

PORTADA

El objetivo de este documento es facilitar a todos los interesados en las Reglas de Juego del balonmano, la transición de la versión 2005 a la versión 2010, en vigor a partir del 1 de Julio de 2010. Para ello el presente documento está escrito en 4 colores que tienen los siguientes significados:

NEGRO: *Texto que se mantiene inalterable de una versión a otra.*

AMARILLO TACHADO: *Es el texto de la versión 2005 que ya no aparece en la versión 2010.*

AZUL: *Nuevo texto incorporado a la versión 2010 y que contiene los cambios efectuados en las Reglas.*

NARANJA: *Se corresponde con el texto antiguo, pero se han realizado cambios estructurales, gramaticales o de significado.*

Lógicamente, no siempre se corresponden los números de página del índice con los reales, debido a la duplicidad de textos.

2ª portadilla
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE
BALONMANO

Edita:

REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE
BALONMANO

PRÓLOGO

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

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

Nota:

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

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

ÍNDICE

	Pág.
Reglas de Juego, Gestoforma , Aclaraciones y Reglamento de la Zona de Cambios	7-93
▶ Prólogo	5
▶ Reglas de Juego	
1 - El Terreno de juego	8-12
2 – Tiempo de juego , Señal final y Time-out	13-16
3 - El Balón	17
4 - El Equipo , Sustituciones , Equipación , Jugador lesionado	18-21
5 - El Portero	22-23
6 - El Área de portería	24-25
7 - Cómo puede jugarse el balón, Juego Pasivo	26-28
8 - Faltas y Conducta Antideportiva	29-31
9 - El Gol	32-33
10 – El Saque de centro	34
11 – El Saque de banda	35
12 – El Saque de portería	36
13 – El Golpe franco	37-40
14 – El Lanzamiento de 7 Metros	41-42
15 - Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos (Saque de centro , Saque de banda , Saque de portería , Golpe franco y Lanzamiento de 7 metros)	43-45
16 - Las Sanciones Disciplinarias	46-51
17 - Los árbitros	52-53
18 - El Anotados y el Cronometrador	54
▶ Gestoforma	57-67
▶ Aclaraciones a las Reglas de Juego	69-83
▶ Reglamento relativo a la zona de cambios	85-88
▶ Directrices para el terreno de juego y las porterías	89-93

Reglas de Juego

El terreno de juego

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

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

Las características del terreno de juego **no deben ser modificadas durante el partido de tal forma que un equipo gane alguna ventaja.**

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

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

Las porterías tendrán una red **que debería estar sujeta de tal forma que un balón lanzado dentro de la portería normalmente se quede dentro de ella.**

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

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

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

Nota: Pueden encontrarse requisitos técnicos más detallados para el terreno de juego y las porterías en las **Directrices** para el Terreno de Juego y las Porterías, en la página **92**.

Regla 1

Gráfico 1: El terreno de juego

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

(Las dimensiones se indican en cm)

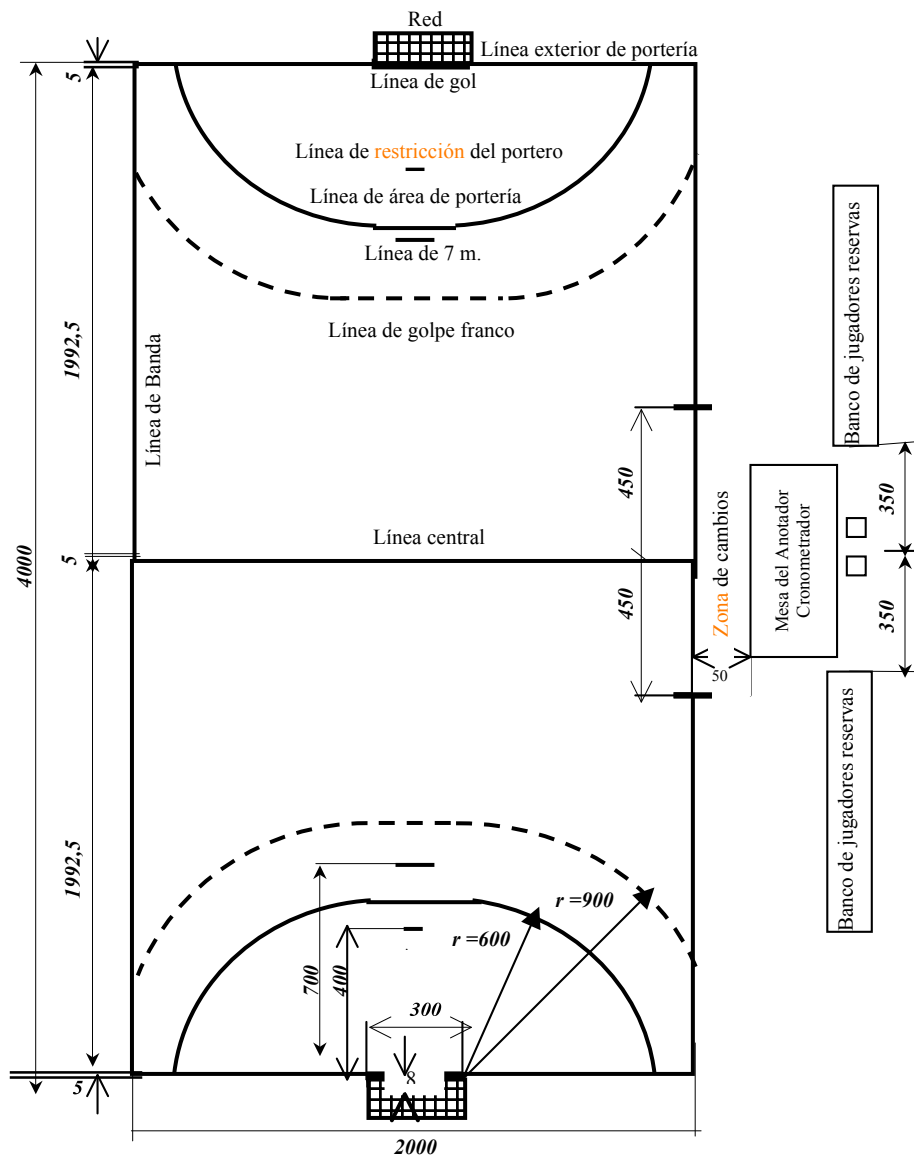
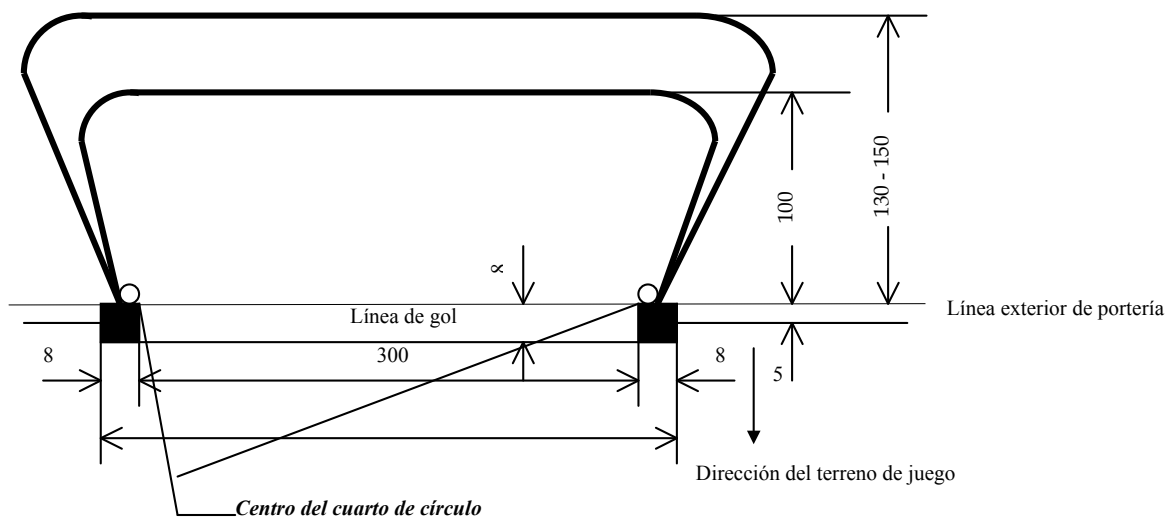
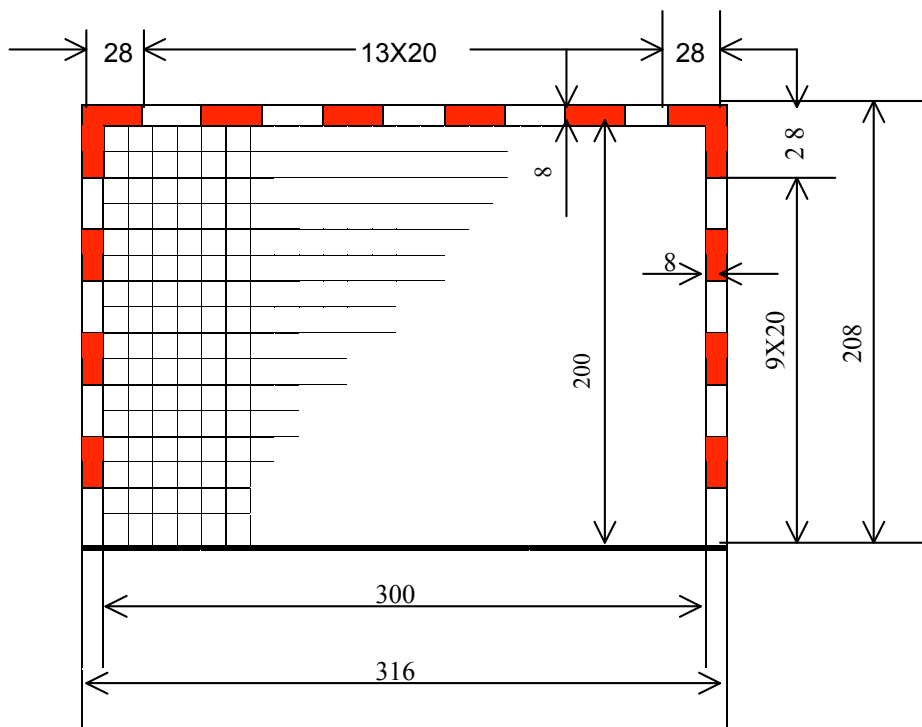


Gráfico 2a: La portería



Regla 1

Gráfico 2b: La portería – **vista lateral**

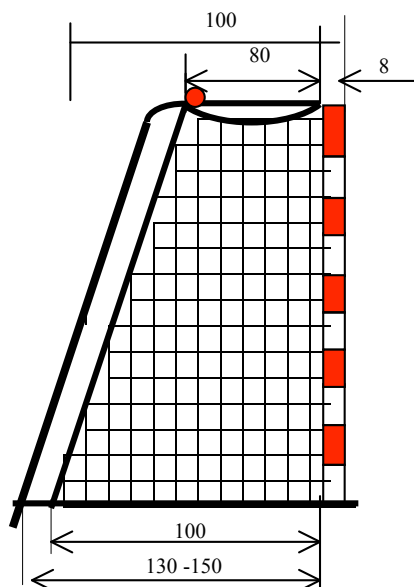
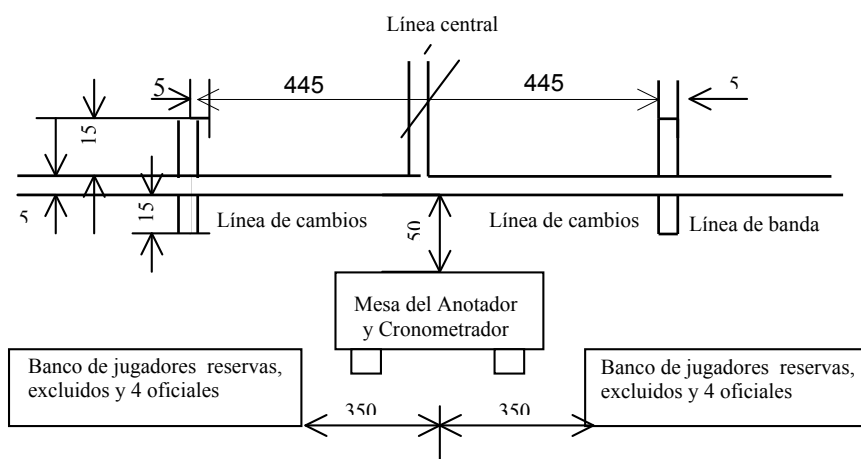


Gráfico 3: Líneas y zonas de cambios



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

Tiempo de juego, Señal final y Time-out

► Tiempo de juego

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

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

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

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

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

Comentario:

Si se utilizan los lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, tienen derecho a participar los jugadores que no estén excluidos o descalificados o expulsados al finalizar el tiempo de juego (ver también la regla 4:1, 4º párrafo). Cada equipo designa cinco jugadores. Estos jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, alternando con los jugadores del otro equipo. No es obligatorio que los equipos anuncien la secuencia de sus lanzadores. Los porteros pueden ser libremente elegidos y sustituidos entre los jugadores autorizados a participar. Los jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como lanzadores y como porteros.

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

Regla 2

lugar en la primera tanda, empezará lanzando durante el resto de lanzamientos.

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

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

► La señal final

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

Comentario:

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

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

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

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

2:5 Para los golpes francos ejecutados (o repetidos) según la Regla 2:4, se aplican restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores. Como excepción a la flexibilidad normal para las sustituciones indicada en la Regla 4:4, **el único cambio de jugadores permitido es para un jugador del equipo lanzador**. Las infracciones son sancionadas según la Regla 4:5, 1^{er} párrafo. Además, todos los compañeros de equipo del lanzador tienen que estar situados al menos a 3 metros del lanzador, además de encontrarse fuera de la línea de golpe franco del equipo contrario (13:7, 15:6; ver también Aclaración N° 1).

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

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

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

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

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

► Time out

2:8 Un time-out es obligatorio cuando:

- a) se sanciona con 2 minutos de exclusión o descalificación; **e expulsión;**
- b) se concede **un tiempo muerto** de equipo;

Regla 2

- c) suena la señal del cronometrador o del delegado técnico;
- d) las consultas entre los árbitros son necesarias, de acuerdo con la Regla 17:7.
Normalmente también se concede time-out en algunas otras situaciones, dependiendo de las circunstancias (ver Aclaración nº 2).

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

- 2:9** En principio, los árbitros deciden cuándo debe detenerse el reloj y cuándo debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego se indicará al cronometrador por medio de tres toques cortos de silbato y la gestoforma nº 15.

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

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

Comentario:

Un toque de silbato del cronometrador/Delegado detiene realmente el juego. Incluso si los árbitros (y los jugadores) no se dan cuenta inmediatamente de que el partido ha sido detenido, no es válida cualquier acción en el terreno de juego después del toque de silbato. Esto significa que si un gol fue marcado después del toque de silbato de la mesa, debe ser anulado. De forma análoga, una decisión para conceder un lanzamiento a un equipo (lanzamiento de 7 metros, golpe franco, saque de banda, saque de centro o saque de portería) también queda invalidada. El juego se reanudará en la forma que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrador / delegado dio el toque de silbato. (Deberá tenerse en cuenta que la razón típica para intervenir es un tiempo muerto de equipo o un cambio antirreglamentario).

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

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

El balón

- 3:1** El balón está fabricado de piel o material sintético. Debe ser esférico. La superficie no debe ser brillante o resbaladiza (17:3).
- 3:2** El tamaño de los balones, es decir, la circunferencia y el peso, según las diferentes categorías de los equipos, son:
- 58- 60 cm y 425-475 gr (Tamaño 3 IHF), categorías masculina absoluta y masculina juvenil (más de 16 años);
 - 54-56 cm y 325-375 gr (Tamaño 2 IHF) categorías femenina absoluta y femenina jóvenes (más de 14 años) y masculina jóvenes (de 12 a 16 años);
 - 50-52 cm y 290-330 gr (Tamaño 1 IHF) categorías femenina jóvenes (de 8 a 14 años) y masculina jóvenes (de 8 a 12 años).

Comentario:

Los requisitos técnicos para los balones que se pueden usar en todos los partidos internacionales oficiales se indican en el Reglamento del Balón de la IHF.

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

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

Regla 4

El Equipo, Sustituciones, Equipación, Jugador lesionado

► El equipo

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

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

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

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

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

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

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

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

El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse de que, una vez que el partido haya comenzado, ninguna otra persona salvo los oficiales de equipo que estén inscritos en el acta (4 como máximo) y los

jugadores que estén autorizados a participar (ver Regla 4:3), permanezca en la zona de cambios. Una infracción de esta regla implica una sanción progresiva para el “oficial responsable de equipo” (16:1b, 16:3d y 16:6c).

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

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

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

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

► Sustitución de jugadores

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

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

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

Comentario:

El propósito de la “línea de cambios” es asegurar sustituciones deportivas y ordenadas. No se ha establecido con la intención de provocar sanciones en otras situaciones, como cuando un jugador pisa la línea de banda o la línea exterior de gol de forma descuidada y sin ninguna intención de obtener una ventaja (por ejemplo, para coger agua o una toalla en el banco sólo un poco más allá de la línea de cambios, o abandonando el campo de forma deportiva cuando se le sanciona con una exclusión y cruza la línea de banda junto al banco de reservas pero justo por fuera de la línea de 15 cm). El uso táctico e

Regla 4

ilegal de *la zona exterior al terreno de juego se trata separadamente en la Regla 7:10*

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

El encuentro se reanuda con un golpe franco para los contrarios (13:1a-b; ver, no obstante, Aclaración nº 7)

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

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

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

► Equipación

- 4:7** Todos los jugadores de campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseños de los dos equipos *debe distinguir claramente a uno del otro*. Todos los jugadores *utilizados* en la posición de portero en un equipo deben vestir el mismo color, el cual debe distinguirse del de los jugadores de campo de ambos equipos y del portero (s) del equipo contrario (17:3).

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

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

4:9 Los jugadores deben llevar zapatillas deportivas.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protectores de la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, “piercing” visibles, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o con montura sólida, o cualquier otro objeto que pueda ser peligroso (17:3). Pueden ser autorizados los anillos planos, pendientes pequeños y “piercing” visibles, siempre que estén cubiertos de tal forma que no se consideren peligrosos para los **otros** jugadores. Están permitidas **las cintas del pelo, los pañuelos para la cabeza y el brazalete de capitán**, siempre y cuando estén hechos de un **material blando y elástico**.

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

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

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

4:11 En caso de una lesión, los árbitros pueden dar permiso (**mediante los gestos Nº 15 y 16**) para que dos personas que “están autorizadas a participar” (ver Regla 4:3) entren en el terreno de juego durante un time-out, con el **propósito específico de asistir** a un jugador lesionado de su equipo.

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

Regla 5

El portero

Se **permite** al portero:

- 5:1** tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, en una acción defensiva **dentro del** área de portería;
- 5:2** desplazarse con el balón dentro del área de portería sin estar sujeto a **las restricciones** que se aplican a los jugadores de campo (*Reglas 7:2-4, 7:7*); no obstante, al portero no **le** está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería (*Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b*);
- 5:3** salir del área de portería **sin el balón** y **participar en el juego fuera de ella**; al hacer eso, el portero está sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores de campo (**excepto en la situación descrita en la regla 8:5 Comentario, 2º párrafo**);

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

- 5:4** salir del área de portería **con el balón** y jugarlo de nuevo en el área de juego, si **aún no ha logrado** controlarlo.

Al portero **no le está permitido**:

- 5:5** poner en peligro al contrario en una acción defensiva (*8:3, 8:5, 8:5 Comentario, 13:1b*);
- 5:6** salir del área de portería **con el balón controlado**; esta acción se sanciona con un golpe franco (*de acuerdo a las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7 3^{er} párrafo*), si los árbitros habían pitado para la ejecución del saque de portería; en caso contrario el saque de portería **simplemente se repite** (*15:7, 2º párrafo*); ver, no obstante, la interpretación de la ley de la ventaja en 15:7, si el portero perdiera el balón fuera del área de portería después de haber cruzado la línea con el balón en su mano);
- 5:7** tocar el balón cuando está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, **mientras el portero está** dentro de ella (*6:1, 13:1a*);
- 5:8** introducir el balón dentro del área de portería cuando está parado o rodando por el suelo fuera del área de portería (*6:1, 13:1a*);

- 5:9** volver a entrar en el área de portería desde el área de juego con el balón (6:1, 13:1a);
- 5:10** tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando éste se mueve en el suelo en el área de portería hacia el área de juego (13:1a);
- 5:11** franquear la línea de restricción del portero (línea de 4 metros) o su prolongación a ambos lados, antes de que el balón haya salido de la mano del contrario que está ejecutando un lanzamiento de 7 m (14:9).

Comentario:

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

Regla 6

El área de portería

- 6:1** Solo se permite al portero entrar en el área de portería (*no obstante, ver Regla 6:3*). Se considera que se ha entrado en el área de portería, que incluye la línea del área de portería, cuando un jugador de campo la toca con cualquier parte de su cuerpo.
- 6:2** Cuando un jugador de campo entra en el área de portería, las decisiones serán las siguientes:
- a) saque de portería, cuando un jugador del equipo en posesión del balón entra en el área de portería con el balón o entra sin el balón, pero obtiene una ventaja al hacerlo (12:1);
 - b) golpe franco, cuando un jugador de campo del equipo defensor entra en el área de portería y obtiene una ventaja, pero sin destruir una ocasión de gol (13:1b); ver también **Aclaración N° 5:1** 8:7);
 - c) lanzamiento de 7 m, cuando un jugador de campo del equipo defensor entra en el área de portería y debido a esto destruye una clara ocasión de gol (14:1a). El propósito de esta regla es que el concepto “entrar en el área de portería” no quiere decir solamente tocar la línea del área de portería, sino pisar claramente dentro del área de portería.
- 6:3** Entrar en el área de portería no se sanciona cuando:
- a) un jugador penetra en el área de portería después de jugar el balón, siempre que esto no suponga una desventaja para los contrarios;
 - b) un jugador de uno de los equipos entra en el área de portería sin el balón y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.
- 6:4** Se considera que el balón “no está en juego” cuando el portero lo controla **con sus manos** dentro del área de portería (12:1). El balón debe ser puesto de nuevo en juego mediante un saque de portería (12:2).
- 6:5** El balón permanece en juego mientras está rodando en el suelo dentro del área de portería. Está en posesión del equipo del portero y solamente el portero puede tocarlo. El portero puede recogerlo, con lo cual el balón no está en juego, y entonces lo pone de nuevo en juego, de acuerdo con las Reglas 6:4 y 12:1-2 (*ver, no obstante, 6:7b*). Esto lleva a un golpe franco (13:1a) si el balón es tocado por un compañero de equipo del portero mientras está rodando (*ver, no obstante, 14:1a, en relación con la Clarificación 6c*), y el partido continúa con un saque de portería [12:1 (III)] si el balón es tocado por un contrario.

El balón deja de estar en juego en cuanto se queda parado en el suelo en el área de portería [12:1 (II)]. Está en posesión del equipo del portero y solamente el portero puede tocarlo. El portero debe ponerlo de nuevo en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (*ver, no obstante, 6:7b*). Sigue siendo un saque de portería si el balón es tocado por algún otro jugador de cualquiera de los dos equipos (12:1 2º párrafo, 13:3).

Se permite tocar el balón cuando está en el aire sobre el área de portería, **siempre y cuando eso esté en conformidad con las reglas 7:1 y 7:8**.

- 6:6** El juego **continúa** (**mediante** un saque de portería de acuerdo con 6:4-5) si un jugador del equipo defensor **toca** el balón en una acción defensiva, y el balón es controlado por el portero o **se queda parado** en el área de portería.
- 6:7** Si un jugador juega el balón hacia su propia área de portería, las decisiones serán las siguientes:
- a) gol, si el balón entra en la portería;
 - b) golpe franco si el balón queda parado en el área de portería, o si el portero toca el balón y éste no entra en la portería (13:1a-b);
 - c) saque de banda si el balón sale por la línea exterior de **gol** (11:1);
 - d) el juego continúa **si el balón pasa a través del área de portería y vuelve al área de juego, sin haber sido** tocado por el portero.
- 6:8** Un balón que vuelve del área de portería al área de juego continúa en juego.

Cómo puede jugarse el balón, Juego Pasivo

► Cómo puede jugarse el balón

Está **permitido**:

- 7:1** lanzar, coger, parar, empujar o golpear el balón, utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas;
- 7:2** retener el balón durante un máximo de 3 segundos, también cuando se encuentra parado en el suelo (13:1a);
- 7:3** dar un máximo de 3 pasos con el balón (13:1a); se considera un paso cuando:
- un jugador en posesión del balón y con los dos pies en el suelo, levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro;
 - un jugador con un pie en el suelo, recepciona el balón y entonces toca el suelo con el otro pie;
 - durante un salto, un jugador recepciona el balón y toca el suelo con un solo pie, entonces salta sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
 - durante un salto, un jugador recepciona el balón y toca el suelo con ambos pies simultáneamente, entonces levanta un pie y lo coloca de nuevo en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro.

Comentario:

Es conforme a las reglas, si un jugador con balón cae al suelo, se desliza, y entonces se levanta y juega el balón. Este es también el caso, si un jugador se lanza al suelo a por el balón, lo controla y se levanta para jugarlo.

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

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

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

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

7:5 pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él;

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

No está **permitido**:

7:7 después de que el balón haya sido controlado, tocarlo más de una vez, a menos que, entretanto, éste haya tocado el suelo, a otro jugador o la portería (13:1a); sin embargo, tocarlo más de una vez no se sanciona si el jugador hace una “recepción defectuosa”, **esto es, el jugador no consigue controlarlo cuando intenta recepcionarlo** o pararlo);

7:8 tocar el balón con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado contra el jugador por un contrario (13:1a-b; *ver también 8:7e*);

7:9 el juego continúa si el balón toca a un árbitro en el terreno de juego;

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

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

► Juego Pasivo

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

El golpe franco se ejecuta desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

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

En ciertas situaciones los árbitros también podrán sancionar con golpe franco contra el equipo en posesión del balón sin **ninguna señal de advertencia previa**; por ejemplo, cuando un jugador se abstiene intencionadamente **de aprovechar una clara situación de gol**.

Faltas y conducta antideportiva

Está permitido:

8:1

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

Comentario:

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

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

No está permitido:

8:2

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

Regla 8

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

8:3

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

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

- Faltas que deben de ser castigadas con una inmediata exclusión de 2 minutos (8:4)
- Faltas que deben de ser castigadas con una descalificación (8:5)
- Faltas que deben ser castigadas con una descalificación y además requieren un informe escrito (8:6)

Criterios de toma de decisión:

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

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

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

Faltas que justifican una inmediata exclusión de 2 minutos

8:4

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

Esto se corresponde especialmente con aquellas faltas en las que el jugador culpable no tiene en consideración el peligro en que pone al contrario (ver también 8:5 y 8:6).

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

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

Faltas que justifican una descalificación

8:5

Un jugador que ataca a un contrario de forma peligrosa para su integridad física debe de ser descalificado (16: 6a). Este peligro para la integridad física del contrario viene de la gran intensidad de la falta o del hecho

Regla 8

de que el contrario está completamente desprevenido y por lo tanto no puede protegerse (*ver Regla 8:5 Comentario*).

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

- a) la pérdida real del control del cuerpo mientras corre o salta, o durante una acción de lanzamiento;
- b) una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del contrario especialmente la cara, garganta o cuello, (la intensidad del contacto corporal);
- c) la actitud imprudente demostrada por el jugador culpable en el momento de cometer la falta.

Comentario:

También una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y producir una lesión grave, si la falta es cometida en un momento en que el jugador está saltando en el aire o corriendo, y por lo tanto no puede protegerse a sí mismo.

En este tipo de situación, la base para juzgar si se merece o no una descalificación es el peligro para el contrario y no la intensidad del contacto corporal.

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

El portero debe ser descalificado si:

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

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

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

8:6

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

Indicaciones y características que podrían servir como criterios de toma de decisión además de las descritas en la Regla 8:5 son:

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

Comentario:

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

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

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

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

Regla 8

Conducta antideportiva que justifica una sanción progresiva

8:7

Las acciones que se describen a continuación bajo los epígrafes a-f son ejemplos de conducta antideportiva que debe ser sancionada de forma progresiva, comenzando con una amonestación.

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

Conducta antideportiva que justifica una exclusión inmediata de 2 minutos

8:8

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

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

- b) cuando se toma una decisión en contra del equipo en posesión del balón y el jugador que tiene el balón no lo pone inmediatamente a disposición de los contrarios dejándolo caer o depositándolo en el suelo;
- c) impedir el acceso a un balón que ha caído en la zona de cambios.

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

8:9

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

Se indican a continuación algunos ejemplos:

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

Comentario:

En los casos de un lanzamiento de 7 metros o un golpe franco, el lanzador es el responsable de no poner en peligro al portero o al defensor.

Regla 8

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

8:10

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

Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

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

Faltas y conducta antideportiva

Está permitido:

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

No está permitido:

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

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

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

Regla 8

8:4 Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva. (Para los ejemplos, ver Aclaración N° 5). Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de equipo, dentro o fuera del terreno de juego. La sanción progresiva también se aplica en el caso de conducta antideportiva (16:1c, 16:3c-d y 16:6a).

8:5 Un jugador que ataca a un contrario y pone en peligro la integridad física del adversario debe ser descalificado (16:6b), especialmente si:

a) desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando un lanzamiento o pasando el balón;

b) realiza cualquier acción en que el contrario sea golpeado en la cabeza o en el cuello;

c) golpea deliberadamente el cuerpo del contrario con el pie o la rodilla o de cualquier otra forma; esto incluye la zancadilla;

d) empuja al contrario que está en carrera o saltando, o le ataca de tal forma que éste pierda el control de su cuerpo; también se aplica esta regla cuando un portero abandona el área de portería para impedir un contraataque de los contrarios;

e) cuando, en la ejecución de un golpe franco en un lanzamiento directo a portería, el balón golpea a un defensor en la cabeza, asumiendo que el defensor no estaba en movimiento; o cuando golpea al portero en la cabeza en un lanzamiento de 7 m, asumiendo que el portero no estaba en movimiento.

Comentario:

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

8:6 — El comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (por ejemplo, ver Aclaración N° 6) se sancionará con descalificación (16:6e).

8:7 — El jugador que cometa una agresión durante el tiempo de juego deberá ser expulsado (16:9-11). La agresión fuera del tiempo de juego (ver 16:13) lleva a la descalificación (16:6d, 16:14b). El oficial de equipo que cometa una agresión será descalificado (16:6e).

Comentario:

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

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

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

Regla 9

El gol

9:1 Se consigue un gol cuando todo el balón ha rebasado completamente la línea de gol (ver Fig. 4), siempre y cuando no se haya cometido ninguna infracción a las reglas por parte del lanzador, un compañero o un oficial de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de portería confirma que se ha conseguido el gol con dos cortos toques de silbato y el gesto N° 12.

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

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

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

Comentario:

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

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

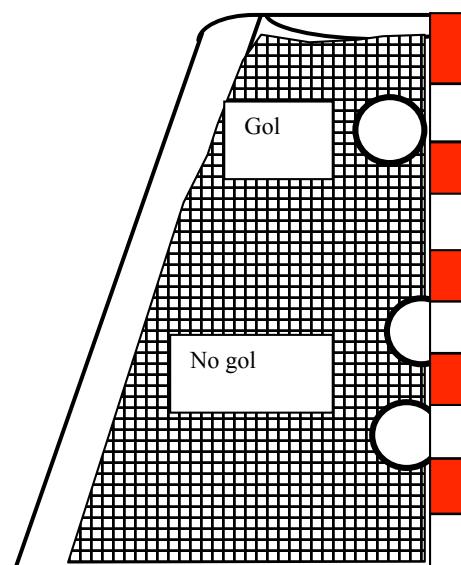
Los árbitros deben dejar claro (sin un saque de centro) que han concedido un gol, si la señal de final de un periodo suena inmediatamente después de que se haya marcado un gol y antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado.

Comentario:

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

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

Figura 4: El Gol



Regla 10

El saque de centro

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

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

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

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

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

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

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

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

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

El saque de banda

- 11:1** Se ordena saque de banda cuando el balón ha **cruzado** completamente la línea de banda o cuando un jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar el balón antes de que éste haya cruzado la línea exterior de gol de su equipo. También se concede cuando el balón ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego.
- 11:2** El saque de banda se ejecuta sin toque de silbato por parte de los árbitros (*no obstante ver 15:5b*), por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez el balón antes de que éste cruzara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.
- 11:3** El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda o, si cruzó la línea exterior de **gol**, por su lado desde la intersección de la línea de banda y la línea **exterior de gol**. Para un saque de banda concedido después de que el balón haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego, el lanzamiento se **ejecuta** desde el punto más próximo a la línea de banda más cercana con relación al lugar dónde el balón tocó en el techo o en el objeto fijo.
- 11:4** El lanzador debe estar con un pie sobre de la línea de banda (15:6) y permanecer en esa posición hasta que el balón ha salido de su mano (15:7 – párrafos 2º y 3º, 13:1a). No hay **restricciones** para la colocación del segundo pie.
- 11:5** Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores contrarios **no pueden estar a menos de 3 metros del lanzador** (15:4, 15:9, 8:7c).

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

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

El saque de portería

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

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

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

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

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

El golpe franco

► Decisión de golpe franco

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

- a) el equipo en posesión del balón comete una infracción a las reglas que lleva a la pérdida de la posesión (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:6-10, 6:5, 6:7b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3º párrafo y 15:8);
- b) los jugadores contrarios cometen una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2).

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

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

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

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

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

Regla 13

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

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

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

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

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

13:5 Si se toma la decisión de golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón, cuando el árbitro hace sonar el silbato el jugador que esté en posesión del mismo en ese momento **deberá soltarlo o depositarlo en el suelo, de forma que pueda ser jugado inmediatamente (8:8b)**.

► Ejecución del golpe franco

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

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

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

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

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

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

Comentario:

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

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

Regla 13

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

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

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

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

El lanzamiento de 7 metros

► Decisión de lanzamiento de 7 metros

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

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

Para la definición de clara ocasión de gol, ver Aclaración N° 6.

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

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

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

Regla 14

► La ejecución de 7 metros

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

Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos

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

► El lanzador

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

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

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

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

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

► Los compañeros de equipo del lanzador

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

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

► Los defensores

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

Regla 15

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

► **Toque de silbato para reanudar el juego**

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

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

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

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

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

► **Sanciones**

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

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

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

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

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

15:9 Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores defensores que interfieran en la ejecución de un lanzamiento del contrario, por ejemplo no ocupando una posición correcta inicialmente o moviéndose después hacia una posición incorrecta, deberán ser sancionados.

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

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

Las sanciones disciplinarias

► Amonestación

16:1 Una amonestación es la sanción apropiada para:

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

Comentario:

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

Los oficiales de un equipo no deberían recibir más de una amonestación en total.

16:2 El árbitro indicará la amonestación al jugador o al oficial culpables y al anotador/cronometrador mostrando una tarjeta amarilla (gestoforma nº 13).

► Exclusión

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

- a) por un cambio antirreglamentario, si un jugador adicional entra en el terreno de juego, o si un jugador interfiere en el juego desde la zona de cambios (4:5-6), ver, no obstante, regla 8:10b (II);
- b) por faltas de las que contempla la regla 8:3, si el jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1 Comentario);
- c) por faltas de las comprendidas en la regla 8:4;
- d) por conducta antideportiva de un jugador según la regla 8:7, si el jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el máximo número de amonestaciones;

- e) Por conducta antideportiva de un oficial según la regla 8:7, si uno de los oficiales del equipo ya ha recibido una amonestación;
- f) Por conducta antideportiva de un jugador u oficial de equipo según la regla 8:8; ver también 4:6;
- g) como consecuencia de una descalificación de un jugador o de un oficial (16:8, párrafo 2º, ver, no obstante, 16:11b);
- h) por conducta antideportiva de un jugador antes de que se haya reanudado el juego, después de haber sido sancionado con una exclusión de 2 minutos (16:9a).

Comentario:

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

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

16:4 Después de señalar time-out el árbitro claramente indicará la exclusión al jugador o al oficial infractor, y al anotador/cronometrador, mediante la gestoforma correspondiente, es decir gestoforma nº 14.

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

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

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

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

► Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción apropiada:

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

16:7 Después de señalar un time-out, los árbitros indicarán claramente la descalificación al jugador u oficial del equipo culpable, y al anotador/cronometrador, mostrando una tarjeta roja (gestoforma nº 13).

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

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

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

Tal y como se indica en las reglas 8:6 y 8:10, las descalificaciones originadas por estas reglas tienen que ser incluidas en un informe escrito a las autoridades responsables para que tomen acciones posteriores. En tales casos, los oficiales responsables de equipo y el delegado (ver aclaración nº 7), deben ser informados inmediatamente después de la decisión.

► Más de una Violación en la Misma Situación

16:9 Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultáneamente o en secuencia directa antes de que se reanude el juego y estas acciones suponen diferentes sanciones disciplinarias, entonces en principio, solo se debe aplicar la más severa de ellas.

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

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

Regla 16

Infracciones durante el tiempo de juego

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

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

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

Infracciones fuera del tiempo de juego

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

Antes del partido:

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

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

Después del partido

- c) informe por escrito

Las sanciones

→ Amonestación

16:1—*Pueden* sancionarse con amonestación:

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

Deberán sancionarse con amonestación:

b) ~~aquellas faltas que deban ser sancionadas progresivamente (8:3);~~

e) ~~la conducta antideportiva por parte de un jugador u oficial de equipo (8:4; Aclaración N° 5:1-2).~~

Comentario:

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

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

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

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

→ Exclusión

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

a) ~~por un cambio incorrecto, si un jugador adicional penetra en el terreno de juego o si un jugador interfiere en el juego de forma antirreglamentaria desde la zona de cambios (4:5-6);~~

b) ~~por faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente (ver 8:3, 16:1 Comentario);~~

c) ~~por conducta antideportiva repetida de un jugador en el terreno de juego o fuera de él (8:4, 16:1 Comentario);~~

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

Comentarios:

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

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

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

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

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

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

Regla 16

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

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

→ Descalificación

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

a) conducta antideportiva de cualquiera de los oficiales de un equipo, después de que se les haya sancionado previamente con una amonestación y una exclusión de 2 minutos, de acuerdo con la regla 8:4, 16:1c y 16:3d;

b) faltas que pongan en peligro la integridad física del contrario (8:5);

c) conducta antideportiva grave de un jugador o un oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (8:6; Aclaración N° 6), y también para el caso especial de conducta antideportiva repetida o grave durante un desempate como en los lanzamientos de 7 metros (Comentario de 2:2 y 16:13);

d) agresión por parte de un jugador antes del encuentro o durante un procedimiento de desempate (Comentario de 2:2, 8:7; 16:14b);

e) agresión por parte de un oficial de equipo (8:7);

f) debido a una tercera exclusión al mismo jugador (16:5).

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

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

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

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

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

→ Expulsión

16:9 — *Debe* sancionarse con expulsión:

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

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

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

Regla 16

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

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

➔ Más de una infracción en la misma situación

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

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

a) si a un jugador se le acaba de sancionar con dos minutos de exclusión por una infracción y comete conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, al jugador además se le sanciona con 2 minutos de exclusión adicionales (16:3g); “si la exclusión adicional es la tercera del jugador, se le descalifica”;

b) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete una infracción por comportamiento antideportivo antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos (16:8, 2º párrafo);

c) si a un jugador se le acaba de sancionar con 2 minutos de exclusión y comete una infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, se le descalifica además (16:6c); estas sanciones combinadas llevan a una reducción de 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

d) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete la infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

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

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

▶ **Infracciones fuera del tiempo de juego**

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

Antes del encuentro:

a) Se sancionará con una amonestación el comportamiento antideportivo (16:1c).

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

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

Después del partido:

c) Es preciso elaborar un informe escrito.

Regla 17

Los árbitros

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

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

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

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

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

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

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

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

Nota: La IHF y las federaciones continentales y nacionales tienen el derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de los párrafos 1º y 3º de la Regla 17:5.

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

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

17:7 Si ambos árbitros pitan una infracción, o el balón ha salido del terreno de juego, y **los dos árbitros tienen opiniones diferentes** sobre **qué equipo** debería tener la posesión del balón, se aplicará la decisión conjunta a la que lleguen los árbitros después de **consulta entre ambos**. **Si no son capaces de alcanzar una decisión conjunta, entonces** prevalecerá la opinión del árbitro central.

Un time-out es obligatorio. Tras la consulta entre los árbitros, éstos harán de forma clara la correspondiente gestoforma, y el partido se reanudará después del toque de silbato (2:8d, 15:5).

17:8 Ambos árbitros son responsables del cómputo de los goles. También toman nota de las amonestaciones, exclusiones, **expulsiones** y descalificaciones.

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

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

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

Las expulsiones (16:11) y Las descalificaciones del tipo indicado en las Reglas **8:6 y 8:10** deben explicarse en el acta del partido.

17:11 Las decisiones tomadas por los árbitros con base en la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables.

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

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

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

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

Regla 17

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

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

El anotador y el cronometrador

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

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

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

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

Ver también la Aclaración N° 7 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del **anotador/cronometrador en el cumplimiento de las responsabilidades mencionadas anteriormente**.

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

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

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

Gestoforma

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

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

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

Los *gestos* 12, 15 y 16 son obligatorios en aquellas situaciones en que se tienen que aplicar.

Los *gestos* 8, 10 y 17 se utilizarán cuando los árbitros los juzguen necesarios.

Gestoforma

Índice de los gestos	pág.
1.-Entrar en el área de portería	59
2.-Dobles	59
3.-Pasos o retener el balón más de tres segundos	60
4.-Sujetar, agarrar o empujar	60
5.-Golpear	61
6.-Falta del atacante	61
7.-Saque de banda – dirección	62
8.-Saque de portería	62
9.-Golpe franco - dirección	63
10.-Mantener la distancia de 3 m	63
11.-Juego pasivo	64
12.-Gol	64
13.-Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).	65
14.-Exclusión (2 minutos)	65
15.- Expulsión.	66
15.-Time-out	66
16.- Permiso para entrar dos personas (de las autorizadas) en el terreno de juego durante un time-out	66
17.-Señal de advertencia de juego pasivo	67

1

Entrar en el área
de portería

2

Dobles

Gestoforma

3

Pasos o **retener el balón más de** tres segundos.

4

Sujetar, agarrar o empujar.

5

Golpear

6

Falta de ataque

7

Saque de banda - dirección

8

Saque de portería

9

Golpe franco - dirección

10

No respetar la distancia
de 3 metros

11

Juego pasivo

12

Gol

13

Amonestación (amarilla)

Descalificación (roja)

14

Exclusión

(2 minutos)

15

Expulsión Time - out

16

Time-out Permiso para entrar dos personas (de las autorizadas) en el terreno de juego durante un time-out

17

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

Señal de advertencia de
juego pasivo

18

Gesto de advertencia
de juego pasivo

Aclaraciones a las Reglas de Juego

Índice de contenidos

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

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

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

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

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

Aclaración N° 2

Time-out (2:8)

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

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

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

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

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

Tiempo muerto de equipo (2:10)

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

Un equipo que desea solicitar un tiempo muerto de equipo debe hacerlo mediante la colocación de una tarjeta verde en la mesa, delante del cronometrador, por parte de un oficial del equipo (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15 x 20 cm y tenga una gran “T” en cada lado).

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

El cronometrador interrumpe el juego haciendo sonar el silbato, y detiene el cronómetro (2:9). Hace la **gestoforma** de time-out (N° 15) y señala con el brazo extendido al equipo que solicitó el **tiempo muerto** de equipo.

~~(Si fuera necesario debido al ruido y a la confusión, el cronometrador se pondrá de pie para hacerlo).~~ La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el **tiempo muerto de equipo**, y permanece allí durante el time-out.

Los árbitros **confirman el tiempo muerto** de equipo, y el cronometrador empieza a controlar en un reloj aparte la duración del mismo. El anotador **anota** en el acta el tiempo exacto en que el **tiempo muerto** de equipo ha sido solicitado.

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

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

Aclaración Nº 3

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

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

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

Juego Pasivo (7:11-12)

A. Directrices generales

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

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

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

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

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

B. La Utilización de la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo

La gestoforma de advertencia de Juego Pasivo debe hacerse especialmente en las situaciones siguientes:

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

Indicaciones típicas son:

- jugadores que se quedan parados en el centro del campo esperando a que se completen los cambios.

Aclaración Nº 4

- un jugador que retrasa la ejecución de un golpe franco (pretendiendo desconocer el punto exacto de ejecución), un saque de centro (porque el portero tarda en recuperar el balón, por un mal pase intencionado hacia el centro del terreno de juego, o por caminar lentamente con el balón hacia el centro del terreno de juego), un saque de portería, o un saque de banda, después de que el equipo haya sido previamente advertido de que se abstenga de emplear tales tácticas de dilación.
- un jugador se encuentra parado botando el balón.
- el balón se juega hacia atrás, hacia el propio campo del equipo en posesión del mismo, sin que los contrarios ejerzan ninguna presión.

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

Indicaciones típicas son:

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

Comentario:

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

B3. Durante una fase de construcción de ataque excesivamente larga

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

Indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente largas son:

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

Comentario:

Una acción directa de ataque existe particularmente cuando el equipo en posesión del balón utiliza métodos tácticos de movimientos de manera que

ganan ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción;

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

C. Como usar la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo

Si un árbitro (bien sea el árbitro de portería o el árbitro central) interpreta que está próximo a producirse juego pasivo, levanta el brazo (gestoforma nº 17), para indicar su opinión de que el equipo no está intentando **conseguir una posición de lanzamiento a portería**. El otro árbitro debería también efectuar la misma gestoforma.

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

El brazo se mantiene levantado hasta que:

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

Un ataque comienza cuando un equipo consigue la posesión del balón, y se considera finalizado cuando el equipo marca un gol o pierde la posesión.

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

Aclaración Nº 4

- a) el equipo en posesión del balón lanza a portería y el balón vuelve al equipo lanzador tras rebotar en la portería o el portero (directamente o en forma de un saque de banda).
- b) un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una sanción disciplinaria según la Regla 16 debido a una falta o a una conducta antideportiva.

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

D. Después de haber realizado la Gestoforma de Advertencia de Juego Pasivo.

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

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

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

Nota Importante:

El juego pasivo no debería señalarse durante un movimiento hacia delante con una oportunidad de lanzar a gol, o cuando se observa que el jugador con el balón está a punto de intentar un lanzamiento a portería.

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

D1. El equipo atacante

- ningún incremento claro del ritmo de juego
- ninguna acción directa hacia la portería
- acciones uno contra uno en las que no se consigue ninguna ventaja espacial
- retrasos al jugar el balón (por ejemplo, porque el equipo defensor bloquea las trayectorias de pase)

D2. El equipo defensor

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

E. Apéndice

Indicaciones de una reducción del ritmo de juego

- Acciones laterales y no en profundidad hacia la portería.
- Repetidas carreras diagonales por delante de los defensores sin efectuar ninguna presión sobre ellos.
- Ninguna acción en profundidad, como por ejemplo acciones uno contra uno o pasar el balón a jugadores entre la línea de gol franco y la línea de área de portería.
- Repetidos pases entre dos jugadores sin incremento del ritmo de juego ni acciones dirigidas hacia la portería.
- Pases del balón entre todas las posiciones de ataque (extremos, pivot y jugadores de 1ª línea) sin incremento claro del ritmo de juego ni acciones claras contra la portería.

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

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

Indicaciones de métodos defensivos reglamentarios

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

Aclaración N° 5

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

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

5.1 Sanción progresiva si la acción se repite (16:1c)

5.2 Sanción progresiva ya desde la primera vez (16:1c).

5.3 Siempre sancionables con una exclusión por 2 minutos (16:3e).

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

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

5.2

a) hostigar a un adversario o a un compañero de equipo a través de palabras o gestos de naturaleza provocativa; por ejemplo: gritar a un adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros;

b) retrasar la ejecución de un lanzamiento de los contrarios; es característico no respetar la distancia de 3 metros o, que un portero no entregue el balón al lanzador de un lanzamiento de 7 metros; (ver, sin embargo, Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo, y 15:5 3º párrafo);

e) tratar de confundir a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario por medio de una acción simulada ("teatro"); por ejemplo, simulando que se ha cometido una falta;

d) bloquear activamente un lanzamiento o un pase usando un pie o parte baja de una pierna (un movimiento reflejo, como cerrar instintivamente las piernas cuando el balón está llegando o bloquear el balón en un movimiento normal de las piernas mientras mueve todo el cuerpo hacia delante y hacia atrás respecto al oponente, no debe ser sancionado); ver también Regla 7:8;

5-3

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

Aclaración N° 6

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

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

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

Saque de centro (10:3)

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

Por ejemplo, los árbitros deben evitar que sus tareas de anotación u otras, interfieran **con el hecho de estar preparados para controlar rápidamente las posiciones de los jugadores.** El árbitro central debería estar siempre dispuesto a pitar en el preciso momento en que el jugador **que efectúa el saque alcanza la posición correcta, suponiendo que no hay una clara necesidad de corregir las posiciones de otros jugadores.** Los árbitros deben tener en mente que los **compañeros del lanzador están autorizados a traspasar la línea central tan pronto como suena el silbato.** (Esta es una excepción al principio básico de la ejecución de los saques y lanzamientos).

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

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

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

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

- a) un jugador que ya tiene el balón y el control de su cuerpo junto la línea del área de portería contraria, tiene la oportunidad de lanzar a portería sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento por métodos reglamentarios;
también se aplica si el jugador aún no controla el balón pero está listo para una inmediata recepción del mismo; no debe haber ningún contrario en una posición tal que pueda evitar la recepción del balón con métodos legales;
- b) un jugador que tiene el balón y el control de su cuerpo, está corriendo (o botando) solo hacia el portero en un contraataque, sin que ningún **oponente** sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque;
esto también se aplica si el jugador aún no tiene el balón, pero está listo para una inmediata recepción del mismo, y el portero contrario evita la recepción del mismo con un choque según la Regla 8:5 Comentario; en este caso especial, las posiciones de los demás jugadores defensores son irrelevantes;
- ~~e) un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (a) ó (b), pero todavía no tiene el control del balón aunque está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún jugador contrario podrá ser capaz de impedir la recepción del balón por métodos reglamentarios;~~
- c) un portero ha salido de su área de portería y un jugador contrario, con el balón y el control de su cuerpo, tiene una clara oportunidad, sin obstáculos, de lanzar el balón a la portería vacía. ~~(esto también es de aplicación si los defensores están situados en posiciones entre el lanzador y la portería, pero entonces los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal).~~

Intervención/Interrupción por parte del Cronometrador o del Delegado (18:1)

Si el Cronometrador o el delegado intervienen, cuando el juego ya se encuentra interrumpido, entonces éste se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo de la interrupción.

Si el Cronometrador o el delegado intervienen, y como consecuencia interrumpen el partido cuando el balón está en juego, se aplican las siguientes normas:

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

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

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

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

a. Intervención por parte del cronometrador

El cronometrador debería esperar hasta la siguiente interrupción del juego y entonces informar a los árbitros. Si a pesar de todo el cronometrador interrumpe el partido mientras el balón está en juego, entonces éste se reanuda con un golpe franco a favor del equipo que estaba en posesión del balón en el momento de la interrupción. Si la interrupción se debe a una infracción del equipo defensor, y como consecuencia se destruye una clara ocasión de marcar gol, debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

Aclaración Nº 7

(Lo mismo se aplica si el cronometrador interrumpe el juego tras una petición de time-out de equipo, y los árbitros no lo conceden porque no corresponde. Si se destruye una clara ocasión de gol debido a la interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros.)

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

b. Intervención por parte de un delegado

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

El delegado puede interrumpir el juego inmediatamente. En este caso, el partido se reanuda con un golpe franco a favor del equipo que no cometió la infracción que produjo la interrupción.

Si la interrupción se produjo por una infracción del equipo defensor, y la interrupción ocasionó la destrucción de una clara ocasión de marcar gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1a.

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

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

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

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

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

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

Reglamento relativo a la zona de cambios

Reglamento relativo a la zona de cambios

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

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

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

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

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

3. Los oficiales de los equipos en la zona de cambio deben estar totalmente vestidos con ropa civil o deportiva. Los colores que puedan causar confusión con los jugadores de campo del equipo contrario, no serán permitidos.
4. El cronometrador y el anotador ayudarán a los árbitros a controlar la ocupación de la zona de cambios antes y durante el partido.

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

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

Reglamento relativo a la zona de cambios

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

Los movimientos en el “área de entrenadores” están permitidos con el propósito de dar consejos tácticos y proporcionar cuidados médicos. En principio, solamente se permite a un oficial del equipo estar de pie o moverse por unos momentos.

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

“El oficial responsable del equipo” puede también abandonar “el área de entrenadores” en situaciones especiales, por ejemplo cuando es necesario tener contacto con el anotador o el cronometrador.

específicamente para:

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

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

Reglamento relativo a la zona de cambios

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

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

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

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

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

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

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

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

- ~~7. En caso de que los árbitros no vieran una infracción a la Reglas de la zona de cambio, tienen que ser informados de ello por el anotador/cronometrador durante la siguiente interrupción de juego.~~

~~Los Delegados Técnicos de la IHF., Federación Continental o Federación Nacional que estén en funciones durante un partido, están autorizados a llamar la atención de los árbitros (durante la siguiente interrupción de juego) sobre una posible violación de las reglas o infracción del Reglamento de la~~

Zona de Cambio (excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros que estén basadas en sus observaciones de los hechos).

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

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

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

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

Directrices para los terrenos de juego y las porterías

Directrices para los terrenos de juego y las porterías

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

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

- b) El área de portería situada enfrente de las porterías consiste en un rectángulo de 3 x 6 m que une dos sectores de un cuarto círculo con un radio de 6 m cada uno. Se marca con una línea de 3 m de longitud paralela a la línea de gol a una distancia de 6 m de ésta, midiendo desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado más alejado de la línea de área de portería. La línea continúa por ambos lados con dos arcos de un cuarto círculo con el centro en la esquina interior de los respectivos postes y con un radio de 6 m. El conjunto de líneas y arcos que encierran el área de portería se llama línea de área de portería. La distancia entre los puntos donde los dos arcos de la línea del área de portería se encuentran con la línea de portería, mide 15 m (Gráfico 5).
- c) La línea discontinua de golpe franco (línea de 9 m) es paralela y concéntrica a la línea de área de portería a una distancia 3 m más lejana, desde la línea de gol. La distancia entre los segmentos así como la distancia entre los espacios mide 15 cm. Los segmentos deberían cortarse en ángulo recto y radialmente. La medida de los segmentos curvos debe tomarse sobre la cuerda exterior (Gráfico 5).
- d) La línea de 7 m, de 1 m de longitud, está dibujada justo enfrente de la portería, paralela a la línea de gol, a una distancia de 7 m desde la línea exterior de gol hasta el lado más alejado de la línea de 7 metros (Gráfico 5).

Directrices para los terrenos de juego y las porterías

- e) La línea de **restricción** del portero (la línea de 4 m) justo enfrente de la portería mide 15 cm de longitud. Es **paralela a la línea de gol, y está situada a una distancia de 4 m, medida desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado más alejado de la propia línea de 4 m, lo que significa que las anchuras de ambas líneas están incluidas en esta medida.**
- f) La zona de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1 m a lo largo de las líneas de banda y de 2 m detrás de las líneas exteriores de gol.
- g) La portería (Gráfico 2) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías deben estar firmemente sujetas al suelo o a la pared **detrás de ella**. Las medidas **interiores** son de 3 m de ancho y 2 m de **alto**. La estructura de la portería debe ser rectangular, lo que significa que las diagonales interiores deben medir 360,5 cm (max. 361 cm – min. 360 cm) y el objetivo es que la diferencia sea como máximo de 0,5 cm.

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

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

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

Directrices para los terrenos de juego y las porterías

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

Gráfico 5: El área de **portería** y sus alrededores
(Dimensiones indicadas en centímetros)

