- c) En caso de actitud antideportiva, con una amonestación (17:1 d).
- d) En caso de actitud antideportiva repetida o grave, o agresión, con descalificación (17:5 c, d y f).

Después del partido:

- e) Informe escrito.

Regla 18. LOS ÁRBITROS

18:1. Cada partido será dirigido por dos árbitros, cada uno de los cuales tiene los mismos derechos. Son asistidos por un anotador y un cronometrador.

18:2. Los árbitros vigilan la conducta de los jugadores desde el momento en que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.

18:3. Los árbitros examinan el estado del terreno de juego y de las porterías antes del partido. Verifican los balones (3:1) y designan el que será utilizado. Si son de diverso parecer, la decisión compete al que ha sido citado en primer lugar en la convocatoria oficial.

Los árbitros debidamente uniformados, comprueban la presencia de los dos equipos

y verifican el acta del partido. Igualmente examinan la vestimenta de los jugadores y

la ocupación reglamentaria de la zona de cambios, así como la identidad de cada uno de los responsables de cada equipo inscritos en el acta del partido.

Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:7).

18:4. El árbitro citado en primer lugar en la convocatoria oficial, procede al sorteo entre los capitanes de equipo, en presencia del otro árbitro (10:1).

18:5. Antes de iniciar el partido, el árbitro citado en segundo lugar en la convocatoria oficial, se coloca como árbitro central detrás del equipo que ejecuta el saque de centro y señala con un toque de silbato el comienzo del partido (10:3).

Cuando el equipo que no efectuó el saque de centro recupera el balón, el árbitro que estaba como central, en el centro del terreno de juego, se convierte en árbitro de portería situándose cerca de la línea de portería.

El otro árbitro se sitúa como árbitro de portería en el inicio del juego y pasa a ser árbitro central cuando el equipo que ocupa su campo se convierte en atacante.

Durante el partido los árbitros deben cambiar repetidas veces de campo.

18:6. En principio, un partido debe ser dirigido por los dos mismos árbitros.

Cuidan conjuntamente que se observen las reglas de juego y tienen el deber de señalar las infracciones. (Ver sin embargo 13:6 y 14:9).

Si un árbitro debe abandonar el partido en el curso del juego, el otro dirigirá solo el resto del partido.

18:7. Corresponde en principio, señalar con toque de silbato al árbitro central:

a) La ejecución de todos los saques y lanzamientos conforme a las reglas (16:3 a-h), así como después de una interrupción del tiempo de juego (2:4).

b) El final del partido, si la señal automática del final del partido no lo marca, o si el cronometrador no ha hecho sonar esta señal.

El árbitro de portería debe usar su silbato para:

c) Conceder la validez de un gol (9:1).

18:8. Cuando los dos árbitros señalan una infracción a las reglas contra el mismo equipo, pero son de opinión distinta en cuanto a la sanción que hay que fijar, se aplicará siempre la sanción más grave.

18:9. Cuando los dos árbitros señalan una infracción a las reglas o el balón ha salido del terreno de juego, pero son de opinión distinta en cuanto al equipo

debe tener la posesión del balón, se aplicará siempre la decisión del árbitro central.

Después de una clara señal del árbitro central, se reanuda el juego con toque de silbato (16:3 h).

18:10. Los dos árbitros son responsables de la cuenta de los goles. Anotarán, además, las amonestaciones, exclusiones, descalificaciones y expulsiones.

18:11. Los dos árbitros son responsables del control del tiempo de juego. En caso de duda sobre la exactitud del cronometraje, es el árbitro designado en primer lugar en la convocatoria quien decidirá.

18:12. Después del partido los árbitros tienen la responsabilidad de comprobar si se ha redactado correctamente el acta del partido.

Las descalificaciones fuera del terreno de juego, las motivadas por ofensas a los árbitros y las expulsiones deben justificarse en el acta del partido (17:5 c,d y f, 17:7).

18:13. Las decisiones de los árbitros fundadas en sus observaciones de los hechos son irrevocables.

Decisiones tomadas en contradicción con las reglas de juego pueden ser objeto de reclamaciones.

Durante el partido únicamente los "oficiales responsables de equipo" pueden dirigirse a los árbitros.

18:14. Los dos árbitros tiene derecho a interrumpir el partido o suspenderlo. Antes del partido, los árbitros deben hacer todo lo posible por asegurar su buen desarrollo y su finalización.

18:15. La vestimenta negra se reserva a los árbitros.

Regla 19. EL ANOTADOR y EL CRONOMETRADOR

19:1. El anotador controla la lista de jugadores (sólo se autorizan los jugadores inscritos en el acta) y, con el cronometrador, vigila la entrada de jugadores que completan su equipo o que están excluidos.

Lleva el acta del partido, indicando en ella los datos necesarios (goles, exclusiones, descalificaciones y expulsiones).

19:2. El cronometrador controla:

a) La duración del juego (2:1, 2, 4 y 7); los árbitros son quienes deciden la parada

y puesta en marcha de los cronómetros (2:4).

b) El número correcto de jugadores y oficiales en el banco de reservas (4:1).

c) En colaboración con el anotador, la entrada de los jugadores que lleguen tarde, para completar su equipo (4:3).

d) La salida y entrada de reservas (4:4-5).

e) La entrada en el terreno de jugadores no cualificados (4:6).

f) El tiempo de exclusión de los jugadores (17:4).

Si no hay instalación mural de cronometraje con señal automática de final de partido, el cronometrador debe señalar claramente el final del primer tiempo y el final del partido.

19:3. Cuando hay una interrupción del tiempo de juego, el cronometrador indica a los responsables de ambos equipos el tiempo jugado o el que queda por jugar (salvo que se utilice una instalación mural de cronometraje).

19:4. Si el sistema mural de cronometraje no es capaz de indicar también el tiempo de exclusión (al menos tres por equipo en partidos organizados por la IHF), el cronometrador deberá colocar una tarjeta sobre su mesa, que muestre el tiempo de finalización de cada exclusión, así como el dorsal del jugador excluido. En caso de no ser esto posible, la tarjeta deberá ser entregada al oficial responsable de equipo.

COMENTARIOS A LAS REGLAS DE JUEGO

INDICE DE LOS COMENTARIOS

- 1.- Time-Out (2:4).
- 2.- Tiempo muerto de equipo (por analogía, 2:4).
- 3.- Cambio de portero antes de lanzamiento de 7 metros (4:4).
- 4.- Varias infracciones durante un cambio de jugadores (4:4).
- 5.- Cinta sujeta-cabellos (4:7).
- 6.- Entrada en el área de portería en caso de clara ocasión de gol (6:2 c, 14:1c).
- 7.- Señal de advertencia de juego pasivo (7:10).
- 8.- Sanciones progresivas (8:4, 17:1 b, 17:5 e).
- 9.- Actitudes antideportivas (8:4, 17:1 d).
- 10.- Infracciones graves (8:5, 17:5 b).
- 11.- Actitudes antideportivas graves (8:6, 17:5 d).
- 12.- Lugar para la ejecución de un golpe franco (13:2).
- 13.- Ley de la ventaja (13:6, 14:10).
- 14.- Consecuencias de una descalificación directa (17:5 b,d).
- 15.- Exclusión en relación con descalificación directa (17:5 a-d, f, último párrafo 17:6, 17:8-9).
- 16.- Interrupción del juego (4:5, 18:14).

1.- “TIME-OUT” (2:4).

Las irregularidades cometidas durante una interrupción del tiempo de juego (time-out), tienen las mismas consecuencias que las irregularidades cometidas durante el tiempo de juego.

¿En qué momento debe de interrumpirse el tiempo de juego?:

1.- Obligatoriamente en caso de:

- a) Saque de árbitro;
- b) Descalificación o expulsión;
- c) Señal del anotador-cronometrador o del Delegado Técnico de la IHF (o Federación Continental);
- d) Tiempo muerto de equipo;
- e) Lanzamiento de 7 metros.

2.- Prioritariamente en caso de:

f) Influencias exteriores.

- g) Consultas necesarias;
 - h) Herida posible (supuesta) de un jugador;
 - i) Otra exclusión a un jugador de un equipo, mientras otra exclusión previa está siendo cumplida;
 - j) Pérdida clara de tiempo por parte de un equipo, por ejemplo en el cambio de portero o cuando debe ejecutarse un lanzamiento;
 - k) El balón sale del terreno de juego y no es visible por los árbitros.
- 3.- Eventualmente en caso de:
- l) Amonestación o exclusión;
 - m) Cambio irregular o penetración en el terreno de juego de jugadores reservas;
 - n) Un jugador tira lejos el balón o lo retiene.

2.- TIEMPO MUERTO DE EQUIPO (2:4).

Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto de equipo de un (1) minuto de duración en cada parte del tiempo normal de juego (se excluyen las prórrogas). El tiempo muerto de equipo deberá, si es posible, ser solicitado mediante una tarjeta verde. Una vez que se ha solicitado un tiempo muerto de equipo, éste no podrá ser anulado.

Cuando un oficial solicita un tiempo muerto de equipo al cronometrador, el time-out será concedido en cualquiera de las siguientes situaciones:

- cuando el balón ha entrado en la portería del equipo que solicita el tiempo muerto;
- cuando el balón ha traspasado la línea exterior de portería del equipo que solicita el tiempo muerto.

En ese momento el cronometrador interrumpe el juego haciendo sonar la bocina, hace la señal de time-out y señala con el brazo extendido el equipo que ha solicitado el tiempo muerto. Si se utiliza una tarjeta verde, ésta debe colocarse sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el tiempo muerto de equipo.

Si ya se ha ejecutado el saque de centro o de portería, el tiempo muerto de equipo no puede ser concedido.

El árbitro central decreta un time-out y el cronometrador detiene el reloj. el árbitro central realiza el gesto 18 (permiso de entrada al terreno de juego después de time-out) cuando autoriza el tiempo muerto. Sólo entonces el cronometrador empieza a controlar con otro reloj independiente la duración del tiempo muerto de equipo, y el anotador indica el tiempo muerto en el Acta de partido, así como el equipo que lo ha solicitado y la parte en que ha sido concedido.

Durante un tiempo muerto de equipo, los jugadores y oficiales deben permanecer en sus zonas de cambio, bien sea dentro o fuera del terreno de juego. Los árbitros permanecen en el centro del terreno de juego con el balón, y uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del anotador-cronometrador para consultar.

Las infracciones al Reglamento que se produzcan durante un tiempo muerto de equipo tienen las mismas consecuencias que las que suceden durante el

tiempo de juego (Comentario 1). En esta situación, es irrelevante si el jugador se encuentra dentro o fuera del terreno de juego; según la regla 17:3 c ,o 17:3 última frase, puede decretarse una exclusión debido a una conducta antideportiva.

Después de 50 segundos el cronometrador hace sonar la señal acústica indicando que el juego va a reanudarse dentro de 10 segundos, comenzando con un saque de centro o un saque de portería (16:3 a).

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

3.- CAMBIO DE PORTERO

ANTES DE LANZAMIENTO DE 7 M. (4:4).

Cuando el jugador que va a efectuar el lanzamiento de 7 m. se encuentra preparado ya con el balón en la mano y situado en el lugar apropiado, no se autorizará el cambio de portero.

En el caso en el que el portero se encuentre en esta situación y trate, a pesar de todo, de proceder al cambio, se le amonestará por actitud antideportiva, según 17:1d, y se le obligará a permanecer en la portería. Si a pesar de la amonestación el portero persiste en hacer el cambio, debe excluirse por actitud antideportiva repetida.

También se le debe excluir si ya fue objeto de una amonestación o si su equipo, en el momento que nos ocupa, ya había sido amonestado tres veces.

No tiene importancia el hecho de que el portero haya sido o no incitado a este cambio por su entrenador.

4.- DOBLE FALTA DURANTE UN CAMBIO DE JUGADORES (4:4).

Cuando, durante un cambio de jugadores, los dos jugadores cometen cada uno una infracción, sólo el jugador que ha cometido la infracción en primer lugar será sancionado.

5.- CINTA SUJETA-CABELLOS (4:7).

Las cintas para sujetar el cabello quedan autorizadas cuando se trate de material ligero extensible (por ejemplo, goma, lana, etc.).

6.- ENTRADA EN EL ÁREA DE PORTERÍA EN EL CASO DE CLARA OCASIÓN DE GOL

(6:2 c, 14:1 c).

El balón rechazado por el portero o por los postes de la portería es esperado por un atacante delante de la línea del área de portería; el defensor no tiene ninguna posibilidad de recuperar el balón en condiciones normales reglamentarias. Para impedir que su adversario tenga una posibilidad clara de coger el balón y marcar gol, el defensor penetra en el área de portería e impide la recuperación del balón por el jugador atacante.

Cuando en este caso preciso los árbitros están convencidos de que se ha malogrado una clara ocasión de gol, a causa de la entrada antirreglamentaria del defensor en el área de portería, esta acción se sancionará con un lanzamiento de 7 m. (14:1 c).

7.-SEÑAL DE ADVERTENCIA DE JUEGO PASIVO (7:10).

Si el árbitro central aprecia juego pasivo, levanta el brazo (Gesto 19) para indicar que no se advierte ninguna tentativa de lanzamiento a portería. El

árbitro de portería ejecuta entonces este mismo gesto. En principio, el árbitro central hace sonar su silbato para indicar juego pasivo si el equipo en posesión del balón no hace una clara tentativa de lanzar a portería.

Durante un ataque (que termina con la pérdida de la posesión del balón) esta señal debe efectuarse una sola vez. Después de un golpe franco a favor del equipo atacante, éste será penalizado por juego pasivo después de que éste sea otra vez apreciado.

El gesto de advertencia ofrece al equipo en posesión del balón un oportunidad de responder a la apreciación de los árbitros sobre el juego pasivo.

Los árbitros pueden también indicar juego pasivo sin señal de advertencia previa, cuando un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo:

- Mediante un lento cambio de jugadores.
- Jugando el balón hacia atrás en el propio campo, cuando éste podía haber sido pasado a otros compañeros.
- No aprovechando una clara oportunidad de lanzamiento a puerta.

8.- SANCIÓN PROGRESIVA (8:4, 17:1 b, 17:5 e).

La sanción progresiva significa que no es suficiente penalizar una infracción particular hacia el contrario con un golpe franco o un lanzamiento de 7 metros solamente, porque la infracción va más allá que aquéllas que normalmente ocurren en la lucha por el balón (8:3-4).

Las acciones dirigidas principalmente o exclusivamente al oponente y no al balón deben ser sancionadas progresivamente, teniendo en cuenta que estén reflejadas en la regla 8:2. Básicamente incluye infracciones dirigidas al cuerpo del contrario, tales como retener, agarrar, empujar, lanzarse sobre, zancadillear o golpear al contrario.

La obstrucción, aunque dirigida al cuerpo del contrario, está obviamente permitida, como se indica en la Regla 8:1.

Cada infracción que se encuentre en la definición para sanción progresiva debe ser castigada, comenzando por una amonestación y continuando por sanciones progresivas.

Las amonestaciones y exclusiones decretadas por otras razones tales como permanecer cerca del jugador que ejecuta un lanzamiento o no dejar el balón en el suelo tras una decisión arbitral, deben ser tenidas en cuenta en la progresividad, así como las sanciones debidas a conductas antideportivas..

9.- ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS (8:4, 17:1 d).

Los siguientes ejemplos deben considerarse actitudes antideportivas:

- a) Interpelaciones a un contrario durante la ejecución de un 7 m.;
- b) Durante una interrupción de juego, el contrario despeja el balón con el pie, retrasando la ejecución del golpe franco;
- c) Insultar al contrario o a un compañero;
- d) Un reserva o un oficial no restituye el balón que ha salido por la línea de banda;
- e) Retrasar un saque o un lanzamiento;
- f) Sujetar a un jugador por su equipamiento;
- g) El portero solicita un "time-out" al árbitro para realizar cambio durante un 7 m., el árbitro lo concede, el portero se acerca a la zona de cambios, pero regresa a la portería, sin efectuar el cambio;
- h) El portero no deja el balón cuando se ha ordenado un lanzamiento de 7 m. en su contra;

- i) Defender repetidamente el balón con la pierna o pie por parte del defensor;
- j) Si los jugadores defensores entran continuamente dentro de su área de portería o si son innecesariamente lentos en abandonar ésta causando una desventaja a los contrarios;
- k) Si un jugador intenta crear la (incorrecta) impresión de que un oponente ha cometido una infracción

10.- INFRACCIONES GRAVES (8:5, 17:5 b).

Los siguientes ejemplos deben considerarse como infracciones graves:

- a) Zancadilla intencionada;
- b) Golpear con el balón la cabeza del portero, que no está en movimiento, durante un lanzamiento de 7 m;
- c) Golpear con el balón en la cabeza a un jugador defensor en un golpe franco directo a portería, si el defensor no estaba moviéndose.
- d) Zancadilla intencionada;
- e) Golpear con el balón la cabeza del portero, que no está en movimiento, durante un lanzamiento de 7 m.

11.- ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS GRAVES (8:6, 17:5 d).

Los siguientes ejemplos deben considerarse como actitudes antideportivas graves:

- a) Infracción contra los árbitros;
- b) Empujar o lanzar el balón muy lejos, después de una decisión de los árbitros, sin que esta acción pueda ser calificada como actitud antideportiva simple;
- c) Actitud pasiva de un portero cuando se efectúa un lanzamiento de 7 m. dando a entender que no tiene intención de detener el lanzamiento de 7 m.;
- d) Reacción de revancha (repeler) después de haber recibido una falta (por ejemplo, responder con un codazo);
- e) Lanzar el balón contra un jugador adversario durante la interrupción del juego, si esta acción no se ha considerado como agresión.

12.- LUGAR PARA LA EJECUCIÓN DE UN GOLPE FRANCO (13:2).

El golpe franco debe lanzarse desde el lugar donde se cometió la falta (Ver, sin embargo, Comentario 16).

Cuando un jugador comete una infracción contra la Regla 17:3 d (no dejar el balón al decidirse una falta contra el equipo en posesión del mismo), el jugador que haya cometido la falta debe ser objeto de exclusión y se debe lanzar un golpe franco desde el lugar donde se cometió la infracción.

En otros casos se permite lanzar el golpe franco desde el lugar donde se encuentra el balón con la condición de que dicho jugador (el lanzador) no esté a más de 3 m. del lugar donde se cometió la infracción y se sitúe cerca de su propia área de portería. La tolerancia disminuye a medida que el golpe franco a lanzar se haya de hacer cerca de la línea de golpe franco del equipo contrario.

13.- LEY DE LA VENTAJA (13:6, 14:10).

Ya que los goles conseguidos en un partido deciden el resultado final, no se decretará un golpe franco (13:6) o lanzamiento de 7 metros (14:10) si con ello el equipo atacante quedara perjudicado. Consecuentemente, el árbitro deberá esperar para ver cualquier posible situación de ventaja (tales como

superioridad numérica o espacial) sucede y da la oportunidad de lanzar a portería.

Este retraso en la intervención del árbitro es necesaria porque la noción de ventaja adquiere prioridad. Si no se consigue gol (por ejemplo porque el jugador ha dado demasiados pasos o ha invadido el área de portería) o el árbitro hace sonar su silbato demasiado pronto, debe señalarse golpe franco o lanzamiento de 7 metros.

Cualquier sanción que deba ser aplicada deberá decretarse solamente una vez que la acción ofensiva se haya completado, ya que, aunque la sanción al jugador defensor es importante para el equipo atacante, es relativamente de menor importancia que la continuación del juego.

14.- CONSECUENCIAS DE UNA DESCALIFICACIÓN DIRECTA (17:5 b, d).

La descalificación por infracciones graves o por actitudes antideportivas graves, sólo tienen, en principio, vigor hasta el final del partido, deben considerarse como una decisión fundada en la observación de los árbitros. Excepto las infracciones contra los árbitros, aquellas descalificaciones no deben tener más consecuencias posteriores.

15.- EXCLUSIÓN (EL NUMERO DE JUGADORES EN EL TERRENO DE JUEGO SE REDUCE) EN RELACIÓN CON DESCALIFICACIÓN DIRECTA (17:5 a, b, c, d, f y último párrafo 17:6, 17:8-9).

La descalificación de un oficial, de un jugador en la zona de cambios, o de un jugador ya excluido, irá siempre acompañada de una reducción del número de jugadores en el terreno de juego, mediante una exclusión que "otro jugador" debe asumir (4:6).

Si un jugador excluido comete una falta posterior antes de la reanudación del juego, esta falta debe considerarse como continuación de la primera, y debe sancionarse con una sanción más grave.

Si esta falta posterior (con excepción de la agresión, que siempre debe ser sancionada con expulsión, Regla 17:7-9), es cometida después de la reanudación del juego, el jugador debe ser descalificado y el tiempo de exclusión debe ser cumplido por "otro jugador" (4:6).

16.- INTERRUPCIÓN DEL JUEGO (4:5, 18:14).

Cuando se detiene el juego por decisión del árbitro o un delegado técnico de la IHF (o de una Federación Continental) y jugadores u oficiales son amonestados o sancionados, el juego debe reanudarse mediante un golpe franco desde el lugar en que se cometió la falta. Cuando se trata de una clara ocasión de gol se concederá un lanzamiento de 7 m. al equipo contrario.

Cuando el juego se detiene por intervención del anotador-cronometrador, éste debe reanudarse mediante un lanzamiento correspondiente a la situación del juego. En principio el cronometrador solamente debería prestar atención a las infracciones cuando el tiempo está detenido.

**REGLAMENTO RELATIVO
A LA ZONA DE CAMBIO
ARTICULO 1º**

Las zonas de cambio se sitúan a la izquierda y derecha en prolongación de la línea de medio campo, al exterior de la línea de banda hasta 1,50 m. al lado y si las condiciones del terreno lo autorizan igualmente detrás de los bancos de las reservas

(Reglas de juego: figura 1).

Hasta el extremo de los bancos de las reservas como mínimo a 8 m. de la línea central, ningún objeto debe encontrarse a lo largo de la línea de banda.

ARTICULO 2º

Sólo los jugadores y oficiales de un equipo mencionados en el acta, están autorizados a situarse en las zonas de cambio (Regla 4:1).

En el caso de que la presencia de un intérprete sea necesaria, éste debe situarse detrás del banco de reservas.

Jugadores y oficiales que quieran abandonar la zona de cambio deben avisar al anotador-cronometrador. Ello lo hará el responsable del equipo abandonando momentáneamente la zona y volviendo a ella con posterioridad.

ARTICULO 3º

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

ARTICULO 4º

El anotador-cronometrador colaborará con los árbitros a controlar la aplicación del

Reglamento en las zonas de cambio, antes y durante el partido.

En el caso de que las condiciones definidas por las Reglas de Juego relativas a las zonas de cambio no sean respetadas, el saque de centro no debe efectuarse hasta la supresión de las irregularidades. En el caso en que situaciones de este tipo se produjesen durante el partido, éste debe ser detenido en la primera interrupción hasta la supresión de las anomalías.

ARTICULO 5º

Los oficiales tienen el derecho y el deber igualmente durante el partido, de mantener el espíritu deportivo y ético, respetar las Reglas de Juego y de dirigir y cuidar a su equipo. En principio, deberían estar sentados en el banco de reservas.

5.1.- Sin embargo, los oficiales pueden levantarse en la zona de banquillos:

- a) En caso de cambio de un jugador;
- b) Para dar indicaciones tácticas a los jugadores sobre el terreno de juego o sobre el banco de reservas;
- c) Para administrar cuidados médicos;
- d) Para solicitar un tiempo muerto de equipo;
- e) Para dialogar con el anotador-cronometrador en caso de situación excepcional y únicamente el responsable del equipo (Regla 4:1).

En principio, los jugadores reservas deberían estar sentados en el banco de reservas.

Sin embargo, se permite levantarse a los jugadores para:

a) Calentar detrás del banco de reservas, sin balón si se dispone del espacio suficiente y no se molesta.

5.2.- No está permitido:

a) Molestar o insultar a los árbitros, anotador-cronometrador, jugadores, oficiales o espectadores mediante provocaciones, protestas o cualquier otra conducta antideportiva (oralmente, con mimos o gesticulando);

b) Abandonar la zona de cambio a lo largo de la línea de banda para influenciar en el desarrollo del partido;

c) Estar de pie o correr a lo largo de la línea de banda para calentar.

ARTICULO 6º

En caso de no respetar el Reglamento de la zona de cambios, los árbitros están obligados a aplicar las Reglas 17:1 d ó 17:5 d (amonestación y respectiva descalificación).

ARTICULO 7º

En caso de que los árbitros no hayan observado las posibles infracciones al Reglamento de la zona de cambios, deben ser avisados por el anotador-cronometrador o por el representante de la Federación en la interrupción de juego inmediata.

Los representantes de la I.H.F. o los de una Federación Continental, nombrados oficialmente, tienen el derecho de interrumpir el juego para indicar una posible infracción a las Reglas, excepto en las decisiones fundamentadas en la observación de los árbitros.

En estos casos el juego debe reanudarse con el lanzamiento correspondiente a la situación del juego.

Sin embargo, si el Delegado Técnico de la IHF (o de la Federación Continental) ha encontrado necesario interrumpir el juego inmediatamente debido a una infracción de las reglas por parte de uno de los equipos, el juego se reanuda con posesión de balón para los oponentes (golpe franco o, en caso de una clara ocasión de gol, lanzamiento de 7 metros).

El jugador u oficial que cometa una infracción debe ser sancionado por los árbitros; los detalles deben ser recogidos en el Acta de Partido

ARTICULO 8º

Si los árbitros no sancionan una infracción a las Reglas de Juego, a pesar de la intervención del representante de la I.H.F. o de una Federación, nombrados oficialmente, éstos tienen derecho a tramitar un informe al Comité correspondiente.

Este Comité se pronunciará sobre los incidentes en la zona de cambios, así como sobre la actitud de los árbitros.

CAMBIOS REGLAMENTARIOS 2005

Introducción

Hay **11 cambios substanciales** que entrarán en vigor el 1 de agosto de 2005. Además, debe recordarse que varios *cambios fueron implementados en las reglas a través de las "Cartas de Aclaración 2-5"* durante el período 2002-04. Estos cambios serán ahora incorporados en el reglamento.

Existe también un tercer grupo de cambios. Estos son más pequeños e incluyen:

- aclaraciones o mejoras en el texto de las reglas o en su interpretación,
- una reorganización de los párrafos o del texto en ciertas reglas para conseguir un orden más lógico; y..
- algunos cambios menores en la redacción para mejorar la claridad y comprensión.

En total, los cambios que se efectúan en la redacción del Reglamento de Juego se aproximan al centenar.

A continuación, un breve resumen de los 11 cambios substanciales

1. Si un tiro libre debe ser ejecutado al final de un período del partido, (o al final de un período de prórroga), no se permite ningún cambio de jugadores, con la excepción de un jugador del equipo ejecutante. Además, los compañeros de equipo del jugador ejecutante deben (al igual que sus adversarios) ubicarse al menos a 3 metros de distancia de su posición. El objetivo es acelerar la ejecución de tales tiros libres.

2. Ya no es obligatorio para los árbitros solicitar un time-out al sancionar un lanzamiento de 7 metros. En cambio, se espera que los árbitros usen su juicio y soliciten un time-out sólo si existe un retraso sustancial antes de la ejecución del lanzamiento de 7 metros (por ejemplo por un cambio de arqueros) y la pérdida de tiempo sería injusta para uno de los equipos.

3. Cuando el cronometrista (o el delegado) da una señal con su silbato, generalmente para un team time-out o para señalar un mal cambio, el cronómetro oficial será detenido simultáneamente, sin esperar por cualquier señal o confirmación de los árbitros. El objetivo es evitar situaciones dónde los árbitros no escuchan la señal de la mesa y el reloj continúa en funcionamiento aunque cualquier acción ocurrida después del silbato de la mesa no es válida.

4. En base a la experiencia conseguida en los eventos IHF y en muchos países miembros, se ha decidido cambiar el número máximo de jugadores permitidos en un equipo y llevarlo de 12 a 14.

5. Tradicionalmente, si un jugador que no estaba incluido en la planilla de juego ingresaba al campo, se decidía su descalificación. Con los objetivos de

conseguir una sanción más razonable para un error administrativo y de sancionar a la persona que es responsable de la situación, la regla dirá ahora que **“el oficial responsable de equipo” recibe una sanción progresiva** en tales casos, en analogía con una actitud antideportiva. La misma decisión se aplica si “el oficial responsable de equipo” no se asegura de que sólo los oficiales registrados del equipo y los jugadores participantes estén en el área de sustitución.

6. El Body-piercing se ha convertido gradualmente en una preocupación específica en el contexto de los “objetos peligrosos”. El enfoque está puesto en objetos de “piercing” que podrían ser peligrosos para los otros jugadores; es decir, no se focaliza en aquellos que están dentro de la boca o bajo la ropa. **Los objetos de “piercing” visibles sólo pueden permitirse si pueden ser cubiertos en forma segura por medio de una cinta de la misma manera que se hace con un anillo plano o un arete pequeño.**

7. Las Situaciones en las que un atacante ha invadido el área de arco (o ha tocado la pelota dentro del área de arco) y originan un tiro libre para el equipo adversario, han causado frecuentemente retrasos y correcciones indeseables, ya que el arquero tiene a menudo la pelota dentro del área de arco pero debe moverse a una zona específica fuera del área para ejecutar el tiro libre. Con el objetivo de simplificar, tales **invasiones de área causarán ahora una reanudación a través de un saque de arco, es decir, los arqueros pueden ejecutar el lanzamiento desde cualquier lugar dentro del área de arco.**

8. La regla que trata las **acciones peligrosas que implican una descalificación** ha tendido a enfocarse en las acciones muy duras y violentas. Sin embargo, la experiencia es que una **acción que involucra un impacto relativamente pequeño también puede ser muy peligrosa si se produce en el momento en que el adversario está indefenso** (ya sea que haya saltando, esté corriendo y también cuando no esté capacitado para ver y ajustarse a la acción). **Se insertará esta aclaración en las reglas de juego.**

9. En el año 2001 se cambiaron las reglas para que un tiro libre fuera la manera normal de reiniciar el juego después de que **la pelota haya golpeado en el techo**. La experiencia con ese cambio en las reglas ha mostrado que pueden producirse algunas imprevistas y antideportivas ventajas posicionales. De acuerdo con esto, **la forma de reanudación será cambiada de un tiro libre a un saque lateral desde el lugar más cercano sobre la línea lateral más cercana** al lugar dónde la pelota golpeó en el techo.

10. En los casos que involucran un tiro libre, un lanzamiento de 7 metros, un saque lateral y un saque de centro, las reglas han dejado claro que **el jugador ejecutante tiene permitido tocar nuevamente la pelota después de que ésta haya rebotado en el arco del equipo adversario. Lo mismo aplica al caso del saque de arco**, pero esto no había estado claro en las reglas.

11. Hace varios años, cuando la regla con respecto a las exclusiones por 2 minutos fue cambiada para las infracciones ocurridas fuera del campo de juego, se omitió que la regla debe, para ser consistente, extenderse para **permitir que las exclusiones por 2 minutos (y también las expulsiones) puedan ser sancionadas con respecto a las infracciones ocurridas durante los entre-tiempos.** Actualmente, el próximo paso después de sancionar una tarjeta amarilla es una descalificación, algo que no es considerado deseable.

Cambio “de última hora” basado en la experiencia de Túnez 2005

Otro cambio, que podría sumarse a este grupo que recientemente hemos mencionado, ha surgido de la experiencia del Mundial de Túnez 2005. En este torneo se detectó la tendencia de algunos equipos a cometer, en los últimos segundos del partido, una dura infracción sobre un adversario. Tales infracciones se realizaban en una posición del campo tal que no hubiera posibilidades de sancionarla con un lanzamiento de 7 metros, con el claro objetivo de evitar que el jugador del equipo adversario tenga la posibilidad de pasar la pelota y avanzar en el campo para convertir un gol decisivo (ya sea para ganar el partido, para empatarlo o para obtener la diferencia de gol necesaria).

Con las reglas actuales, el jugador infractor es simplemente sancionado con una descalificación.

A partir de Agosto 2005, las infracciones realizadas durante el último minuto del partido con la intención obvia de evitar que el oponente tenga una oportunidad final para convertir un gol decisivo, serán específicamente incluidas en la categoría que indica que deben ser informadas con el propósito de habilitar a la Federación responsable para sancionar al jugador más allá del propio partido.

Resumen de otros cambios en el Reglamento 2005

Estos cambios, por más que puedan sean catalogados como “menores,” no dejan de ser muy interesantes. En gran medida, ayudarán a corregir algunos errores de interpretación que actualmente se producen.

Se enuncian, a continuación, sólo los que considero más importantes:

“Desempates” por lanzamientos de 7 metros.

Se indica en las reglas que si el resultado sigue siendo un empate luego de jugar todos los tiempos de prórroga, el partido se definirá de acuerdo al “reglamento particular de la competencia”. No obstante, se incluye una mención al procedimiento de desempate por medio de la ejecución de lanzamientos de 7 metros, en caso de que éste sea el sistema elegido. Al respecto, puede decirse que se mantiene el procedimiento que se especificaba en las Regulaciones para eventos organizados por la IHF. Esto es:

- Los árbitros eligen el arco en que se efectuarán los lanzamientos
- Los árbitros realizan un sorteo para determinar qué equipo lanzará en primer y último lugar.
- Cada equipo nombra 5 jugadores que lanzan en forma alternada.

- Los jugadores descalificados, expulsados o que se encuentren cumpliendo su tiempo de exclusión al finalizar el último período de prórroga no serán elegibles para ejecutar estos lanzamientos.
- Los equipos no necesitan entregar el orden en que los jugadores deberán efectuar tales lanzamientos (libre orden de ejecución entre los 5 de la lista).
- Los arqueros pueden intercambiarse libremente entre un lanzamiento y otro (elegidos de entre los 14 jugadores que conforman el equipo)
- Si luego de la serie de 5 lanzamientos el resultado continúa empatado, se actúa como sigue :
 - Cada equipo nombra 5 jugadores para efectuar los lanzamientos (**pueden ser los mismos** de la lista anterior).
 - Se efectúan lanzamientos en el orden inverso al que se lanzó la primera de las series.
 - Esta nueva serie finaliza **cuando se obtiene diferencia de un gol, luego de haber ejecutado la misma cantidad de lanzamientos.**
- De continuar el empate, se sigue con este procedimiento (nominando 5 jugadores y ejecutando series individuales hasta que se alcance una diferencia en el tanteador)

“Jugadores que actúan como arqueros”

Se aclara que todos los jugadores de un equipo que sean utilizados como arqueros deben vestir el mismo color. También se aclara que un jugador que cambia su posición entre arquero y jugador de campo debe usar el mismo número en ambas posiciones

“Capitanes”

El requerimiento para los capitanes de equipo de lucir un brazalete ha sido eliminado, ya que se considera que el “capitán” es una cuestión interna del equipo. El Sorteo inicial se efectuará ahora en presencia del “oficial responsable de quipo”, o de otro oficial o de un jugador cualquiera en su representación.

“Ejecución de un lanzamiento estando sentado, acostado o arrodillado”

Se aclara perfectamente en las reglas que es posible ejecutar un lanzamiento formal si un jugador está en alguna de estas posiciones y posee un pie apoyado en el piso.

”Juego pasivo”

- Ya no se indica un tiempo para la fase de organización del ataque (en el reglamento actual se indica que, al menos, dicho tiempo debe ser de 5 segundos)
- Se explica claramente que las demoras reiteradas en la ejecución de un saque de centro (por ejemplo cuando el arquero lleva lentamente el balón al centro o realiza un pase errático al medio del campo), un tiro libre (por ejemplo simulando desconocer el lugar exacto de ejecución), un saque lateral o un saque de arco también deben ser consideradas como juego pasivo después de que haya existido previamente una advertencia con respecto a tales tácticas ;

“Regla 15”

Esta regla se ha reestructurado y se ha vuelto a escribir en una gran parte

Se realiza ahora una clara distinción entre las infracciones a las reglas ocurridas antes y durante los lanzamientos. Con respecto a las violaciones ocurridas durante un lanzamiento, se hace una distinción entre las que fueron precedidas por un toque de silbato del árbitro ordenando la reanudación, y aquéllas que no lo fueron. En el antiguo texto, no había concordancia entre la práctica antigua de ser más “indulgente” cuando no había existido un toque de silbato ordenando la ejecución (posibilitando típicamente una corrección) y la de ser más estricto cuando sí había existido una señal de reanudación (típicamente para dar una “sanción”). El texto y la interpretación están ahora más de acuerdo con lo que ha sido la práctica común.

De esta forma:

- Las infracciones cometidas por el equipo ejecutante del lanzamiento antes de la ejecución (por ejemplo en la posición, o cuando un compañero toca la pelota), implicarán una CORRECCION de la situación.
- La forma de sancionar las infracciones cometidas por el equipo ejecutante del lanzamiento durante la ejecución, dependerá de si el árbitro había hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución:
 - Si el árbitro NO había hecho sonar su silbato: la situación implicará una CORRECCION de la situación y debe volverse a ejecutar el lanzamiento. No obstante, aplica aquí el concepto de la ventaja: Si el ejecutante del lanzamiento pierde inmediatamente la posesión del balón después de una ejecución incorrecta, debe considerarse que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continúa.
 - Si el árbitro HABÍA hecho sonar su silbato: debe sancionarse la situación con un TIRO LIBRE EN CONTRA (por ejemplo, cuando: el jugador salta, se mueve de la posición, hace picar el balón, los compañeros invaden el área de 9 metros, etc.)

“Sanción de jugador u oficial desconocido a priori”

Se deja muy claro que si una persona ha sido observada por los árbitros manteniendo una conducta antideportiva o una conducta antideportiva grave antes del inicio del partido, y sólo después del inicio del mismo se torna evidente que esa persona es un jugador o un oficial, entonces, la sanción disciplinaria por su mala conducta puede ser aplicada en ese momento.

“Sanción durante los procedimientos de desempate”

Esta situación no se mencionaba en las viejas reglas, por lo que había un vacío reglamentario.

Durante tales procedimientos de desempate, por ejemplo ejecución de lanzamientos de 7 metros, los árbitros pueden determinar que, cuando las sanciones por un tiempo específico carecen de sentido, cualquier caso de conducta antideportiva que sea significativo o repetido debe implicar una descalificación, impidiendo la posterior participación en el procedimiento.

“Defensa con el pie”

Se incluye una indicación muy clara sobre la forma de actuación referente a este tema, al señalar como ejemplo de actitud antideportiva: “cuando activamente se utilice un pie o parte baja de la pierna para bloquear un lanzamiento o un pase; (en cambio, no deben ser sancionadas las situaciones en que existe un movimiento reflejo, tal como un cierre de piernas instintivo mientras la pelota está llegando, o un bloqueo del balón en un movimiento normal de las piernas mientras el jugador se está moviendo hacia el adversario)

“Balón rodando en el área”

Se aclara que si la pelota está estacionaria en el área de arco (o rodando en ella), se considera que está en poder del equipo del arquero. En estos casos, la pelota debe ser puesta en juego por el arquero por medio de un saque de arco. No obstante, antes que la pelota sea recogida por el arquero, se considera que está en juego (sin que pueda ser tocada por ningún jugador). Una infracción de un compañero del arquero implica un tiro libre para el adversario, mientras que una infracción por parte del equipo adversario implica una reanudación mediante un saque de arco.

>> Visión sobre el Fair Play

El juego limpio es el estilo para ganar -- una buena muestra para el futuro

por **Christer Ahl** - Presidente de la Comisión de Arbitros y Reglas de Juego

Entre toda la estadística del Campeonato del Mundo en Tunez, quizá no fue observado por cada uno que los ganadores de la medalla de oro, España, eran también los ganadores de la competición por el Premio Fair Play! Esto vale notar, porque ha sido deplorable y común notar que equipos usando más “táctica sucias” y cínicas han sido relativamente más acertados.

También interesan las declaraciones leídas de los Coaches y Jugadores españoles expresando que su triunfo en el Fair Play no era una coincidencia o una sorpresa. Habían decidido, basado en experiencias previas, que debían hacer un esfuerzo especial de mejorar en su ranking en campeonatos anteriores acentuando velocidad y delicadeza en vez de métodos más resistentes. Estamos alegres que esta actitud positiva haya tenido éxito!

Algo en contraste, había quejas de algunos de los equipos menos experimentados que 'eran entendidos mal' por los Árbitros. Esto no es nada nuevo: los equipos superiores de África, de Asia y de Pan América se han sentido a menudo perjudicados, a pesar de los buenos resultados en los campeonatos, porque han estado normalmente en el fondo de la estadística por el Fair Play.

Sería incorrecto pensar que estos equipos vienen con una mala actitud y más táctica 'sucias'. La llave a la diferencia en castigos está algo en la carencia relativa de la experiencia de competiciones de la clase mundial. Un jugador

muy experimentado puede reaccionar más tranquilamente en una situación de la presión y sabe que un empuje pequeño o una agarrada muy rápida será suficiente para interferir con las acciones del opositor. Tal ensucie no está siempre la atención de los árbitros. Por el contrario, un jugador menos experimentado es más probable que pueda actuar con emociones y no tendrá el mismo instinto para utilizar ' impacto mínimo '. En lugar, tal jugador es más probable confiar una falta mas grande (asiendo o tirando de un jugador, de un empuje duro, golpeando en el brazo, o aún con las piernas ilegalmente) que sea tan flagrante que no puede ser pasado por alto por los árbitros.

Los coaches para equipos menos experimentados tienen ya una tarea difícil en conseguir que sus jugadores estén listos para un campeonato del mundo. Hacen a menudo un trabajo fantástico en sacar lo más hacia fuera posible las capacidades atléticas y técnicas de los jugadores, conjuntamente con aplicación de táctica innovadoras. Uno desearía también que pudieran conseguir que sus jugadores adquirieran rápidamente el instinto tranquilo de usar ' el impacto mínimo ' en cada encuentro crítico con un oponente.

>> **Falla en el último minuto**

Las Reglas pasadas cambian "minuciosamente" contra el "sabotaje en el último minuto"

por **Christer Ahl** - Presidente de la Comisión de Árbitros y Reglas de Juego de la I.H.F.

Las decisiones sobre los cambios a las Reglas para Agosto de 2005 esencialmente se han tomado. Solamente el Consejo de la IHF acordó apoyar un esfuerzo ' minucioso ' de la Comisión de Árbitros en ocuparse de una tendencia desafortunada que llegó a ser evidente durante el Campeonato del Mundo en Túnez.

En varios partidos, un jugador cometió cínicamente un seria o peligrosa falta para ensuciar durante el minuto último (o segundos últimos) del juego, para quitar simplemente la ocasión final de que los rivales anoten una gol que los haga ganar o igualar un partido. La intención era siempre obvia y los métodos usados eran muy fuertes, para asegurarse de que el rival no podría pasar o tirar el balón. Por otra parte, el jugador culpable tomó cuidado para cometer la falta en una situación o lugar donde no sería posible que los árbitros concedan un 7-metros. Había reacciones fuertes contra esta clase de actitudes (editase también un artículo en el link la "esquina del árbitro" durante el Campeonato del Mundo) y ambos árbitros, rivales, y los espectadores se sintieron frustrados en estas situaciones. Una continuación de esta tendencia sería claramente muy mala para la imagen de nuestro deporte. El jugador culpable no se preocupó en ese momento de recibir ' una tarjeta roja ', pues las reglas actuales no requieren que tales descalificaciones ahora tan divulgadas, que haya ningún otro castigo para el jugador.

Esta disposición ahora se está cambiando en las Reglas a partir del 1º de Agosto de 2005. Una violación ' de tarjeta roja ' en el minuto final de un juego,

con la intención obvia de la prevención que los opositores consigan una ocasión final de anotar un Gol, ahora se está definiendo específicamente como una falta de categoría de las descalificaciones que deben ser informadas con el fin de permitir a la Federación responsable castigar al jugador más allá de ese juego. Las regulaciones para tales castigos no están en el libro de la regla, pues son la prerrogativa de cada Federación. Sin embargo, porque los acontecimientos de la IHF estarán en esa línea (con las regulaciones existentes), de aplicar una suspensión de 2 (dos) partidos sea típica para todas las Federaciones. Nunca puede haber un remedio perfecto para los jugadores y los coaches que actúan totalmente cínicos y sin escrúpulos, pero se espera que esta clase de amenaza de la suspensión adicional tendrá un efecto de disuasión!