



Agosto 2025

HANDBALL

Reglas de juego



Agradecemos la colaboración a los árbitros internacionales de Argentina Julián López Grillo, Sebastián Lenci, Mariana García, María Inés Paolantoni, Agustín Conberse, Santiago Correa y Patricia Malik de Tchara.

Revisión del reglamento, traducción de los apartados, actualización y anexos: Profesor Luis Alonso.

Agradecimiento al Profesor Joaquín Diep (Reglamento de handball en silla de ruedas 4v4)

Nota: Las disposiciones resaltadas en verde entraron en vigencia el 1 de julio del 2025.

Índice

I. Introducción	5
Regla 1. Campo de juego	5
Regla 2. Tiempo de juego, Silbato final y Tiempo muerto (time-out)	10
Regla 3. La pelota	15
Regla 4. El equipo, las substituciones, equipamiento y jugador lesionado	16
Regla 5. El arquero	22
Regla 6. El área de arco	24
Regla 7. Cómo puede jugarse la pelota, juego pasivo	25
Regla 8. Faltas y conducta antideportiva	28
Regla 9. El gol	38
Regla 10. El saque de centro	39
Regla 11. El saque lateral	41
Regla 12. El saque de arco	42
Regla 13. El tiro libre	43
Regla 14. El lanzamiento de 7 metros	47
Regla 15. Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos	49
Regla 16. Las sanciones disciplinarias	53
Regla 17. Los árbitros	58
Regla 18. El cronometrista y el planillero	60
Gestoformas de la Federación Internacional (I.H.F.)	61
II. Aclaraciones a las Reglas de Juego	64
III. Reglamento relativo a la Zona de Cambios	88
IV. Directrices e Interpretaciones	91
V. Normas para los Campos de Juego y los Arcos	108

Anexos

Anexo 1. Ayuda para el entrenamiento del “Juego Pasivo” y los 4 pases.	105
Anexo 2. Reglamento de Handball en silla de ruedas 4 x 4 y Reglamento de Beach Handball	107

Anexos online

Reglamento sobre el team time-out electrónico:

http://handballargentina.org/cah/wp-content/uploads/2018/09/Reglamento-del-team-time.out-electronico_web-CAH.pdf

Reglamento sobre la repetición de video:

http://handballargentina.org/cah/wp-content/uploads/2018/09/Reglamento-sobre-repeticion-de-video_web-CAH.pdf

Reglamento sobre equipos de protección y accesorios:

http://handballargentina.org/cah/wp-content/uploads/2018/09/Regulaciones-sobre-equipamiento-y-accesorios-de-proteccion_web-CAH.pdf

Introducción

El presente Reglamento de Juego tiene vigencia desde el 1 de julio de 2025.

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

Tener en cuenta también las “Directrices e Interpretaciones” integradas, que dan una orientación adicional sobre la aplicación de determinadas reglas.

Las “Normas para los campos de juego y los arcos” no son parte integral de las reglas de juego, simplemente se incluyen en este texto, para la comodidad de los usuarios.

Nota: Por razones de simplicidad, este Reglamento utiliza generalmente el género masculino para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas. No obstante, las reglas se aplican igualmente para los participantes masculinos y femeninos, excepto cuando se hace alusión al tamaño de las pelotas que se deben utilizar (ver Regla 3).

Regla 1. Campo de juego

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

Alrededor del campo de juego debería existir una zona de seguridad con un ancho de al menos 1 metro a lo largo de las líneas laterales y de 2 metros por detrás de la línea de gol y de la línea de fondo.

Las características del campo de juego no deben ser modificadas durante el partido en forma tal que un equipo obtenga alguna ventaja.

1:2 Se coloca un **arco** (ver Figuras 2a y 2b) en el centro de cada línea fondo. Los arcos deberán estar fijados firmemente al piso o a las paredes detrás de ellos. Sus medidas interiores son de 2 metros de alto y 3 metros de ancho. Los postes del arco están unidos por un travesaño horizontal. El lado posterior de los postes estará alineado con el lado posterior de la línea de gol. Los postes del arco y el travesaño deben poseer una sección cuadrada de 8 centímetros, y pintadas las tres caras visibles desde el campo de juego, con franjas de dos colores que contrasten claramente con el fondo del campo.

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

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

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

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

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

1:5 La **línea de tiro libre** (línea de 9 metros) es una línea discontinua, marcada 3 metros por afuera de la línea del área de arco. Tanto

los segmentos de la línea como los espacios entre ellos medirán 15 centímetros (ver Figura 1).

1:6 La **línea de 7 metros** es una línea de 1 metro de longitud, marcada directamente frente al arco. Será paralela a la línea de gol y situada a una distancia de 7 metros de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 7 metros); (ver Figura 1).

1:7 La **línea de limitación del arquero** (línea de 4 metros) es una línea de 15 centímetros de longitud, trazada directamente delante del arco. Es paralela a la línea de gol y se sitúa a una distancia de 4 metros de ella (medida desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 4 metros); (ver Figura 1).

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

1:9 Un círculo de 4 metros de diámetro, llamado **zona de saque**, se pondrá en el centro de la línea central (Ver Figura 1 y regla 10:3b) La zona de saque puede ser:

a) Un área de diferente color al terreno de juego (diámetro de 4 metros).

b) Una línea circular.

Nota: La zona de saque de centro es obligatoria para los eventos de la IHF y para las ligas profesionales de handball senior y las Confederaciones Continentales y cualquier otro evento que sea organizado por las Federaciones Nacionales.

1:10 La **línea de cambios** (un segmento de la línea lateral), se extiende para cada equipo desde la línea central hasta un punto ubicado a 4,5 metros de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea paralela a la línea central, que se extiende 15 centímetros hacia adentro de las líneas laterales y 15 centímetros hacia afuera de las mismas (ver Figuras 1 y 3).

1:11 La zona de los entrenadores comienza a 3,5 m de la línea central y termina a 8 m de la respectiva línea exterior del arco, e incluye, en la medida de lo posible, el área directamente detrás del banco.

Nota: Puede encontrarse más detalles sobre los requerimientos técnicos necesarios para los campos de juego y los arcos, en “Normas para los Campos de Juego y los Arcos” (Pág.108)

Figura 1.
EL CAMPO DE JUEGO
dimensiones indicadas en cm.

El campo de juego: Ver también Figura 5 (página 111)

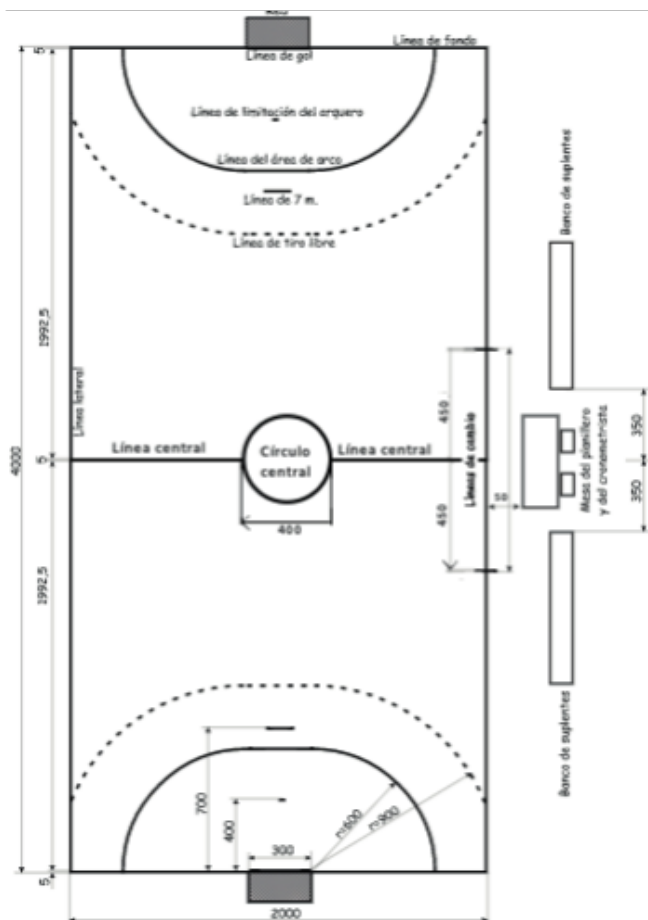


Figura 2a.
EL ARCO (Frente)

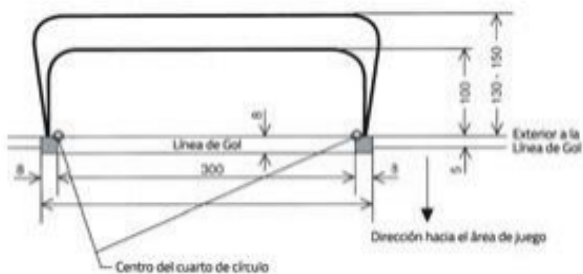
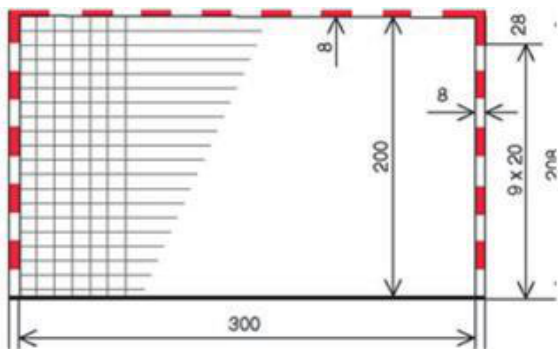
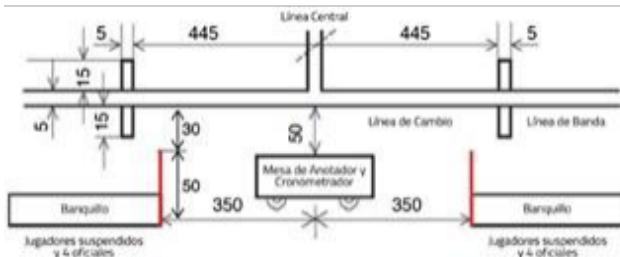


Figura 2b.
EL ARCO (vista lateral)



Figura 3.
LÍNEAS Y ZONAS DE CAMBIOS



La mesa para el planillero y el cronometrista y los bancos de suplentes deben estar situados de tal manera que las líneas de cambios puedan ser visibles para ellos. La mesa debería estar colocada más cerca de la línea lateral que los bancos de suplentes, pero separadas de ésta por al menos 50 centímetros.

Regla 2. Tiempo de juego, Silbato final y Tiempo muerto (time-out)

• Tiempo de juego

2:1 La duración del **tiempo de juego** regular para todos los equipos con jugadores de 16 o más años de edad es de 2 períodos de 30 minutos. El descanso entre ellos es normalmente de 10 minutos.

La duración del tiempo de juego normal para los equipos de jóvenes entre 12 y 16 años de edad, es de 2 tiempos de 25 minutos, en tanto que para los niños entre 8 y 12 años de edad, es de 2 tiempos de 20 minutos. En ambos casos, el descanso es normalmente de 10 minutos.

Nota: La IHF (Federación Internacional de Handball, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentos diferenciados en sus áreas de responsabilidades con respecto al tiempo de descanso.

El tiempo máximo de descanso entre los dos períodos es de 15 minutos.

- 2:2** Si un partido estuviera empatado al finalizar el tiempo de juego regular y debiera determinarse un ganador, se jugará **una prórroga** después de un intermedio de 5 minutos. La prórroga consiste de 2 períodos de juego de 5 minutos cada uno, con 1 minuto de descanso entre ellos.

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

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

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

Los árbitros deciden cuál será el arco utilizado. Los árbitros realizan un sorteo, y el equipo ganador elige si desea lanzar en primer o en último lugar. Después de cada secuencia de cinco lanzamientos el equipo inicial cambiara si el lanzamiento tiene que continuar porque el marcador sigue empatado después de cinco lanzamientos cada uno.

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

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

Los jugadores podrán ser descalificados y no podrán participar en los lanzamientos de 7 metros, en caso de conducta antideportiva significativa o repetida (16:6e). Si esto involucra a un jugador que había sido nominado en un grupo de cinco ejecutantes, el equipo debe nominar a otro lanzador.

- **Señal de final**

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

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

- 2:4** Las infracciones y actitudes antideportivas que se produzcan antes de la señal de finalización o simultáneamente con ella (ya sea para el primer período o para el final del partido y también para el final de los períodos en las prórrogas), deben ser sancionadas, inclusive cuando el tiro libre resultante (de acuerdo a la Regla 13:1) o el lanzamiento de 7 metros no pueda ser ejecutado hasta después de la señal.

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

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

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

Como una excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, sólo se permite realizar un cambio para **un jugador** del equipo atacante. Del mismo modo, al equipo defensor se le permite sustituir un jugador de campo por un arquero si este equipo estaba jugando sin uno cuando se dio la señal de final. Las infracciones a esta regla son sancionadas según la Regla 4:5, 1º párrafo. Además, todos los compañeros de equipo del lanzador deben ubicarse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante, además de encontrarse fuera de la línea de tiro libre del equipo contrario (13:7, 15:6, ver también Aclaración Nº 1). Las posiciones de los jugadores defensores se indican en la Regla 13:8.

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

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

El equipo que estaba en posesión de la pelota al momento de la señal prematura permanecerá en posesión de la misma cuando el partido se reanude. Si la pelota no estaba en juego, el partido se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si la pelota estaba en juego, entonces el partido se reanuda con un tiro libre conforme a las Reglas 13:4a-b.

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

• Tiempo muerto (Time-out)

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

Un time-out es obligatorio cuando:

- a) se señala una exclusión por 2 minutos o una descalificación,
- b) se concede un time-out de equipo;
- c) suena la señal del cronometrista o del delegado técnico;
- d) es necesario realizar consultas entre los árbitros conforme a la Regla 17:7

Dependiendo de las circunstancias, también se concede normalmente un time-out en otras situaciones (ver Aclaración Nº 2). Las infracciones ocurridas durante un time-out tienen las mismas consecuencias que las ocurridas durante el tiempo de juego (16:10).

2:9 En principio, los árbitros deciden cuando se debe detener y poner en marcha el cronometro en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego deberá ser indicada al cronometrista mediante tres breves toques de silbato y con la Gestoforma Nº 15. Sin embargo, en el caso de tiempos muertos obligatorios donde el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato del cronometrista o delegado (2:8b-c), el cronometrista debe detener el cronometro oficial inmediatamente, sin esperar la confirmación de los árbitros. Siempre debe sonar el silbato para indicar la reanudación del juego después de un tiempo muerto. (15:5b).

Comentario: Un toque de silbato del cronometrista/delegado detiene efectivamente el juego. Incluso si los árbitros (y los jugadores) no hayan notado inmediatamente que el juego se ha detenido, cualquier acción en el campo después del toque de silbato no es válida. Esto significa que si un gol fuera convertido después del toque de silbato de la mesa, debe ser anulado. Similarmente, la decisión de otorgar un lanzamiento a un equipo (un lanzamiento de 7 metros, un tiro libre, un saque lateral, un saque de centro o

un saque de arco) también es invalidada. El juego se reanuda, en cambio, de la forma que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista /delegado hizo sonar el silbato. (Debe tenerse presente que la razón típica para esta intervención es un time-out de equipo o un cambio antirreglamentario).

Sin embargo, cualquier sanción disciplinaria dada por los árbitros entre el momento del toque de silbato proveniente del cronometrista/delegado y el momento en que los árbitros detienen la acción, es válida. Esto se aplica sin tener en cuenta el tipo de infracción e independientemente de la gravedad de la sanción.

- 2:10** Cada equipo tiene derecho a una interrupción de 1 minuto de duración (time-out de equipo) en cada tiempo del partido, pero no en las prórrogas (Aclaración Nº 3).

Nota:

La IHF, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen derecho a aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad con respecto al número de tiempos muertos por equipo. Cada equipo tiene derecho a tres tiempos muertos de 1 minuto por partido (excluidas las prórrogas), pero se le puede conceder un máximo de dos tiempos muertos por equipo en cada mitad del tiempo reglamentario. (Véase la nota en la Aclaración n.º 3).

Regla 3. La pelota

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

- 3:2** Se aplicarán las siguientes diferentes categorías de pelota:

a. Pelotas de handball con resina.

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

- 58–60 cm y 425–475 gr. (tamaño 3 IHF), para varones y equipos juveniles de varones (mayores a 16 años).

- 54–56 cm y 325–375 gr. (tamaño 2 IHF), para damas, equipos juveniles de damas (mayores a 14 años) y equipos juveniles de varones (de 12 a 16 años).
- 50–52 cm y 290–330 gr. (tamaño 1 IHF), para equipos juveniles de damas (de 8 a 14 años) y de varones (de 8 a 12 años).

b. Pelotas de handball sin resina.

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

- 55'5–57'5 cm y 400–425 gr. (tamaño 3 IHF), para varones y equipos juveniles de varones (mayores a 16 años).
- 51'5–53'5 cm y 300–325 gr. (tamaño 2 IHF), para damas, equipos juveniles de damas (mayores a 14 años) y equipos juveniles de varones (de 12 a 16 años).
- 49–51 cm y 290–315 gr. (tamaño 1 IHF), para equipos juveniles de damas (de 8 a 14 años) y de varones (de 8 a 12 años).

Comentario:

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

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

- 3:3** En cada partido debe haber al menos dos pelotas disponibles. Durante el partido, las pelotas de reserva deben estar inmediatamente disponibles para la mesa del cronometrista. Las pelotas deben cubrir los requerimientos indicados en las Reglas 3:1-2
- 3:4** Los árbitros deciden cuándo utilizar una pelota de reserva. En tales casos, los árbitros deberían poner la pelota de reserva en juego rápidamente a fin de minimizar las interrupciones y evitar los tiempos muertos (time-out).

Regla 4. El equipo, las substituciones, equipamiento y jugador lesionado

- **El equipo**

4:1 Un equipo se compone de hasta **16** jugadores.

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

Un jugador identificado como arquero puede convertirse en

jugador de campo en cualquier momento (Ver, sin embargo, la Regla 8:5 Nota, 2° párrafo.). Del mismo modo, un jugador de campo puede convertirse en arquero en cualquier momento, tan pronto como él se haya identificado como tal (No obstante, ver Reglas 4.4 y 4.7).

Sólo un jugador de cada equipo podrá ser identificado como arquero en la cancha al mismo tiempo. Si un equipo está jugando sin arquero, se le permite tener en el terreno de juego un máximo de 7 jugadores de campo al mismo tiempo (ver Reglas 4:7, 6:1, 6:2c, 6:3, 8:7f, 14:1a).

En los cambios de un arquero por un jugador de campo, aplican las Reglas 4:4-4:7.

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

El número de jugadores de un equipo puede incrementarse hasta **16** en cualquier momento durante el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

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

Nota: La IHF, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentos diferenciados en sus áreas de responsabilidades con respecto al número de jugadores. No obstante, no se permiten más de 16 jugadores.

4:2 Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de **5** oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del partido. Uno de ellos debe ser designado como “oficial responsable de equipo”. Solamente este oficial se le permite dirigirse al planillero/cronometrista y, posiblemente, a los árbitros (ver, no obstante, Aclaración N° 3: Normalmente, un oficial de equipo no tiene permitido ingresar al

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

Una vez que el partido haya comenzado, el “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que en la zona de cambios no permanezca ninguna persona además de los oficiales de equipo que estén inscriptos (5 como máximo) y de los jugadores que estén autorizados a participar (ver 4:3). También es responsable de la conformidad del equipo al reglamento relativo a la zona de cambios. Una infracción a esta regla implica una sanción progresiva para el “oficial responsable de equipo” (16:1b, 16:3e y 16:6c).

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen derecho a aplicar reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad en relación con el número de oficiales. Sin embargo, no se permitirá más de 5 oficiales.

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

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

Un jugador autorizado a participar puede, en principio, entrar en cualquier momento al campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo (Ver, no obstante, Reglas 4:4 y 4:6).

El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que solamente ingresen al campo de juego los jugadores que están autorizados a participar. Una infracción a esta regla será sancionada como conducta antideportiva del “oficial responsable de equipo” (13:1a-b; 16:1b, 16:3d, y 16:6c; ver, no obstante, Aclaración Nº 7).

• Substituciones

4:4 Los jugadores suplentes pueden entrar al campo de juego en

cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al planillero/cronometrista (ver, no obstante, Regla 2:5 y Regla 4:11), tan pronto como los jugadores a los que reemplazan lo hayan abandonado (4:5).

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

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

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

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

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

- 4:6** Si un **jugador adicional** ingresa al campo de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambios, deberá sancionárselo con una exclusión de 2 minutos. De esta forma, el equipo se reducirá en un jugador sobre el campo de juego durante los 2 minutos siguientes (además, el jugador adicional que ingresó al campo deberá abandonarlo).

Si un jugador ingresa al campo de juego **mientras cumple su exclusión de 2 minutos**, recibirá una exclusión adicional de 2 minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de forma tal que el equipo deberá nuevamente reducir el número de sus jugadores en el campo durante el tiempo de superposición entre la primera y la segunda exclusión.

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

• Equipamiento

4:7 Todos los jugadores de campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseño de los dos equipos debe permitir distinguir claramente el uno del otro. Todos los jugadores utilizados en la posición de arquero en un equipo deben vestir el mismo color. El color debe ser tal que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos y del arquero(s) del equipo contrario (17:3).

4:8 Los jugadores deben utilizar números visibles que midan, al menos, 20 centímetros de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 centímetros en el frente. Los números utilizados serán del 1 al 99. Un jugador que alterna las posiciones de jugador de campo y arquero, debe llevar el mismo número en ambas posiciones.

El color de los números debe contrastar claramente con los colores y el diseño de las camisetas.

4:9 Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores u otorgarles ventajas impropias. Esto incluye, por ejemplo, protectores de cabeza, máscaras faciales, pulseras, guantes, relojes, anillos, “piercing” visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin bandas de protectoras o con marcos sólidos, **objetos que puedan causar cortes o raspaduras (las uñas deben estar bien recortadas)** o cualquier otro objeto que pueda resultar peligroso (17:3).

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

Los anillos planos, aros pequeños y “piercing” visibles pueden ser permitidos, siempre que estén cubiertos con una cinta, de forma tal que no se puedan juzgar como peligrosos para los jugadores. Las bandas para la cabeza (vinchas), pañuelos para la cabeza y brazaletes de capitán son permitidos, siempre y cuando estén confeccionados con un material elástico y blando.

Antes de que el partido se inicie, el “oficial responsable de equipo” confirmará mediante la firma de la planilla de juego, que todos los jugadores están correctamente equipados. Si los árbitros observan fallas en el equipamiento deportivo de los equipos después de iniciado el partido (de acuerdo con la Regla 4:9), el oficial responsable de equipo debe ser sancionado progresivamente y el jugador en cuestión tiene que abandonar el terreno de juego hasta que haya corregido el problema.

Si un equipo tuviere alguna duda sobre el equipamiento deportivo, el “oficial responsable de equipo” deberá contactar a los árbitros o al delegado antes del inicio del partido (ver también Reglamento sobre Equipos de Protección y Accesorios).

• Lesión de jugador

4:10 Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el campo de juego inmediata y voluntariamente (mediante una sustitución normal), al fin de parar la hemorragia, cubrir la herida, y limpiar el cuerpo y la vestimenta. El jugador no debe retornar al campo de juego hasta que esto haya sido realizado.

Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros en relación a esta norma, será considerado culpable de conducta antideportiva (8:7 16:1b y 16:3d).

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

Después de recibir la atención médica en el terreno de juego, el jugador tiene que abandonar la cancha inmediatamente. Sólo

puede volver a ingresar al campo de juego después del tercer ataque de su equipo (para procedimientos y excepciones, ver Aclaración Nº 8).

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

Nota: Las Federaciones Nacionales tienen el derecho a suspender las regulaciones de la Regla 4:11, 2º párrafo sólo en las **categorías juveniles**.

Si personas adicionales ingresaran al campo de juego después de que dos personas lo hubiesen ya realizado, incluyendo personas del equipo no afectado, deberá sancionarse el hecho como una entrada antirreglamentaria, bajo las Reglas 4:6 y 16:3a en el caso de los jugadores, y bajo las Reglas 4:2, 16:1b, 16:3d y 16:6c en el caso de los oficiales de equipo. Una persona que ha sido autorizada a ingresar al campo bajo la regla 4:11, 1º párrafo, pero que en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de conducta antideportiva (16:1b, 16:3d y 16:6c).

Regla 5. El arquero

Se permite al arquero:

- 5:1 Tocar** la pelota con cualquier parte del cuerpo, en una acción defensiva dentro del área de arco.
- 5:2 Moverse** con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a las restricciones que se le aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4; 7:7). Sin embargo, al arquero no le está permitido demorar la ejecución del saque de arco (Reglas 6 : 4 - 5 ; 12:2 y 15:5b).
- 5:3 Salir** del área de arco **sin la pelota** y participar en el juego, fuera de ella. Al hacerlo, el arquero queda sometido a las mismas reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego (excepto en la

situación descrita en la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo)

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

- 5:4 Salir del área de arco con la pelota y jugarla nuevamente en el área de juego, si no ha conseguido el control del cuerpo y/o de la pelota.**

No se permite al arquero:

- 5:5 Poner en peligro** al adversario en cualquier acción defensiva (8:3, 8:5 ,8:5 Comentario, 13:1b).
- 5:6 Salir del área de arco con la pelota controlada.** Esto implica un tiro libre (de acuerdo con las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7, 3º párrafo), si los árbitros ya habían pitado para la ejecución del saque de arco. En otros casos, el saque de arco simplemente se repite (15:7, 2º párrafo). Ver, no obstante, la interpretación de ventaja en la Regla 15:7, si el arquero perdiera la pelota fuera del área de arco, luego de haber cruzado la línea con la pelota en su mano).
- 5:7 Tocar la pelota** que está parada o rodando en el suelo **fuera** del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (6:1, 13:1a).
- 5:8 Introducir la pelota** dentro del área de arco cuando esté parada o rodando por el suelo fuera de la misma (6:1, 13:1a).
- 5:9 Volver a entrar** en el área de arco, **con la pelota**, desde el área de juego (6:1, 13:1a).
- 5:10 Tocar con el pie**, o con la pierna por debajo de la rodilla, a la pelota que se está moviendo en dirección al área de juego (13:1a)
- 5:11 Cruzar la línea de limitación del arquero** (línea de 4 metros), o su proyección hacia los costados, antes que la pelota haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros (14:9).

Comentario: Mientras el arquero mantenga un pie en contacto con el suelo, sobre o por detrás de la línea de limitación (línea de 4 metros), le está permitido mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo, en el aire, por encima de dicha línea.

Regla 6. El área de arco

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

6:2 Cuando un **jugador de campo** ingresa en el área de arco, las decisiones serán las siguientes:

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

b) tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco sin la pelota y gana alguna ventaja al hacerlo, pero no impide una clara ocasión de gol (13:1b, también 8:7f);

c) lanzamiento de 7 metros, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa al área de arco y debido a ello impide una clara ocasión de gol (14:1a, ver también 8:8). A los propósitos de esta regla, el concepto “ingresar al área de arco” significa tocar la línea del área de arco, o pisar claramente dentro de dicha área.

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

a) un jugador entra al área de arco después de haber jugado la pelota, con la condición de que ello no origine una desventaja para los adversarios;

b) un jugador de alguno de los equipos entra al área de arco sin la pelota y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.

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

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

si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando (ver, sin embargo, 14:1a, junto con la Aclaración 6c), en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de arco (12:1 (III)) si es tocada por un adversario.

La pelota deja de estar en juego, cuando queda parada en el suelo dentro del área de arco (12:1 (II)). Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero debe poner la pelota nuevamente en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (ver, sin embargo, 6:7b). Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de arco si la pelota es tocada por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos (12:1, 2º párrafo; 13:3).

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

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

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

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

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

Regla 7. Cómo puede jugarse la pelota, juego pasivo

• Cómo puede jugarse la pelota.

La pelota se considera "en juego" desde el momento en que se ejecuta un lanzamiento formal hasta que el juego se interrumpe con un toque de silbato de los árbitros, el cronometrista o el delegado, o los árbitros toman una decisión sobre un saque de arco o un saque lateral.

Está permitido:

- 7:1** Lanzar, sujetar, detener, empujar o golpear la pelota usando las **manos** (abiertas o cerradas), **brazos, cabeza, torso, muslos y rodillas**.
- 7:2** **Retener** la pelota durante un máximo de **3 segundos**, también cuando se encuentra parada en el suelo (13:1a).
- 7:3** Dar un máximo de **3 pasos** con la pelota (13:1a) **después de recibirla de otro jugador o atraparla después de un pique. Si un jugador recibe o atrapa la pelota mientras sus pies no tienen contacto con el suelo, y luego apoyan uno o ambos pies simultáneamente en el suelo, esto no se cuenta como un paso.**

Se considera que se ha dado un paso cuando:

- a) un jugador en posesión de la pelota y con ambos pies en el suelo, levanta un pie y lo vuelve a apoyar, o mueve un pie desde una posición a otra;
- b) un jugador con un pie en el suelo, recibe la pelota y a continuación toca el suelo con el otro pie;
- c) durante un salto, un jugador recepciona la pelota y toca el suelo con un pie solamente y luego vuelve a saltar sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
- d) durante un salto, un jugador recepciona la pelota y toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo apoya nuevamente, o mueve un pie de un lugar a otro.

Comentario: Si un pie se mueve de un lugar a otro y el otro pie se desliza detrás de él, se considera que sólo se ha dado un paso. No se viola ninguna regla cuando un jugador, en poder de la pelota, cae al suelo, se desliza y luego se pone de pie y juega la pelota. Esto también aplica si el jugador se lanza por la pelota, la controla y se pone de pie para jugarla.

- 7:4** Estando parado o en carrera:
- a) picar la pelota una vez y recogerla con una o ambas manos;
 - b) picar la pelota repetidamente con una mano (dribling) y luego recogerla nuevamente con una o ambas manos;
 - c) rodar la pelota sobre el piso en forma continuada con una mano y luego recogerla de nuevo con una o ambas manos.

Tan pronto como la pelota se toma con una o ambas manos, el jugador debe jugarla dentro de los 3 segundos siguientes o después de dar 3 pasos como máximo (13:1a).

Se considera que se comienza a driblear o a picar la pelota, cuando el jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo y la dirige hacia el suelo. Después de que la pelota ha tocado a otro jugador o al arco, se permite al jugador volver a tocar la pelota o picarla y recogerla nuevamente. (Ver, no obstante, 14:6).

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

7:6 Jugar la pelota mientras se está **arrodillado, sentado o acostado en el piso**; (ver sin embargo 15:1).

No está permitido:

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

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

7:9 El juego continúa si la **pelota toca a un árbitro** dentro del campo de juego

7:10 **No está permitido tocar la pelota si alguna parte del cuerpo toca el suelo fuera de la cancha al mismo tiempo.** Esto resultara en un tiro libre para el equipo adversario (13:1a).

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

• Juego Pasivo

7:11 No está permitido conservar la pelota en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o lanzamiento al arco. De igual forma, no está permitido demorar repetidamente la ejecución de un saque de centro, tiro libre, saque lateral o saque de arco del propio equipo (ver Aclaración Nº 4). Esta conducta se considera juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro libre en contra del equipo en posesión de la pelota, **En principio, después de que se haya mostrado la señal de advertencia.** (13:1a).

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

7:12 Cuando se observa una tendencia al juego pasivo, debe mostrar el gesto de advertencia (Gestoforma Nº 17). Esto brinda al equipo que está en posesión de la pelota la oportunidad de cambiar su forma de atacar con el objeto de evitar la pérdida de posesión. Si la forma de atacar no cambia después del gesto de advertencia, los árbitros pueden pitar el juego pasivo en cualquier momento. Si el equipo atacante no realiza lanzamiento al arco después de un máximo de 4 pases, cuando el 5º pase lo recibe un compañero de equipo, entonces se decide un tiro libre en contra de este equipo (13:1a, para procedimientos y excepciones, ver Aclaración Nº 4, apartado D).

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

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

Regla 8. Faltas y conducta antideportiva

Está permitido:

- 8:1**
- a) usar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador;
 - b) usar los brazos flexionados para hacer contacto corporal

con un adversario, y de esta manera controlarlo y acompañarlo;

c) usar el torso para bloquear al adversario en una lucha por la posición.

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

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

No está permitido:

- 8:2**
- a) arrebatarse o golpear la pelota que se encuentra en las manos del adversario;
 - b) bloquear al adversario con brazos, manos, piernas o usar cualquier parte del cuerpo para desplazarlo o empujarlo fuera de la posición; esto incluye el uso peligroso de los codos, ya sea en una posición de inicio o en movimiento;
 - c) sujetar a un adversario (del cuerpo o del uniforme), aún si sigue libre para continuar el juego;
 - d) correr o saltar sobre un adversario.

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

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

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

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

Criterios de toma de decisión:

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

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

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

Infracciones que justifican una inmediata exclusión de 2 minutos

- 8:4** Para ciertas faltas, la sanción es una exclusión directa de 2 minutos, independientemente si el jugador recibió una amonestación previa. Esto aplica especialmente para aquellas infracciones donde el jugador culpable se desentiende del peligro para el adversario (ver también 8:5 y 8:6);

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

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

Infracciones que justifican una descalificación:

8:5 Un jugador que ataque a un jugador adversario de forma peligrosa para su salud, debe ser descalificado (16:6a). El especial peligro para la salud del adversario surge de la alta intensidad de la falta o del hecho que el adversario esté completamente desprevenido, por lo que no puede protegerse (Ver regla 8:5 Comentario).

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

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

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

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

El arquero debe ser descalificado si:

- a) Gana la posesión de la pelota, pero en su movimiento causa una colisión con el adversario;
- b) no puede alcanzar o controlar la pelota, pero causa una colisión con el adversario.

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

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

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

Las siguientes, son indicaciones y características que se agregan a aquellas expresadas en la Regla 8:5 y que podrían servir como criterios de toma de decisión:

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

Comentario: Cuando una infracción del tipo de las indicadas en las Reglas 8:5 ó 8:6 es cometida durante los últimos 30 segundos del partido con el propósito de impedir un gol, dicha acción debe ser considerada como “conducta antideportiva extremadamente grave” bajo la Regla 8:11b y sancionada de acuerdo a ello.

Conducta antideportiva que justifica una sanción disciplinaria bajo Reglas 8:7 -11

Las expresiones verbales y no verbales que sean incompatibles con el espíritu deportivo, son consideradas como conductas antideportivas. Esto aplica tanto para los jugadores como para los oficiales de equipo, dentro o fuera del campo de juego. Para sancionar la conducta antideportiva, la conducta antideportiva grave y la conducta antideportiva extremadamente graves, se establecen 4 niveles de acción diferentes:

- acciones que deben ser sancionadas 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 y un informe escrito (8:10a-b).

Conducta antideportiva que justifica una sanción progresiva.

- 8:7** Las acciones listadas a continuación, entre los puntos a) y f), son ejemplos de conducta antideportiva que deben ser sancionadas progresivamente, comenzando con una amonestación (16:1b).
- a) Protestas contra las decisiones arbitrales, o manifestaciones verbales y no verbales que pretenda influir en una decisión arbitral específica;
 - b) acosar a un adversario o compañero de equipo mediante palabras o gestos, o gritar a un adversario para distraerlo;
 - c) demorar la ejecución de un lanzamiento formal del adversario al no respetar la distancia de 3 metros o de cualquier otra manera;
 - d) a través de provocaciones o reacciones exageradas intentando confundir a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario o exagerar el impacto de una acción, para provocar un time-out o una sanción inmerecida al adversario; (ver también 8:8h)

- e) bloquear activamente un pase o lanzamiento con el pie o parte baja de la pierna; cuando este movimiento aumenta la superficie corporal del jugador, movimientos puramente reflejos tales como juntar las piernas, no deben ser sancionados (ver también Regla 7:8 y 8:8f);
- f) ingresar repetidamente en la propia área de arco por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una inmediata exclusión de 2 minutos

8:8

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

- a) Protestas, involucrando gritos, gestos enérgicos o comportamiento provocativo;
- b) cuando hay una decisión en contra del equipo en posesión de la pelota y el jugador en poder de la misma no la deja inmediatamente disponible para el adversario, dejándola caer o apoyándola en el suelo;
- c) obstaculizar el acceso a una pelota que entró a la zona de cambios.
- d) cuando el lanzamiento de un jugador que no tiene obstáculos, y está lanzando en una situación de juego abierto, golpea la cabeza del arquero; o cuando un lanzador de 7 m. golpea la cabeza del arquero, si el arquero no está moviendo su cabeza en la dirección de la pelota con el propósito de bloquear el tiro;
- e) cuando un lanzador de tiros libres golpea la cabeza de un defensor durante la ejecución de un tiro libre después de la señal final de acuerdo con la Regla 2:4, si el defensor no está moviendo su cabeza en la dirección de la pelota con el propósito de bloquear el tiro;
- f) abrir o levantar claramente una o ambas piernas o pies con el propósito de bloquear/patear un pase o tiro lo que tiene una clara influencia en la situación de juego (ver

también Reglas 7:8 y 8:7e;

- g) impedir activamente la ejecución de un lanzamiento formal para los oponentes y no respetar la distancia de 3 metros y/o cometer otras violaciones que impidan que se realice el lanzamiento;
- h) mediante simulación, intentar engañar a los árbitros sobre las acciones de un oponente cuando se ha realizado un contacto muy limitado o nulo con la parte del cuerpo en cuestión para hacer que los árbitros interrumpan el juego o castiguen a un oponente innecesario (ver también 8:7d);
- i) un jugador de campo que bloquea o atrapa un tiro dirigido a un arco vacío mientras ingresa al área de arco.
- j) un miembro del equipo que se encuentra fuera de la cancha interfiere accidentalmente en el juego tocando la pelota o a un jugador (ver también la Regla 8:10b (I)) cuando da instrucciones a su equipo.

Nota: Criterios sobre el golpe a la cabeza del arquero con la pelota:

- La regla solo es aplicable en situaciones de juego abierto, es decir cuando no hay ningún defensor entre el lanzador y el arquero.
- La cabeza debe ser el primer punto de contacto con la pelota. La regla no se aplica si la pelota toca la cabeza del arquero después de haber tocado antes cualquier otra parte del cuerpo del arquero.
- La regla no se aplica si el arquero trata de engañar a los árbitros para provocar una sanción (por ej., después de que la pelota haya tocado el pecho del arquero), el arquero será sancionado conforme a la regla 8:8h.

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

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

a) Lanzar o golpear la pelota lejos, de manera clara, tras una decisión arbitral;

b) si un arquero claramente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros;

c) lanzar la pelota deliberadamente contra un adversario durante una interrupción del juego; si esto se hace con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una “acción particularmente imprudente” según 8:6;

d) un acto de revancha luego de sufrir una infracción.

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

Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave a ser informada por escrito

8:10 Si los árbitros clasifican una conducta como extremadamente antideportiva, una sanción es dada de acuerdo a los criterios que a continuación se enumeran.

En casos que involucren las siguientes infracciones a,) b) que sirven como ejemplo, los árbitros tienen que presentar un informe escrito después de concluido el partido, de forma que las autoridades competentes decidan sobre medidas posteriores.

- a) Comportamiento insultante o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo, árbitro, planillero/cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador. Tal comportamiento puede ser verbal o no verbal (por ejemplo: expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);
- b) (I) la intromisión de un oficial de equipo en el partido, dentro del campo de juego o desde la zona de cambios, o (II) un jugador destruye una clara ocasión de gol, ya sea por entrar ilegalmente al campo de juego (Regla 4:6) o por actuar desde la zona de cambios. **(ver también Regla 8:8j)**

Descalificación y lanzamiento de 7 metros por determinada conducta antideportiva o determinada conducta irregular en los últimos 30 segundos

- 8:11** En los casos que involucren las siguientes infracciones (a, b) se concederá un lanzamiento de 7 metros a los adversarios.
- a) Si durante los últimos 30 segundos del partido **la pelota no está en juego** y un jugador u oficial de equipo impide o demora la ejecución de un lanzamiento del equipo contrario, con el objeto de impedir el lanzamiento al arco o de obtener una clara ocasión de gol, el jugador/oficial infractor deberá ser descalificado y un lanzamiento de 7 metros deberá ser concedido a los adversarios. Esto se aplica a cualquier tipo de interferencia (por ejemplo, interferir con la ejecución de un lanzamiento por medio de una acción física limitada ya sea al interceptar un pase, interferir con la recepción de la pelota o no soltarla).
- b) si durante los últimos 30 segundos del partido **la pelota está en juego**, y los adversarios,
- (1) por medio de **una infracción de un jugador** a las Reglas 8:5 u 8:6, así como también a las reglas 8:9, 8:10a u 8:10b (II);
- (2) por medio de **una infracción de un oficial** a las Reglas 8:10a u 8:10b (I); impiden que el equipo en posesión de la pelota tenga la posibilidad de realizar un lanzamiento al arco o de obtener una clara oportunidad de gol, el jugador infractor u oficial es descalificado de acuerdo a las Reglas correspondientes y un lanzamiento de 7 metros es otorgado al equipo en posesión de la pelota. Si el jugador que recibió la falta, o un compañero de equipo, convierte un gol antes de que el juego se haya interrumpido, el lanzamiento de 7 metros no será concedido.

Nota: En caso de infracciones a las Reglas 8:6 u 8:10 los árbitros deben presentar un informe escrito

Regla 9. El gol

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

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

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

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

Comentario: Se deberá conceder un gol cuando un objeto o una persona no participante en el juego (espectadores, etc.) impide el ingreso de la pelota al arco y los árbitros estén convencidos de que la pelota habría ingresado al mismo, de no mediar dicha intervención.

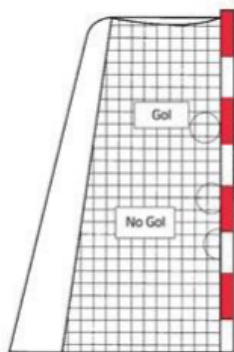
9:2 Un gol que ha sido concedido **no podrá ser anulado** una vez que el árbitro haya hecho sonar su **silbato** para ejecutar el **saque de centro** correspondiente (ver, no obstante, Regla 2:9, Comentario)

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

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

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

Figura 4.
VALIDEZ DE UN GOL.



Regla 10. El saque de centro

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

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

Antes de cada prórroga debe realizarse un nuevo sorteo, y todas las normas cubiertas por la Regla 10:1 se aplican también a las prórrogas.

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

10:3 El saque de centro se efectuará según dos opciones:

a) Saque desde la línea de centro: El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección **desde la línea de centro** (con una tolerancia hacia los costados de aproximadamente 1,5 m). Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal (13:1a, 15:7 3º párrafo). El jugador que realiza el saque debe ocupar una posición con, al menos, un pie en contacto con la línea central y el otro pie sobre o detrás de la línea (15:6) y debe permanecer en esa posición hasta que la pelota haya salido de su mano (13:1a, 15:7 3º párrafo). (Ver también Aclaración Nº 5). Los compañeros del jugador ejecutante no tienen permitido cruzar la línea central antes del toque de silbato (15:6).

b) El saque desde **el área de saque**: El lanzamiento se realiza en cualquier dirección **desde la zona de lanzamiento**. Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal (13:1a, 15:7 3º párrafo).

La señal de silbato puede darse **solamente** cuando la pelota y el lanzador **está completamente** dentro del área de saque (15:6)

El lanzador no puede cruzar la línea del área de saque de centro con ninguna parte del cuerpo hasta que el lanzamiento se considere efectuado (13:1a, 15:7 3º párrafo).

El lanzador puede moverse dentro del área de lanzamiento, pero no puede picar la pelota luego de la señal del silbato (13:1a, 15:7 3º párrafo).

La ejecución puede hacerse corriendo. No está permitido saltar durante la ejecución del saque de centro (13:1a, 15:7 3º párrafo).

El saque de centro se considera realizado cuando:

- La pelota ha salido primero de la mano del lanzador y luego ha cruzado la línea del área de lanzamiento completamente; o

- La pelota ha sido pasada y tocada o controlada por un compañero de equipo, aunque haya ocurrido dentro del área de saque de centro.

Los compañeros del equipo del lanzador no pueden cruzar la línea central antes de la señal del silbato, excepto si están dentro del área de lanzamiento (15:6)

Los jugadores del equipo defensor deben estar fuera del área de saque de centro y no se les permite tocar la pelota ni a los adversarios dentro del área de saque de centro hasta que el lanzamiento se considere efectuado (15:4, 8:7c, 8:8g). Se les permite estar directamente fuera del área de saque de centro.

10:4 Para el saque de centro **al comienzo de cada período** (incluido cualquier período de las prórrogas), todos los jugadores deben encontrarse en su propia mitad del campo, o dentro de la zona de saque si es aplicable.

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

Si el saque se realiza desde la línea de centro (10:3a), los adversarios deben estar al menos a 3 metros del jugador ejecutante (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g).

Si el saque se realiza desde la zona de saque (10:3b), los oponentes deben estar fuera de la línea con todo el cuerpo (15:4, 15:9, 8:7c, 8:8g).

Regla 11. El saque lateral

11:1 Se concede un saque lateral cuando la pelota cruza completamente la **línea lateral**, o cuando un jugador de campo del **equipo defensor** ha sido el último en tocar la pelota antes de que ésta haya cruzado la **línea de fondo** de su propio equipo. También se concede, cuando la pelota ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego.

- 11:2** El saque lateral **es ejecutado sin toque de silbato** por parte de los árbitros (ver sin embargo 15:5b), por **un jugador adversario** al equipo cuyo jugador ha tocado en último lugar la pelota, antes que traspasara la línea o tocara el techo u objeto fijo.
- 11:3** El saque lateral **se ejecuta desde el lugar** donde la pelota traspasó la línea lateral; o bien, si cruzó la línea de fondo, desde la intersección de la línea lateral y la línea de fondo de ese mismo lado. Para un saque lateral concedido después de que la pelota haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego, el lanzamiento se ejecuta desde el lugar más cercano, sobre la línea lateral más próxima en relación al lugar dónde la pelota tocó el techo u objeto fijo.
- 11:4** El **lanzador** debe mantener un pie en contacto con la **línea lateral** y permanecer en una posición correcta hasta que la pelota haya salido de su mano. No hay ninguna limitación para la colocación del segundo pie. (13:1a, 15:6, 15:7, 2º y 3º párrafo).
- 11.5** Mientras se está ejecutando un saque lateral, los **jugadores contrarios** no pueden acercarse a menos de 3 metros del lanzador (15:4 ,15:9 ,8:7 c, 8:8g).
- No obstante, esto no aplica si ellos se colocan inmediatamente fuera de su línea de área de arco.

Regla 12. El saque de arco

12:1 Se **concede** un saque de arco cuando:

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

Esto significa que, en todas estas situaciones, se considera que la pelota no está en juego y que el partido se reanuda con un

saque de arco (13:3) cuando existiera una infracción después de que el saque de arco haya sido decidido, pero antes de haber sido ejecutado.

- 12.2** El saque de arco es **ejecutado** por el arquero, sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver, sin embargo, 15:5b) y desde el área de arco, por encima de la línea de área de arco.

Si el equipo que tiene que ejecutar el saque de arco está jugando sin arquero, un arquero debe reemplazar a uno de los jugadores de campo (Regla 4:4). Los árbitros deciden si es necesario solicitar un tiempo muerto (time-out) (Regla 2:8, 2º párrafo, Aclaración N° 2).

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

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

Regla 13. El tiro libre

• Decisión de un tiro libre

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

- a) **El equipo que posee la pelota comete una infracción a las reglas** que implica la pérdida de posesión de la misma (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 4:9, 5:6-10, 6:5 1er párrafo, 6:7 b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 7:11-12, 8:2-10, 10:3, 11:4, 13:7, 14:4-7, 15:7 3º párrafo y 15:8).
- b) **Los adversarios cometen una infracción a las reglas** que causa que el equipo en posesión de la pelota, la pierda (ver Reglas 4:2-3, 4:5-6, 5:5, 6:2b, 6:7b, 7:8, 8:2-10).

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

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

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

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

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

13:3 Si, se comete una infracción que normalmente implicaría un tiro libre conforme a la Regla 13:1 a-b, mientras la pelota no está en juego, el partido se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo que dio origen a la interrupción existente (ver también Regla 8:11a, instrucciones especiales durante los últimos 30 segundos de juego y Reglamento de Tiempo Muerto Electrónico de Equipo).

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

a) **Si un equipo** está en posesión de la pelota al momento de la interrupción, este equipo deberá mantener dicha posesión.

b) **Si ningún equipo** está en posesión de la pelota, el último equipo que la haya tenido será el que tenga nuevamente la posesión.

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

• Ejecución de un tiro libre

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

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

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una Federación Continental o Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción cometida por un jugador u oficial del equipo defensor y esto origina una advertencia verbal o sanción disciplinaria, el tiro libre se ejecutará desde el lugar donde estaba la pelota cuando se interrumpió el juego, si es que este lugar es más favorable que la posición en donde se cometió la infracción.

La misma excepción del párrafo anterior se aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a una infracción conforme a las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6.

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

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

En cualquiera de los casos anteriormente expuestos, el lugar de ejecución debe trasladarse al punto más cercano inmediatamente fuera del área restringida.

Comentario: Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso lugar. Sin embargo, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor será el margen de tolerancia para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar

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

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

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

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

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

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

Regla 14. El lanzamiento de 7 metros

• Decisión de 7 metros

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

- a) Se destruye, en forma antirreglamentaria, una clara ocasión de gol, en cualquier parte del campo de juego, por parte de un jugador u oficial del equipo adversario;
- b) hay un toque de silbato injustificado **por alguien que no sean los árbitros** en oportunidad de una clara ocasión de gol;
- c) una clara ocasión de gol es destruida por la intervención de una persona no participante en el juego. Por ejemplo, cuando un espectador ingresa al campo de juego o cuando se hace detener a los jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el Comentario de la Regla 9:1).
- d) existe una infracción de acuerdo con las Reglas 8:11a ó 8:11b (ver, sin embargo, el último párrafo de 8:11).

Por analogía, esta regla también se aplica en casos de “fuerza mayor”, tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detiene el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

La definición de clara ocasión de gol puede ser observada en la Aclaración Nº 6.

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

Siempre que haya una posibilidad de lanzamiento de 7 metros, los árbitros **deberán abstenerse de intervenir hasta que se pueda determinar claramente** si la sanción de dicho lanzamiento está plenamente justificada y es realmente necesaria. Si el jugador atacante logra convertir un gol a pesar de la intervención ilegal de los defensores, no hay razón para conceder el lanzamiento de 7 metros. Por el contrario, si se hace evidente que un jugador realmente ha perdido la pelota o el control del cuerpo a causa de la infracción, y que se ha perdido

una clara ocasión de gol, se decidirá un lanzamiento de 7 metros.

La Regla 14:2 no es aplicable en los casos de infracciones a las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6, cuando el juego debe ser interrumpido inmediatamente por una señal del cronometrista, el delegado o los árbitros.

- 14.3** Los árbitros pueden solicitar un **time-out** cuando deciden un lanzamiento de 7 metros, pero sólo si existe una demora substancial, por ejemplo, debido a un cambio de arquero o lanzador, y la decisión de solicitar el **time-out** está en línea con los principios y criterios indicados en la Aclaración Nº 2.

• Ejecución de lanzamiento de 7 metros

- 14.4** El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado como un **lanzamiento al arco**, dentro de los tres segundos 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 ubicarse detrás de la línea de 7 metros** y a no más de un metro por detrás de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el ejecutante no debe tocar ni cruzar la línea de 7 metros antes que la pelota haya salido de su mano (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.6** Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota **no debe ser jugada nuevamente** por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta que haya tocado a un adversario o al arco (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.7** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, **los compañeros del ejecutante** deben ubicarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya abandonado su mano (15:3, 15:6). Si ellos así no lo hicieran, se decidirá un tiro libre en contra del equipo ejecutante del lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.8** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los **jugadores del equipo adversario** deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y al menos, a 3 metros de la línea de 7 metros hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Si no lo hicieran así, se repetirá el lanzamiento de 7 metros si no se hubiese marcado un gol,

pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

- 14.9** Si el **arquero cruza la línea de limitación**, es decir la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, deberá repetirse el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se haya conseguido un gol. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.
- 14.10** No está permitido **cambiar a los arqueros** una vez que el lanzador está listo para ejecutar el lanzamiento de 7 metros, parado en la posición correcta y con la pelota en la mano. Cualquier intento para efectuar el cambio en la situación indicada, deberá ser sancionado como conducta antideportiva (8:7c, 16:1b y 16:3d).

Regla 15. Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos

(Saque de centro, Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros)

- **El lanzador**

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

Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de arco (ver 12:2) y el tiro con zona de lanzamiento (10:3b), el ejecutante debe tener una parte del mismo pie constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya sido soltada (ver no obstante 10:3b). 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)

Nota: Antes de ejecutar un saque (excepto el saque de arco) el lanzador debe encontrarse en una posición erguida, o sea, ninguna parte del cuerpo excepto los pies deben estar en contacto con el suelo.

15:2 El lanzamiento se considera ejecutado cuando la pelota ha abandonado la mano del lanzador (Ver, no obstante, 12:2, 10:3a 2do. párrafo y 10:3b).

El lanzador no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado a otro jugador o al arco (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la Regla 14:6.

Se puede marcar un gol directamente desde cualquier lanzamiento, pero no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de arco (por ejemplo, al dejar caer la pelota dentro de su propio arco) si la pelota se encuentra fuera de juego (12:1).

- **Los compañeros del ejecutante**

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

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

- **Los jugadores defensores**

15:4 Los jugadores defensores deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión y deben permanecer en la posición correcta hasta que la pelota haya abandonado la mano del lanzador (Ver 10:3b, 12:2 y 15:9).

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

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

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

a) **Siempre**, en el caso de un **saque de centro** (10:3) o de un **lanzamiento de 7 metros** (14:4).

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

- Para la reanudación después de un time-out;
- para reanudar con un tiro libre decidido 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.

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

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

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

• Sanciones

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

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

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

En principio, cualquier infracción durante una ejecución que tenga lugar **después de una señal de reanudación** debe ser penalizada. Esto aplica, por ejemplo, si el ejecutante salta durante la ejecución, si retiene la pelota por más de 3 segundos, o si se mueve de la posición correcta antes que la pelota haya salido de su mano. También aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones antirreglamentarias después del toque de silbato, pero antes de que la pelota haya dejado las manos del lanzador (excepto 10:3a 2º párrafo). En estos casos, el lanzamiento original se pierde y se decide un tiro libre favorable a los adversarios (13:1a) desde el lugar de la infracción (ver, sin embargo, Regla 2:6). La ley de ventaja indicada bajo la Regla 13:2 aplica aquí; es decir, si el equipo del ejecutante pierde la posesión de la pelota antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

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

15:9 Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores **defensores** que interfieran con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, por ejemplo, al no ocupar inicialmente una posición correcta o al moverse posteriormente hacia una

posición incorrecta, deberán ser **sancionados**.

Esto aplica sin tener en cuenta si la infracción ocurre antes de o durante la ejecución (antes que la pelota haya abandonado la mano del lanzador). También aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido por un toque de silbato ordenando la reanudación o no. La Regla 8:7c o 8:8g aplica en conjunto con las Reglas 16:1b y 16:3d.

Si un lanzamiento se viera afectado negativamente por la interferencia de un defensor, ello dará lugar en principio a un tiro libre para el equipo en posesión de la pelota. En caso de que un lanzamiento de 7 metros se vea afectado negativamente por la interferencia de un defensor, se repetirá el lanzamiento.

Regla 16. Las sanciones disciplinarias

• Amonestación

16:1 Una amonestación es la sanción apropiada para:

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

Comentario: Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 2 minutos. Un jugador que ya ha sido excluido por 2 minutos no debería ser posteriormente amonestado. No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

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

• Exclusión

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

- a) Un cambio antirreglamentario, si un jugador adicional ingresa al campo o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego

desde la zona de cambios (4:5-6); observar, no obstante, la Regla 8:10b (II);

b) por faltas del tipo indicado en la Regla 8:3, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1, Comentario);

c) por faltas del tipo indicado en la Regla 8:4;

d) por conducta antideportiva de un jugador, según la Regla 8:7, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones;

e) por conducta antideportiva de un oficial de equipo, según la Regla 8:7, si un oficial de ese equipo ya ha recibido una amonestación;

f) por conducta antideportiva de un jugador u oficial de equipo, como se indica en la Regla 8:8; ver también 4:6;

g) como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo (16:8, 2º párrafo; ver, no obstante 16:11b);

h) por conducta antideportiva de un jugador antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión de 2 minutos (16:9a);

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

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

16:4 Después de señalar time-out, el árbitro deberá comunicar claramente la exclusión al jugador infractor y al planillero/cronometrista, mediante la Gestoforma correspondiente, es decir, un brazo levantado con dos dedos extendidos (Gestoforma Nº 14).

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

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

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

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

• Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción adecuada para:

- a) faltas indicadas en las Reglas 8:5 y 8:6;
- b) por conducta antideportiva grave según la Regla 8:9, o por conducta antideportiva extremadamente grave según Regla 8:10, cometidas por un jugador u oficial de equipo, ya sea dentro o fuera del campo de juego;
- c) por conducta antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo según la Regla 8:7, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por 2 minutos de acuerdo con las Reglas 16:1b y 16:3e.;
- d) debido a una tercera exclusión de un mismo jugador (16:5);
- e) por conducta antideportiva significativa o repetida durante un desempate, como el lanzamiento de 7 metros (2:2, Comentario y 16:10).

16:7 Después de señalar un time-out, los árbitros deberán comunicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al planillero/cronometrista mostrándole una tarjeta roja (Gestoforma Nº 13, ver también Regla 16:8).

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

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

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

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

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

• Más de una infracción al mismo tiempo

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

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

- a) Si **un jugador** recién excluido por 2 minutos comete una conducta antideportiva antes de que se haya reanudado el partido, deberá ser sancionado con una exclusión por 2 minutos adicional (16:3g). (Si la exclusión por 2 minutos adicional es la tercera, entonces el jugador deberá ser descalificado);

- b) si **un jugador** recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión por 2 minutos) comete una falta antideportiva antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- c) si **un jugador** recién excluido por 2 minutos comete una falta antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, deberá ser descalificado (16:6b). Estas sanciones se combinarán originando una reducción durante 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- d) si **un jugador** recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión) comete una falta antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

• **Infracciones durante el tiempo de juego**

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

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

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

• **Infracciones fuera del tiempo de juego**

16.11 Las conductas antideportivas, conductas antideportivas graves, conductas antideportivas extremadamente graves o cualquier tipo de acción particularmente temeraria (ver Reglas 8:6-10) cometidas por un jugador u oficial de equipo, que tenga lugar dentro del recinto donde se juega el partido, pero fuera del tiempo de juego, deberán sancionarse como sigue:

Antes del partido:

- a) una amonestación. **que cuenta para el número total de amonestaciones para el jugador, el oficial del equipo y/o el equipo,** en caso de conducta antideportiva según las Reglas 8:7-8;

b) en caso de acciones juzgadas bajo las reglas 8:6 y 8:10a, se sancionará la descalificación del jugador u oficial culpable, pero se permitirá al equipo empezar con 14 jugadores y 4 oficiales. La Regla 16:8, 2º párrafo, sólo tiene validez para infracciones durante el tiempo de juego. Por lo tanto, la descalificación no va acompañada de una exclusión de 2 minutos.

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

Después del partido:

- c) Informe escrito.

Regla 17. Los árbitros

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

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

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

Los árbitros, también constatan la presencia de ambos equipos con los **uniformes** apropiados. Ellos verifican la **planilla de juego** y examinan el **equipamiento** deportivo de los jugadores. Se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la **zona de cambio** esté dentro de los límites reglamentarios y establecen la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada 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 árbitro y del “oficial responsable de equipo” de cada equipo; o bien, de un oficial o jugador (por ejemplo, un capitán de equipo) en representación del “oficial responsable de equipo”.

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

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

Si uno de los árbitros quedara incapacitado para finalizar el partido, el otro continuará el partido solo. **Si no es posible encontrar un árbitro/pareja de árbitros de reserva o sustituto**

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

17:6 Si ambos árbitros pitan una infracción y concuerdan respecto al equipo que debe ser sancionado, **pero tienen opiniones distintas sobre la severidad** de la sanción, **Se aplicará la decisión conjunta a la que lleguen los árbitros después de consultar entre ellos. Si no logran llegar a una decisión conjunta**, se impondrá la más severa de las sanciones.

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

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

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

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

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

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

17:11 Las decisiones tomadas por los árbitros o los delegados fundadas en sus observaciones de los hechos o sus juicios son irrevocables. Sólo puede interponerse una apelación contra decisiones que no estén conformes 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 el derecho de suspender un partido temporaria o definitivamente. Antes de suspender el partido definitivamente, los árbitros deben hacer todos los esfuerzos posibles para continuarlo.

17:13 Los árbitros pueden utilizar la repetición de video(VR) durante el juego, tal como se especifica en el Reglamento de Repetición de Video. La IHF, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales deciden en que juegos los árbitros pueden utilizar la repetición de video.

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

Regla 18. El cronometrista y el planillero

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

El **planillero** tiene la responsabilidad principal de controlar la

lista de jugadores, la planilla de juego, la entrada de jugadores que llegan después del comienzo del partido y la entrada de jugadores que no están autorizados a participar.

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

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

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

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

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

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

Gestoformas de la Federación Internacional (IHF)

Cuando se decide un **tiro libre** o un **saque lateral** , los árbitros deben indicar inmediatamente la **dirección** del lanzamiento que se va a ejecutar (Gestoformas 7 ó 9).

Luego de ello, de corresponder al caso, deberían realizar el gesto **obligatorio** que corresponda para indicar cualquier **sanción**

disciplinaria (Gestoformas 13 –14). De ser conveniente para explicar las razones por las que se ha sancionado un tiro libre o un lanzamiento de 7 metros, podría realizarse, con carácter informativo, algunos de los gestos indicados bajo los números 1–6 y 11. (No obstante, siempre debería realizarse la Gestoforma Nº 11 en aquellas situaciones en que la decisión de tiro libre por juego pasivo no fuera precedida por la Gestoforma Nº 17).

Las Gestoformas Nº 12, 15 y 16 son obligatorias en aquellas situaciones donde se aplican.

Las Gestoformas Nº 8, 10 y 17 se utilizarán en los casos que los árbitros lo consideren necesario.

Índice de los gestos

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



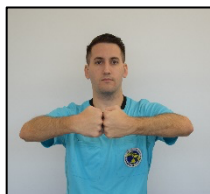
1. Invadir el área de arco.



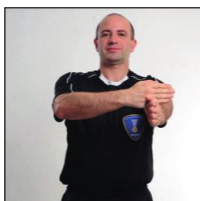
2. Doble dribling.



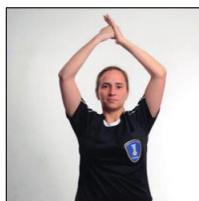
3. Pasos, retener la pelota más de 3 segundos.



4. Abrazar, agarrar, empujar.



5. Golpear.



6. Falta de ataque.



7. Saque lateral – dirección.



8. Saque de arco.



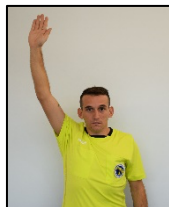
9. Tiro libre – dirección.



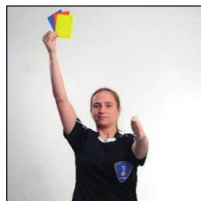
10. No respetar la distancia de 3 metros.



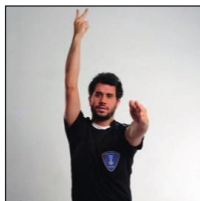
11. Juego pasivo.



12. Gol.



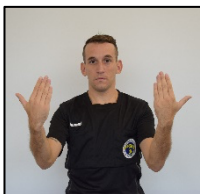
13. Amonestación (amarilla)–Descalificación (roja)–Informe escrito (azul)



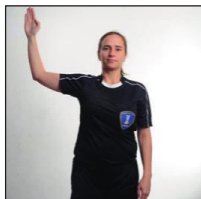
14. Exclusión (2 minutos).



15. Time-out.



16. Permiso para la entrada al campo de juego de 2 personas (que están “autorizadas a participar”) durante un tiempo muerto.



17. Gesto de advertencia de juego pasivo.

Fotos: Germán Páez

II. Aclaraciones a las Reglas de Juego

Índice de contenidos:

1. Ejecución de un tiro libre después de la señal de finalización del tiempo de juego (2:4-6)
2. Tiempo muerto (time-out) (2:8)
3. Time-out de equipo (2:10)
4. Juego Pasivo (7:11-12)
5. Saque de centro (10:3)
6. Definición de clara ocasión de gol (14:1)
7. Intervención del cronometrista o delegado (18:1)
8. Jugador lesionado (4:11)

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

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un tiro libre después que el tiempo de juego ha finalizado no está interesado en intentar marcar un gol, bien porque el resultado del partido está definido o porque la posición en que debe ejecutarse dicho lanzamiento está demasiado lejos del arco rival. Aunque técnicamente las reglas requieren que el tiro libre sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar su buen criterio y considerar que el lanzamiento ha sido realizado si un jugador, que está próximo

a la posición correcta, simplemente deja caer la pelota al piso o la entrega en la mano de los árbitros.

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

Los árbitros también deben estar muy atentos para sancionar otras infracciones en las que puede incurrir cualquiera de los dos equipos. Los adelantamientos reiterados de los jugadores defensores deben ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). También debe tenerse en cuenta que los jugadores atacantes frecuentemente violan las reglas durante la ejecución; por ejemplo, cuando uno o más jugadores cruzan la línea de tiro libre después del silbato, pero antes del lanzamiento (13:7–3º párrafo), o cuando el ejecutante se mueve o salta al lanzar (15:1, 15:2, 15:3).

Es muy importante no permitir que se convaliden goles convertidos antirreglamentariamente.

Aclaración 2. Tiempo muerto (time-out) (2:8)

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

- a) Existen influencias externas, por ejemplo, cuando hay que limpiar el campo de juego;
- b) un jugador parece estar lesionado;
- c) un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo, cuando se demora la ejecución de un lanzamiento formal o cuando un jugador lanza la pelota lejos o no la suelta;

- d) la pelota toca el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego (11:1) y cae muy lejos del lugar en que debería ejecutarse el saque lateral, causando una demora inusual;
- e) cambio de un jugador de campo por un arquero con el fin de ejecutar un saque de arco.

Para determinar la necesidad de solicitar un time-out, en estas y en otras circunstancias, los árbitros deberían considerar si una interrupción de juego sin time-out, podría originar una ventaja antideportiva para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo está ganando por amplio margen al final del partido, podría no ser necesario señalar un time-out ante una breve interrupción para secar el piso. De la misma forma, si el equipo que se sale perjudicado por la no solicitud del time-out, es el mismo que causa la pérdida de tiempo, tampoco hay ninguna razón para otorgarlo.

Otro factor importante a considerar es la duración de la interrupción. Muchas veces es difícil estimar la duración de una interrupción causada por la lesión de un jugador, en tal caso es más prudente solicitar directamente un time-out. Inversamente, los árbitros no deben precipitarse en solicitarlo sólo porque la pelota haya abandonado el campo de juego. En tales casos, la pelota es generalmente devuelta y el partido puede reanudarse rápidamente. De no ocurrir así, los árbitros deberían concentrarse en poner rápidamente en juego la pelota de reserva (3:4), precisamente para evitar las solicitudes innecesarias de time-out.

Aclaración 3. Time-out de equipo (2:10)

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

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

Un equipo puede solicitar su time-out sólo cuando tenga posesión de la pelota (ya sea que esté en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el time-out, siempre que el equipo solicitante no pierda la pelota antes que el cronometrista haya tenido tiempo de pitar (en cuyo caso deberá devolverse la tarjeta verde al equipo).

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

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

Los árbitros confirman el time-out de equipo y el cronometrista empieza a controlar la duración del mismo con un cronómetro adicional. El planillero anota el time-out de equipo en la planilla de juego, el equipo solicitante y el tiempo de juego en el que ha sido solicitado.

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

A los efectos de los castigos según la Regla 16 un tiempo muerto de equipo se define como parte del tiempo de juego (16:10) por lo que cualquier conducta antideportiva y otras infracciones serán sancionadas de la forma habitual. En este contexto, es irrelevante si el jugador u oficial implicado se encuentren dentro o fuera del campo de juego.

En consecuencia, se puede otorgar una advertencia, una exclusión o una descalificación a un jugador según las reglas 16:1-3 y 16:6-9, por conducta antideportiva (8:7-10), o para acciones que caen bajo la Regla 8:6b.

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

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando el time-out para el equipo expira. El partido se reanuda con el lanzamiento que correspondía cuando la interrupción fue concedida;

o, si la pelota estaba en juego, por medio de un tiro libre a favor del equipo que solicitó el time-out de equipo, desde el lugar donde estaba la pelota al momento de la interrupción.

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

Un equipo puede solicitar time-out directamente pulsando el botón (timbre) en un dispositivo electrónico en vez de usar tarjetas verdes. El timbre está conectado directamente al sistema oficial de puntuación. Una vez pulsado el timbre, el tiempo se detendrá directamente. Para que todas las partes estén al tanto del tiempo muerto del equipo, también se indica mediante señal de audio. Para más detalles consultar el Reglamento de Tiempo Muerto Electrónico.

Nota: Si la IHF, las Confederaciones Continentales o las Federaciones Nacionales aplican reglamentos diferenciados de acuerdo con la Nota bajo la Regla 2:10, cada equipo tiene derecho a recibir un máximo de tres time-out de equipo durante el tiempo de juego regular, pero no durante las prórrogas.

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

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

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

Aclaración 4. Juego Pasivo (7:11-12)

A. Lineamientos generales

Concepto general del juego

Con las reglas sobre el juego pasivo, la IHF pretende promover estilos de juego atractivos con un ritmo alto (contraataque, saque rápido), pocas interrupciones (continuidad) y un buen equilibrio entre ataque y defensa.

Por lo tanto, los árbitros deben recompensar la defensa activa que no implique juego sucio al evaluar el juego pasivo.

Las fases de juego rápido que apuntan claramente a crear oportunidades de gol no deben incluirse en la evaluación inmediata del juego pasivo.

Objetivos

La aplicación de las reglas de juego pasivo tiene los siguientes objetivos:

- reducir las fases sin incidentes en el juego (ejemplos: jugadores caminando lentamente desde su propia mitad de la cancha a la mitad de la cancha del oponente; jugadas tácticas en ataque que solo se utilizan para ganar tiempo);
- evitar métodos de juego poco atractivos y demoras intencionadas en el juego;
- reducir el número de interrupciones en el juego;
- promover una defensa activa relacionada con la pelota destinada a ganar la pelota e interrumpir el ataque de los oponentes sin cometer faltas.

Esto requiere que los árbitros reconozcan y juzguen los métodos pasivos de manera consistente durante todo el juego.

Situaciones

El juego pasivo puede surgir en todas las fases del ataque de un equipo, incluyendo por ejemplo:

- cuando la pelota se mueve lentamente por la cancha;
- durante el primer ataque posicional (es decir, fase de construcción normal);
- después de acciones de ataque fallidas o acciones de ataque interrumpidas por un tiro libre (es decir, fase de construcción más corta);
- después de interrupciones del juego (por ejemplo, tiempo muerto del equipo).

El juego pasivo se usa típicamente con más frecuencia en las siguientes situaciones:

- el marcador está ajustado cerca del final de un partido;

-un equipo tiene que jugar en inferioridad numérica (cinco contra seis; cuatro contra seis; otros); -situaciones de arco vacío: el equipo atacante juega sin arquero (siete contra seis; seis contra seis; otros);
-la defensa activa destruye/interrumpe el ritmo del ataque e impide un cambio de ritmo objetivo (ver criterios detallados);
-diferentes niveles de rendimiento de los dos equipos (superioridad general de un equipo, especialmente en defensa);
-acciones de ataque infructuosas por parte de un equipo durante un período de tiempo prolongado.

Observación del juego pasivo

Se deben aplicar diversos criterios de observación a todos los elementos del ataque de un equipo desde la obtención de la posesión hasta la pérdida de la posesión para reconocer y evaluar una tendencia al juego pasivo. Sin embargo, existen situaciones especiales en las que los árbitros pueden señalar inmediatamente juego pasivo.

Los criterios mencionados en las siguientes especificaciones rara vez se aplican solos, sino que, por lo general, los árbitros deben juzgarlos en su totalidad.

Independientemente de esto, existen situaciones (ver capítulo E) en las que los árbitros pueden decidir inmediatamente sobre el juego pasivo directo.

Nota:

Aunque no sea posible señalar juego pasivo cuando la pelota está fuera de juego, las acciones del equipo en posesión también deben considerarse en tales situaciones cuando el juego no ha sido interrumpido.

La valoración por parte de los árbitros de la tendencia al juego pasivo debe basarse en los siguientes criterios:

-**criterios generales** antes del partido (situación especial del partido), clasificación, importancia del resultado final, sistema de eliminatorias, etc., características generales del partido, etc.);

-**criterios adicionales** en la situación específica del juego (tiempo, resultado actual, desarrollo del juego, sanciones, prórrogas, rendimiento de los equipos, etc.);

-**fases del juego** juego rápido con contraataques rápidos (primera, segunda y tercera oleada), saques rápidos, primer ataque posicional con

fase de construcción normal, fase de construcción más corta (reorganización);

-**criterios de observación específicos** en las distintas fases del juego (véase el capítulo B. La utilización de la señal de preaviso).

En particular, siempre se debe tener en cuenta el impacto del trabajo defensivo activo de conformidad con las reglas.

B. Utilización del gesto de advertencia

El gesto de advertencia de juego pasivo debe ser usado particularmente en las siguientes situaciones:

1. Después de recuperar la posesión de la pelota: los jugadores caminan lentamente desde su propia mitad de campo a la mitad del campo del oponente

El juego pasivo puede comenzar ya en el momento en que un equipo obtiene la posesión de la pelota en su propia mitad de campo. Un criterio de observación importante a este respecto es cómo se mueve el equipo por el campo desde su propia mitad de campo a la mitad del campo del oponente. Esto también se aplica en situaciones en las que la pelota no está en juego (ver también Aclaración n.º 2).

Nota:

Situaciones similares también pueden ocurrir durante ataques posicionales para ralentizar la defensa.

Un criterio de observación típico es:

-Después de recuperar la posesión de la pelota, los jugadores caminan lentamente desde su propia mitad de campo a la mitad del campo del oponente

Nota:

Los árbitros pueden mostrar la señal de advertencia al comienzo del primer ataque posicional con una fase de construcción normal si la pelota se pasa muy lentamente a la mitad del campo del oponente.

2. Un jugador retrasa la ejecución de un saque formal.

Ejemplos:

-retrasar un tiro libre (fingir que no conoce el lugar correcto u otro comportamiento);

-retrasar un saque de centro (por el arquero recuperando lentamente la pelota, por un pase intencionadamente impreciso al centro o caminando lentamente hacia el centro con la pelota);

-retrasar un saque de arquero o un saque lateral.

Nota: Los árbitros darán instrucciones a los equipos para que se abstengan de tales demoras cuando las noten por primera vez.

La señal de advertencia no puede mostrarse mientras la pelota esté fuera de juego; puede mostrarse tan pronto como la pelota se ponga en juego nuevamente. Sin embargo, el tiempo durante el cual la pelota estuvo fuera de juego debe considerarse parte de la fase de construcción más corta/larga.

En situaciones específicas (por ejemplo, poco antes del final del partido, inferioridad numérica), se recomienda a los árbitros que tomen un tiempo muerto en lugar de dejar correr el reloj. El juego se reanudará entonces de acuerdo con las situaciones de juego anteriores a la interrupción.

3. Señal de advertencia en relación con una sustitución tardía durante la fase normal de construcción del juego

Los criterios de observación típicos son:

-todos los jugadores ya han ocupado sus posiciones de ataque;

-el equipo comienza la fase de construcción del juego con una secuencia preparatoria de pases;

-en este momento, el equipo realiza una sustitución.

Nota:

los árbitros deben asegurarse de que se sustituya a un jugador de campo del equipo atacante en lugar de que vuelva a entrar el arquero (no influye en el posible juego pasivo).

-Criterio adicional: el equipo espera al jugador sustituto.

Comentario:

un equipo que inicia su ataque con un contraataque (contraataque, saque rápido) desde su propia mitad de la cancha, pero no logra obtener una oportunidad de gol inmediata después de llegar a la mitad de la cancha del oponente, puede realizar una sustitución rápida de uno o más jugadores durante la transición a la fase normal de construcción del juego, que no será considerada juego pasivo por los árbitros.

4. Señal de advertencia en caso de una fase de construcción excesivamente larga en un ataque posicional

En principio, cada equipo puede preparar un ataque posicional con una fase de construcción correspondiente antes de iniciar una acción de ataque dirigida con un cambio de ritmo. Existen dos fases de construcción diferentes:

Primer ataque posicional con una fase de construcción normal

Después de tomar posesión de la pelota, el primer ataque posicional de un equipo se lleva a cabo en la mitad del campo del contrario si los defensores en la mitad del campo del equipo atacante no realizan una defensa individual (posiblemente también después de un contraataque rápido o un saque rápido fallido).

Este primer ataque posicional puede durar más tiempo debido, por ejemplo, a la sustitución de jugadores.

Los rasgos característicos de la fase de construcción normal en el primer ataque posicional son:

- sustitución de jugadores;
- los jugadores ocupan sus posiciones en el ataque posicional;
- secuencia preparatoria de pases y/o acciones tácticas de ataque (p. ej. centros, transiciones sin cambio de ritmo) con acuerdos tácticos (comunicación) dentro del equipo atacante;
- preparación e inicio de una acción táctica de ataque dirigida (ejemplos: apertura con acciones individuales (uno contra uno) o medios tácticos cooperativos (centros, transición), etc.).

Nota:

Después de una fase de preparación, los siguientes criterios sirven como indicadores para determinar si un equipo inicia una acción táctica de ataque dirigida:

- cambio de ritmo dirigido en todas las acciones de ataque (pases, carreras, etc.);
- acciones de ataque hacia el arco en zonas peligrosas;
- acciones en las que los atacantes hacen contacto con los defensores (p. ej. los defensores sujetan y/o bloquean ilegalmente a los atacantes).

Fases de construcción más cortas

Existen dos situaciones diferentes en las que el equipo atacante puede iniciar la siguiente acción de ataque dirigida desde una fase de construcción más corta:

1. El juego continúa tras un intento fallido de ataque (intento fallido sin interrupción del juego (p. ej., saque formal).

Tras una fase de construcción, el equipo atacante realiza una acción táctica de ataque específica con un cambio de ritmo, que, sin embargo, no completa el ataque (no hay posibilidad de gol, el equipo atacante recupera la posesión de la pelota tras un tiro errado o bloqueado, etc.)

2. Tras una acción táctica de ataque específica, el juego **se interrumpe** y se reanuda con un lanzamiento formal (tiro libre, saque lateral, etc.).

Lo siguiente se aplica a ambas situaciones:

El equipo atacante puede realizar otra fase de construcción para reorganizar y preparar la siguiente acción táctica específica. Sin embargo, esta fase de construcción debe ser más **corta**. Criterio adicional: Se recomienda una fase de preparación más corta, que consta de cuatro a seis pases después de un tiro libre, un saque lateral o un saque de arco tras un lanzamiento al arco bloqueado por los defensores.

Continuación del juego en diferentes situaciones

La siguiente tabla ofrece un resumen de diferentes situaciones que pueden comenzar con una fase de desarrollo normal o más corta.

Tabla 1: Continuación del juego en diferentes situaciones

Situación	El juego continua con	
	Desarrollo normal	Desarrollo corto
Juego Rápido		
Contraataque/saque rápido (primera, segunda, tercera oleada): interrupción por tiro libre o interrupción y transición a la fase de construcción.	X	
Contraataque/saque rápido: transición dirigida de la tercera oleada al ataque posicional (varias secuencias de pases con acciones	X	

tácticas específicas); interrupción con tiro libre o interrupción y transición a la fase de construcción.		
Contraataque/saque rápido–transición dirigida de la tercera ola al ataque posicional–simulación de transición a la fase de construcción normal–acción final dirigida–interrupción por tiro libre	X	
Inicio del ataque posicional		
Fase de desarrollo normal: tácticas con cambio de ritmo fallido; reorganización (sin interrupción).		X
Fase de construcción normal: medios tácticos con cambio de ritmo fallido – interrupción con tiro libre		X
Fase de construcción normal: medios tácticos con cambio de ritmo fallido: tiro o pase bloqueado (el equipo atacante mantiene la posesión de la pelota). Nota: La pelota está libre durante un tiempo.		X
Durante un ataque posicional (más largo)		
Tiro libre/saque lateral después de una fase de preparación más corta		X
Ataque fallido tras una fase de preparación más corta: el juego continúa		X
Fase de construcción más corta: medios tácticos con cambio de ritmo fallido: tiro o pase bloqueado (el equipo atacante mantiene la posesión de la pelota). Nota: La pelota está libre durante un tiempo.		X
Tiempo muerto de equipo		
El equipo toma posesión de la pelota en su propia mitad: TTO inmediato	X	
Todos los jugadores en su posición/equipo comienzan la fase de		

preparación – inmediata a la primera jugada normal.	X	
Fase de preparación normal: medios tácticos con cambio de ritmo fallido – TTO		X
Situaciones especiales		
Suspensión contra el equipo en defensa (con o sin señal de advertencia) – el juego continúa sin señal de advertencia	X	
Lanzamiento de 7 metros – el arquero ataja la pelota – el equipo atacante conserva la posesión de la pelota – continúa el ataque posicional	X	
El equipo atacante realiza un tiro al arco (con o sin señal de advertencia) – la pelota rebota en el arco o en el arquero directamente al equipo atacante, o se concede un saque lateral al equipo atacante.	X	

5. Criterios típicos de observación de una fase de construcción excesivamente larga

Los siguientes criterios de observación, que a menudo se combinan, son relevantes para fases de construcción excesivamente largas:

-El equipo atacante no puede lograr un cambio de ritmo entre la fase de construcción y una acción de ataque táctica dirigida que genere una ocasión de gol;

-Los jugadores reciben la pelota repetidamente mientras están parados o alejándose del arco; -Pique repetido de la pelota mientras están parados o alejándose del arco (sin impacto directo con un oponente);

Comentario:

Las acciones preparatorias de uno contra uno, en las que el jugador con la pelota, a menudo mientras la pica, intenta mover al oponente directo en una dirección determinada para luego iniciar una acción de ataque dirigida, no deben tenerse en cuenta.

-Varios pases entre dos jugadores sin contacto con la defensa (sin acciones peligrosas hacia el arco);

- La pelota se devuelve a la mitad de la cancha del equipo atacante, aunque los oponentes no ejerzan presión sobre ellos;
- La defensa activa interrumpe el ritmo de los pases/movimientos de los atacantes;
- En general: no hay contacto con la defensa; al enfrentarse a un oponente, el atacante se gira prematuramente, espera a que los árbitros interrumpan el juego o no obtiene ventaja espacial sobre el defensor;
- La pelota se mueve lejos del arco y/o de los defensores.

Nota:

Criterios adicionales para la evaluación de fases de construcción más cortas

Después de cuatro a seis pases en una fase de construcción más corta (dependiendo del nivel de rendimiento de los equipos), el equipo atacante debe iniciar la siguiente acción de ataque con un cambio de ritmo y dirigida hacia el arco (p. ej., uno contra uno, cooperación grupal, centros, transición).

El número de pases indicado es solo orientativo y los árbitros no deben contabilizarlos. Si un equipo necesita una segunda o más fases de preparación más cortas en el mismo ataque, el número de pases preparatorios puede ser inferior a cuatro o seis. En cualquier caso, los árbitros deberán conceder al menos tres pases al equipo atacante para una fase de preparación más corta, a menos que el equipo atacante haya retrasado la ejecución del saque).

Defensa activa

En términos de equilibrio entre ataque y defensa, los árbitros deben considerar sobre todo el efecto del juego defensivo activo.

Con un juego defensivo activo, los defensores intentan presionar al equipo atacante sin interrumpir el partido (sin faltas ni tiros libres).

Los equipos persiguen los siguientes objetivos tácticos con estrategias defensivas activas:

- Atacar/bloquear pases/espacios;
- Forzar a los atacantes al fondo de la cancha (por ejemplo, los atacantes no pueden recibir un pase con seguridad y deben retroceder);
- Destruir/interrumpir el ritmo del ataque;
- Destruir/interrumpir la sincronización de los medios tácticos;
- Provocar pases o tiros no deseados;
- Provocar errores técnicos/tácticos.

Nota:

Los árbitros deben distinguir claramente entre un comportamiento defensivo predominantemente basado en faltas y un juego defensivo activo que intenta presionar al ataque (sin faltas).

Faltas que resultan en un tiro libre

Las interrupciones frecuentes que resultan en un tiro libre también pueden utilizarse para evaluar el juego pasivo. El criterio de observación es:

-El atacante en posesión de la pelota permite una interrupción (detener un avance hacia el arco, alejarse del arco, esperar el silbato del árbitro).

Nota:

Las acciones de ataque claramente dirigidas a provocar faltas que conduzcan a una interrupción con un tiro libre, en lugar de crear ocasiones de gol, son indicadores de juego pasivo.

Es importante destacar la diferencia en el objetivo táctico en comparación con las acciones normales de uno contra uno, cuyo objetivo es lograr una penetración exitosa hacia el arco o una ventaja posicional sobre el oponente.

Importante: Los árbitros siempre deben evaluar la calidad del contacto físico regular.

Directrices generales:

Los árbitros siempre deben evaluar la situación de todo el ataque desde el principio:

- ¿Hay tendencia al juego pasivo desde el principio?
- ¿Cuál es la situación del partido (marcador, tiempo de juego, sanción, superioridad general de un equipo, etc.)?

Medios tácticos en ataque para despistar a los árbitros.

En el desarrollo actual del juego, se observa, especialmente en situaciones donde el equipo atacante juega con un jugador menos o con el arco vacío, que los equipos inician acciones de ataque (por ejemplo, centros, transiciones) sin la intención de atacar directamente al arco.

Estas acciones solo sirven para despistar a los árbitros y ganar tiempo.

Los criterios de observación son:

- Los jugadores corren en paralelo a la línea de tiros libres sin contacto con la defensa (a menudo lejos del arco);
- Los jugadores en posesión de la pelota se alejan del arco prematuramente (rotación temprana del torso hacia la dirección del pase; contacto visual con el receptor del pase; **los jugadores no miran hacia el arco**), especialmente en jugadas de uno contra uno;
- Los jugadores de la zona defensiva fintan pases profundos al jugador de línea sin representar una amenaza (abriendo espacios para un posible pase en profundidad o en amplitud con grandes ocasiones de gol);
- Cambios posicionales frecuentes sin atacar zonas peligrosas (por ejemplo, el espacio entre dos defensores).

Evaluación del juego pasivo en un siete contra seis

Es importante que los árbitros consideren el cambio en la estructura del juego. En general, podemos observar diferentes tácticas cuando un equipo juega siete contra seis:

- menos movimientos (sin movimientos claros hacia adelante ni centros);
- los jugadores de la zona defensiva se posicionan más cerca de la defensa;
- cambios de ritmo con pases explosivos y rápidos;
- rebote táctico para mantener a los defensores en su posición;
- repetidos pases de retorno para mantener a los oponentes en un lado del ataque.

Por lo demás, se aplican los mismos criterios de observación para el juego pasivo. Debe tenerse en cuenta que los equipos suelen realizar ataques largos en estas situaciones, ya que una pérdida de pelota daría a los oponentes la oportunidad de atacar al arco vacío.

El comportamiento de los defensores es otro criterio de observación importante, debe premiarse la defensa activa (sin faltas) para interrumpir el impulso de los atacantes en ventaja numérica.

Gestión del juego pasivo hacia el final del partido

En general, la línea para las decisiones de juego pasivo debe ser la misma durante todo el partido.

Sin embargo, en un ataque en el último minuto del partido, que a menudo puede ser el último, el equipo atacante podría intentar iniciar una acción

táctica específica para crear una ocasión de gol justo antes del final del partido.

Mostrar la señal de advertencia para el juego pasivo unos segundos antes del final del partido (de acuerdo con la línea para todo el partido) no tendría sentido, ya que no tendría ninguna consecuencia.

Por lo tanto, los árbitros deben decidir si mostrar la señal de advertencia tan pronto como se cumplan los criterios de observación claros para el juego pasivo (equilibrio entre los equipos atacante y defensor),

dependiendo de la situación del partido (tiempo de juego restante, situación general (marcador, resultado final)) y del comportamiento del equipo atacante desde el momento de la posesión de la pelota.

Sin embargo, el equipo atacante debe tener tiempo suficiente para una fase de construcción normal.

C. Como usar la Gestoforma de advertencia de juego pasivo.

Si un árbitro (ya sea el árbitro central o el de arco) reconoce que va a producirse juego pasivo, debe levantar su brazo (Gestoforma Nº 17) para indicar que, a su juicio, el equipo en posesión de la pelota no está tratando de llegar a una posición de lanzamiento al arco. Los árbitros deberán mostrar la señal de advertencia al mismo tiempo, cuando un jugador tenga la pelota bajo control.

El gesto de advertencia informa que el equipo en posesión de la pelota no está haciendo ningún intento de crear una oportunidad de gol, o que está demorando repetidamente el reinicio del juego.

El gesto se mantiene hasta que:

- El ataque haya finalizado, o
- el gesto de advertencia ya no tenga validez (ver abajo)

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

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

- 1) el equipo en posesión realiza un lanzamiento al arco y **la pelota vuelve hacia este equipo lanzador tras rebotar en el arco o en el arquero o se concede al equipo atacante un saque lateral o un saque de arco.**
- 2) un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una **sanción disciplinaria** conforme a la Regla 16, debido a una infracción o a una conducta antideportiva.

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

Directrices para mostrar la señal de advertencia

La señal de advertencia no debe mostrarse:

- durante movimientos de ataque claros y potentes del equipo atacante.
- cuando los medios tácticos comiencen con un cambio de ritmo.

Por lo general, la señal de advertencia no debe mostrarse inmediatamente después de la ejecución de un tiro libre.

Primero, se debe dar al equipo atacante la oportunidad de una nueva fase de construcción (véase el resumen en la Tabla 1).

Situaciones de juego en las que es apropiado mostrar la señal de advertencia:

- pases al fondo de la cancha;
- pases a compañeros que retroceden;
- las posibles líneas de pase para el jugador con la pelota están bloqueadas activamente por una defensa activa;
- el jugador con la pelota se aleja del arco.

En general, esto se aplica cuando se altera el impulso, el ritmo del ataque posicional o los medios tácticos.

D. Después de que se haya mostrado la señal de advertencia

Cuando los árbitros indiquen la señal de juego pasivo, el equipo atacante tendrá un máximo de cuatro pases para finalizar el ataque con un disparo al arco (7:11-12).

Nota:

Las Federaciones Nacionales se reservan el derecho de aplicar normas diferentes en sus áreas de responsabilidad en cuanto al número de pases.

en función de la edad y la estructura de rendimiento. El número máximo de pases permitidos es de seis.

Las siguientes acciones no son consideradas como pases:

- Si un intento de pase no puede ser controlado debido a una falta sancionada a un jugador defensor;
- si un intento de pase es desviado por un jugador defensor por sobre la línea lateral o la línea de fondo del campo;
- un intento de pase es bloqueado por el oponente y desviado por sobre la línea lateral o la línea de fondo del campo;

Observaciones sobre el número máximo de pases:

1. Antes de la ejecución del 4to. pase:

- Si los árbitros deciden un tiro libre o saque lateral para el equipo atacante luego de realizar la Gestoforma de advertencia, esto no interrumpe el conteo de pases.
- Si un jugador de campo del equipo defensor bloquea un pase o un tiro al arco y la pelota va al equipo atacante (incluso como saque de arco), se contabiliza como un pase.

2. Después de la ejecución del 4to. pase:

- Si un tiro libre, un saque lateral (o un saque de arco) es otorgado al equipo atacante después del 4to. pase, el equipo tiene la posibilidad de combinar este lanzamiento con un pase adicional para terminar el ataque.
- Lo mismo se aplica si el lanzamiento ejecutado después del 4to. pase es bloqueado por el equipo defensor y la pelota es desviada a un jugador atacante o pasa por sobre la línea lateral o la línea de fondo del campo. En estos casos, el equipo atacante tiene la posibilidad de terminar el ataque haciendo un pase adicional.

3. Antes de completar el 5to. pase:

Los árbitros pueden pitar juego pasivo en las siguientes situaciones:

- El jugador con la pelota se queda quieto buscando una oportunidad de pase durante un tiempo prolongado;
- Los atacantes intentan repetidamente ser objeto de faltas de los defensores para obtener un tiro libre;
- Los atacantes retroceden al fondo de la cancha;
- El jugador con la pelota la pasa al fondo de la cancha como resultado de una defensa activa;
- El jugador con la pelota no tiene posibilidad de pasarla debido a una defensa activa.

E. Situación especial en la que el árbitro puede decidir directamente un juego pasivo

En situaciones especiales, los árbitros pueden decidir directamente sobre el juego pasivo contra el equipo atacante en cualquier momento, incluso cuando aún no hayan mostrado la señal de advertencia.

1. Omitir una ocasión clara de gol Los criterios de observación son:

- El atacante con la pelota tiene un camino directo y libre hacia el arco (espacios abiertos).
- No hay un oponente directo entre el arco y el atacante con la pelota.
- Los atacantes con la pelota dejan de avanzar, sin aprovechar una ocasión clara de gol ni la oportunidad de pasar a un compañero en mejor posición. Sin embargo, los árbitros deben tener en cuenta el impacto de este pase. Si se realiza un pase a un compañero en mejor posición, no se puede sancionar juego pasivo directo.

Situaciones típicas de juego:

- Interrumpir un contraataque (sin oponentes entre el atacante y el arco)
- No atacar al arco a pesar de la oportunidad de una penetración abierta en ataque posicional o en situaciones de defensa individual (grandes espacios abiertos).

2. Tiros abiertos desde el lateral

En una situación de tiro abierto con suficiente espacio abierto en el lateral, el extremo salta hacia el área de arco con control total del cuerpo y de la pelota (sin contacto ni impacto con el oponente). En lugar de lanzar al arco, el extremo devuelve la pelota a un compañero en el fondo de la

cancha (sin cooperación directa en ataque entre atacantes que saltan sobre el área de arco).

3. Defensa individual en la mitad de la cancha contraria

El equipo defensor juega una defensa individual en la mitad de la cancha contraria. El equipo atacante no realiza ningún intento serio de atacar al arco.

Los criterios de observación son:

- Acciones (botes, regates, pases) que no tienen como objetivo atacar al arco, donde el jugador con la pelota no se ve presionado por un oponente;
- Se realiza un pase largo a la mitad de la cancha del equipo, aunque había otras opciones disponibles;
- El jugador con la pelota la pica en el punto de penal sin moverse.

Aclaración 5. Saque de centro (10:3)

Ejecución del saque de centro

Para la interpretación de la Regla 10.3, como un principio normativo, los árbitros deberían estar siempre dispuestos a alentar a los equipos a ejecutar el saque de centro en forma rápida. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser muy rigurosos, o buscar motivos para interferir, o sancionar a los equipos que tratan de ejecutarlo rápidamente.

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

Ejecución sin el área de saque de centro.

Aunque la regla establece que el lanzador debe pisar la línea central, con una tolerancia de 1,5 metros desde el centro, los árbitros no

deberían ser excesivamente rigurosos respecto a este punto y preocuparse por unos pocos centímetros más o menos. Lo principal es evitar situaciones injustas e incertidumbres para el adversario con respecto a dónde y cuándo se ejecuta el saque de centro.

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

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

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

a) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y la pelota, está ubicado en los bordes del área de arco del equipo rival con la posibilidad de lanzar al arco, sin que ningún jugador sea capaz de colocarse delante de él para impedir el lanzamiento por medios legales. Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y cuando no haya un jugador adversario en posición de evitar la recepción de la pelota por medios legales.

b) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está corriendo (o va en dribling) sólo en contraataque hacia el arquero, sin que ningún oponente sea capaz de colocarse delante de él y detener el contraataque. Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma y el arquero adversario impide la recepción de la misma por medio de una colisión como indica en la Nota de la Regla 8:5. En este caso especial, las posiciones de los demás jugadores defensores son irrelevantes.

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

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

Si el cronometrista o delegado intervienen **cuando el juego ya**

está interrumpido, el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda al motivo de la interrupción.

Si el cronometrista o delegado **interrumpen el partido cuando la pelota está en juego**, se aplican las siguientes normas:

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

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

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

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

1. Intervención del cronometrista

El cronometrista debería esperar hasta la siguiente interrupción en el juego y recién después informar a los árbitros. Si a pesar de esto el cronometrista interrumpe el partido mientras la pelota está en juego, el partido se reanudará con un tiro libre favorable al equipo que tenía la pelota al momento de la interrupción.

Si la interrupción se debe a una falta del equipo defensor y si la intervención impidió una clara ocasión de gol, debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

(Lo mismo aplica si el cronometrista interrumpe el juego tras una petición de tiempo muerto de equipo, y los árbitros los rechazan porque no corresponde. Si una clara ocasión de gol es evitada por esta interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros.)

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

2. Intervención del delegado

Los delegados técnicos de la IHF, de una federación continental o de una federación nacional, que estén en funciones durante el partido, están autorizados a informar a los árbitros sobre una decisión contraria a las reglas de juego (excepto en el caso de una decisión de los árbitros basada en su observación de los hechos) o acerca de una infracción en la zona de cambios.

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

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

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

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

Aclaración 8. Jugador lesionado (4:11)

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

a) Si los árbitros están absolutamente seguros que el jugador lesionado necesita atención médica en el campo, realizarán inmediatamente las Gestoformas N° 15 y 16. El jugador tendrá que cumplir con lo establecido por la Regla 4:11, 2° párrafo después de recibir el tratamiento.

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

Las infracciones contra estas reglas serán sancionadas como conducta antideportiva.

Si un jugador, que debe abandonar el campo de juego durante tres ataques es sancionado con una exclusión de 2 minutos, se le permitirá volver a ingresar al campo al final de su exclusión, con independencia del número de ataques jugados.

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

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

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

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

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

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

III. Reglamento relativo a la Zona de Cambios

1. Las zonas de cambio están situadas fuera de la línea lateral, a la izquierda y derecha de la prolongación de la línea central y se extienden hasta el final de los respectivos bancos de suplentes. Si hubiese espacio, también se extienden detrás de los bancos suplentes. (Ver Figura 1).

Los reglamentos para los torneos organizados por la IHF o federaciones continentales prescriben que los bancos de suplentes y también las respectivas “zonas de entrenadores”, comenzarán a una distancia de 3,5 metros de la línea central. Esto también se recomienda para partidos de otros niveles.

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

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

Si se necesita un intérprete, éste deberá situarse detrás del banco de suplentes.

3. Los oficiales de equipo en la zona de cambios deben estar vestidos con equipamiento deportivo completo, o ropa civil. Los colores que puedan causar confusión con los jugadores de campo del equipo contrario, no serán permitidos.

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

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

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

Sin embargo, a **los oficiales se les permite** desplazarse dentro de la “zona de entrenadores”. Esta zona comienza a 3,50 metros de la línea central y termina a 8 metros del respectivo arco e incluye la zona situada detrás del banco. El final de la zona de entrenadores debe estar marcado con una línea o adhesivo de 50 cm. de largo y 5 cm. de ancho, franja que conecta con la línea lateral fuera del terreno de juego.

Los movimientos y la posición dentro de la “zona de entrenadores” están permitidos con el propósito de dar consejos tácticos y proveer cuidados médicos. En principio, sólo un oficial de equipo tiene permitido estar de pie o en movimiento a la vez.

Sin embargo, su posición o comportamiento no deberán interferir con las acciones de los jugadores que están dentro del campo. En caso de infracción a estas normas, el oficial deberá ser sancionado progresivamente.

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

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

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

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

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

No está permitido a los jugadores y oficiales:

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

Generalmente se espera que oficiales de equipo y los jugadores permanezcan dentro de la zona de cambios de su equipo. Sin embargo, si un oficial de equipo abandona la zona de cambios y se ubica en otra posición, pierde el derecho a dirigir y ocuparse de su equipo. El oficial debe retornar a la zona de cambios para recobrar su derecho.

Más generalmente, los jugadores y oficiales de equipo permanecen bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, y las

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

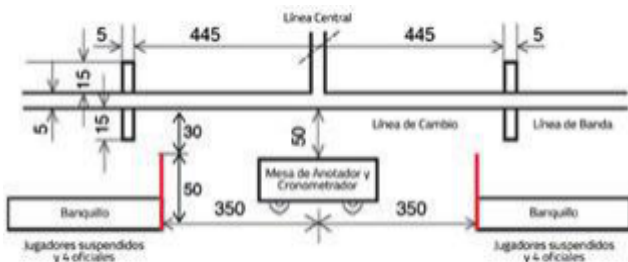
6. En caso de infracciones al Reglamento de la Zona de cambio, los árbitros están obligados a actuar como se indica en las Reglas 16:1b, 16:3d-f ó 16:6b (amonestación, exclusión o descalificación).

IV. Directrices e Interpretaciones

Líneas del campo de juego (Reglamento relativo a la Zona de Cambios Regla 1, Sección 1)

La línea de restricción de la “zona de entrenadores” se brinda con propósitos informativos.

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



Arcos antivuelco (Regla 1:2)

Los arcos deben estar firmemente fijados al suelo o a la pared de atrás, o provistos de un sistema antivuelco. Esta nueva regla ha sido aprobada con el objeto de evitar accidentes.

Arquero lesionado en relación al tiro libre (Regla 2:5)

Si el arquero se lesiona en relación a un tiro libre después del silbato final, el equipo defensor tiene permitido sustituirlo. Esta excepción no aplica para los jugadores que están defendiendo en el campo.

Tiro libre o lanzamiento de 7 metros después del silbato final (Reglas 2:6, 8:11a)

En caso de infracciones o conducta antideportiva de los defensores durante la ejecución de un tiro libre o de 7 metros después de la señal final, estos defensores deberán ser sancionados individualmente según las reglas 16:3, 16:6 o 16:9. Hay que repetir el tiro (regla 15:9, 3° párrafo) Regla 8:11a no es aplicable en estos casos.

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

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

Uso de pelotas de reserva (Regla 3:3)

La IHF, Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen el derecho de permitir el uso de pelotas de reserva que no estén en la mesa de control. El uso de pelotas de reserva lo deciden los árbitros de acuerdo a la Regla 3:4.

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

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

- Inscribir como oficial a otra persona que inicialmente fue registrada como jugador;
- Inscribir como jugador a otra persona que inicialmente fue registrado como oficial. (hasta el final del partido, incluidas las prórrogas).

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

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

La IHF, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen el derecho de aplicar reglamentaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad.

Las sanciones personales existentes en el cambio de función (amonestación, exclusión) deberán ser tenidas en cuenta tanto para la cuota personal como para la cuota máxima de “jugador” y “oficial”, respectivamente.

Cambio de jugadores (Regla 4:4)

Los jugadores deberán siempre salir y entrar a la cancha por la propia zona de cambios. Los jugadores lesionados que salgan de la cancha cuando el tiempo de juego se interrumpe están exentos de esta norma.

Dichos jugadores no deben ser forzados a abandonar el campo por sobre la zona de cambio cuando es evidente que necesitan tratamiento médico dentro de la zona de cambio o en los vestuarios.

Además, los árbitros deberían permitir que el jugador sustituto pueda ingresar al campo de juego antes de que el jugador lesionado haya salido del campo con el fin de minimizar la interrupción.

Entrar al campo (Reglas 4:4 – 4:6)

Se produce una sustitución defectuosa si tanto el jugador que sale como el que entra a la cancha tienen al menos un pie en la cancha al mismo tiempo. El ingreso como jugador adicional ocurre cuando el jugador tiene ambos pies en la cancha y ningún compañero sale de la cancha.

Una infracción en la zona de cambio ocurre cuando un jugador que entra o sale de la cancha tiene ambos pies en el lado equivocado de la línea de cambio o en la línea central.

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

Si un jugador adicional ingresa al campo de juego sin un cambio, deberá haber una exclusión de 2 minutos para el jugador.

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

- El delegado o los árbitros, respectivamente, consultan al “oficial responsable de equipo” el nombre del jugador culpable.
- El jugador nombrado recibirá la exclusión de 2 minutos como sanción personal.
- En el caso de que el “oficial responsable de equipo” se niegue a mencionar el nombre del jugador culpable, el delegado o los árbitros, respectivamente, deberán nombrar un jugador. El jugador mencionado recibirá una exclusión de 2 minutos como sanción personal.

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

Jugador que entra al campo con un color o número erróneo. (Reglas 4:7, 4:8)

Una infracción a las reglas 4:7 y 4:8 no dará lugar a un cambio de posesión en la pelota. Sólo dará lugar a la interrupción del juego para ordenar al jugador que corrija el error y reanudar con un lanzamiento para el equipo que estaba en posesión de la pelota.

Equipos técnicos en el área de cambios (Reglas 4:7, 4:9)

La IHF, las Confederaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen derecho a permitir el uso de equipos técnicos en

la zona de cambio. El equipo tiene que ser utilizado de manera justa y no incluye equipos para la comunicación con un oficial o jugador descalificado.

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

Máscaras faciales y cascos de todo tipo y tamaño están prohibidos. No sólo están prohibidas las máscaras completas, sino también aquellas que cubran sólo partes de la cara.

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

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

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

Las Federaciones y los árbitros **no** están autorizados a conceder excepciones. Sin embargo, si un oficial responsable de equipo se dirige a un delegado o un árbitro en caso de duda, ellos tomarán una decisión en base a lo determinado por la Regla 4:9, así como el Reglamento sobre Equipos de Protección y Accesorios. En este contexto, “no ser peligroso” y “no dar “ventaja indebida” serán los principios más importantes a considerar.

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

Para obtener más detalles consulte el Reglamento sobre Equipos de Protección y Accesorios.

Pegamento (Regla 4:9)

Está permitido el uso de sustancias adhesivas (resina) para la pelota. Se permite depositar pegamento en el calzado porque esto no pone en peligro la salud del oponente.

Sin embargo, no está permitido **depositar** pegamento en manos o muñecas porque esto sí pone en peligro la salud de los oponentes, siendo que el pegamento podría entrar en sus ojos o cara. De acuerdo con la Regla 4:9 esta práctica no está permitida. Las Federaciones Nacionales tienen el derecho de adoptar restricciones adicionales para su área.

Asistencia a los jugadores lesionados (Regla 4:11)

En aquellos casos en que varios jugadores del mismo equipo hayan sido lesionados, por ejemplo, debido a una colisión, los árbitros o el delegado pueden permitir a personas suplementarias ingresar en el campo con el fin de ayudar a los jugadores lesionados. Adicionalmente, los árbitros y el delegado supervisan a los paramédicos que pueden entrar en el campo.

Arquero lesionado (Regla 6:8)

El arquero es golpeado por una pelota durante el juego y queda imposibilitado de actuar. En general, en estos casos, debe darse prioridad a la protección del arquero. En cuanto cómo reiniciar el juego, diferentes situaciones son posibles: Una pelota que regresa del área de arco al área de juego, permanece en juego.

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

Aplicación correcta de las reglas: Interrupción inmediata del juego y reanudación del partido con saque lateral, de arco o tiro libre de acuerdo a la situación existente. (dependiendo de la situación en el momento de la interrupción) debe implementarse para reiniciar el juego

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

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

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

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

- d) El árbitro pita cuando la pelota todavía está en el aire.

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

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

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

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

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

Ver en el Anexo 1.

Descalificación del arquero (Regla 8:5 Comentario)

Esto aplica cuando el arquero viene desde dentro del área de gol, o se encuentra en una posición similar fuera de esta área y causa una colisión frontal con el oponente. Esto no se aplica cuando:

- a. El arquero corre en la misma dirección que el oponente, por ejemplo, después de volver a entrar al campo desde la zona de cambios.
- b. La pelota está entre el atacante y el arquero, y el atacante que corre detrás de la pelota tiene la posibilidad de evitar la colisión.

En estas situaciones, los árbitros tomarán una decisión basada en sus observaciones de los hechos.

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

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

- Si es jugador u oficial.
- Si se destruye una clara ocasión de gol.

Debido a los criterios nombrados podrían ocurrir las siguientes situaciones:

- a) Durante una clara ocasión de gol un jugador adicional, que no haya participado en un cambio, está presente en la cancha. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, descalificación a ser informada por escrito.
- b) Mal cambio: El cronometrista/delegado pita durante una clara ocasión de gol. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, exclusión por 2 minutos.
- c) Durante una clara ocasión de gol, un oficial del equipo entra a la cancha. Aplicación correcta de las reglas: Lanzamiento de 7 metros, descalificación a ser informada por escrito.
- d) Igual que en el apartado c), pero no hay clara posibilidad de gol. Aplicación correcta de las Reglas: Tiro libre, sanción progresiva.

Otras medidas posteriores a una descalificación a informar por escrito (Reglas 8:6, 8:10a- b)

Los criterios para el más alto nivel de sanción quedan definidos en las Reglas 8:6 (acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa) y 8:10 (descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave); ver también Regla 8:3 2do. párrafo.

Dado que durante el juego las consecuencias de una sanción dada de acuerdo con la regla 8:6 o 8:10, no difieren de las sanciones dadas de acuerdo con las reglas 8:5 y 8:9 (descalificación no informada por escrito), la IHF añade las siguientes disposiciones complementarias a las dos reglas: "... (los árbitros) deben enviar un **informe escrito** después del partido, **de manera tal que las autoridades responsables estén en posición de tomar una decisión respecto a medidas posteriores.**"

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

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

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

- a) ¿Qué define ‘particularmente imprudente’?
 - agresiones y acciones similares a una agresión;
 - acciones despiadadas o irresponsables, sin ningún sentido del comportamiento adecuado;
 - golpear desenfrenadamente;
 - acciones maliciosas.
- b) ¿Qué define “particularmente peligroso”?
 - acciones en contra de un oponente indefenso;
 - acciones graves y extremadamente riesgosas que ponen en peligro la salud del rival.
- c) ¿Qué define la “acción premeditada”?
 - acciones maliciosas cometidas de manera intencional y deliberada.
 - acción deliberada contra el cuerpo del oponente con el único objetivo de destruir su accionar.
- d) ¿Qué define “acciones maliciosas”?
 - acción disimulada y oculta contra el oponente que no está preparado.
- e) ¿Qué define “que no está relacionada con la situación del juego”?
 - acciones cometidas lejos del jugador en posesión de la pelota;
 - acciones sin ninguna relación con las tácticas del juego.

Jugador de campo o arquero que bloquea o atrapa un lanzamiento dirigido a un arco vacío mientras ingresa al área de arco (8:8i)

a- Un jugador de campo del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco, atrapa la pelota y entra en el área de arco con cualquier parte de su cuerpo después de atrapar la pelota e implica un tiro libre para los oponentes y no hay sanción personal.

b. Un jugador de campo del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco, salta y atrapa la pelota en el aire, y luego aterriza dentro del área de arco con la pelota e implica un lanzamiento de 7 metros para los oponentes y una suspensión directa de dos minutos.

c-Un jugador de campo del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco y entra en el área de arco con cualquier parte de su cuerpo antes de tocar la pelota e implica un lanzamiento de 7 metros para los oponentes y una exclusión directa de dos minutos.

d-Un arquero del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco, atrapa la pelota y entra en el área de arco con cualquier parte de su cuerpo después de atrapar la pelota e implica un tiro libre para los oponentes y ningún castigo personal.

e-Un arquero del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco, ingresa al área de arco con cualquier parte de su cuerpo y toca la pelota mientras sigue tocando la cancha fuera del área de arco con cualquier parte de su cuerpo e implica un lanzamiento de 7 metros para los oponentes y ningún castigo personal.

f- Un arquero del equipo defensor que corre en la cancha fuera del área de arco, salta y atrapa la pelota en el aire, y luego aterriza dentro del área de arco con la pelota e implica un lanzamiento de 7 metros para los oponentes y ningún castigo personal.

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

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

Últimos 30 segundos (Reglas 8:11a, 8:11b)

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

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

No respetar la distancia (Regla 8:11a)

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

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

Si el juego se interrumpe durante los últimos 30 segundos debido a una interferencia que no esté directamente relacionada con la preparación o la ejecución de un lanzamiento (por ejemplo, sustitución defectuosa, conducta antideportiva en el área de sustitución), se aplicará la Regla 8:11a.

Si el lanzamiento es ejecutado y bloqueado por un jugador que está parado demasiado cerca y **activamente impidiendo** el resultado del saque o molestando al lanzador durante la ejecución, se aplicará la regla 8:11a.

Si un jugador se encuentra a menos de 3 metros de un lanzador, pero no interfiere activamente en la ejecución del saque, no habrá sanción. Si el jugador que se encuentra demasiado cerca usa su posición para bloquear el tiro o interceptar el pase del lanzador, también se aplicará la regla 8:11a.

Descalificación durante los últimos 30 segundos (Regla 8:11b)

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

Obtener una ventaja durante los últimos 30 segundos (Regla 8:11b, último párrafo)

Los árbitros interrumpirán el juego y decidirán un lanzamiento de 7 metros a más tardar cuando el jugador que recibe un

pase no marque un gol o continúe el juego haciendo otro pase.

La Regla 8:11b es aplicable si la **infracción** es cometida durante el tiempo de juego o al mismo tiempo que la señal de final (ver Regla 2:4, 1° párrafo). En este caso, los árbitros tomarán una decisión en base a su observación de los hechos (Regla 17:11).

La descalificación del arquero de acuerdo con el Comentario a la Regla 8:5 (Salir del área) lleva a un lanzamiento de 7 metros durante los últimos 30 segundos del partido si se cumplen completamente las condiciones indicadas en el último párrafo de la Regla 8:5, o si se ha cometido una infracción de acuerdo con la Regla 8:6.

Uso de la repetición de video (Regla 9:2, 17:13)

Cuando se requiera una decisión tras el uso de la tecnología de repetición de video, se ampliará el plazo para anular un gol, que según la regla 9:2 solo se aplica hasta que se ejecute el saque de centro posterior. Esta limitación se extenderá hasta inmediatamente después del segundo cambio de posesión de la pelota o del lanzamiento posterior relacionado con dicho cambio. Para más detalles, consultar el Reglamento de repetición de video.

Ejecución del saque lateral (Regla 11:4)

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

Uso de ventaja en caso de falta de sustitución o entrada de un jugador adicional en la cancha (Regla 13:2)

En caso de una entrada ilegal a la cancha, según la Regla 4:4-6 (sustitución incorrecta o jugador adicional en la cancha) durante una clara oportunidad de gol, los árbitros o los delegados tienen el derecho a aplicar la regla de la ventaja, según la Regla 13:2, hasta que la clara oportunidad de gol haya finalizado, si el jugador infractor no interfiere directamente en dicha clara oportunidad. Si se concede la ventaja, no se aplicará la Regla 8:10b, punto (II).

Lanzamiento de 7 metros a un arco vacío (Regla 14:1, Aclaración 6c)

La definición de una clara oportunidad de anotar en la situación descrita en la Aclaración Nro. 6c, cuando existe una oportunidad clara y sin obstáculos de lanzar la pelota a un arco vacío, requiere que el jugador tenga la posesión de la pelota e intente claramente disparar directamente al arco vacío. Esta definición de una oportunidad clara de marcar se aplica independientemente del tipo de infracción y si la pelota está en juego o fuera de juego, y cualquier lanzamiento debe ejecutarse desde una posición correcta del lanzador y sus compañeros.

Ejecución de un lanzamiento (Regla 15)

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

En este caso, las fallas deben también ser tratadas de acuerdo con lo indicado en Regla 15:7 y 15:8 (corrección o sanción).

Jugadores/oficiales descalificados (Regla 16:8)

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

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

No es posible, sin embargo, extender la sanción en el partido contra el jugador u oficial en cuestión y, **por lo tanto**, su comportamiento no debe conducir a una reducción en el número de jugadores en el campo.

Esto también es válido en el caso de que un jugador descalificado ingrese al campo de juego.

Actitud extremadamente antideportiva después de una descalificación (Regla 16:9d)

Si un jugador, después de haber sido descalificado, tuviera una conducta extremadamente antideportiva según la regla 8:10a, el jugador será sancionado con una descalificación adicional con informe escrito, y el equipo contará con un jugador menos durante 4 minutos.

Comportamiento de los espectadores que ponen en peligro a los jugadores (Regla 17:12)

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

- De ser necesario, el juego se detiene inmediatamente y no se continúa;
- se les pide a los espectadores que dejen de perturbar el juego;
- de ser necesario, los espectadores son retirados del lugar que ocupan en las gradas y el partido sólo se reanuda cuando todos los espectadores en cuestión hayan salido de la sala;
- se pide al equipo local que tome las medidas de seguridad adicionales;
- informe por escrito.

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

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

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

Anexos

1. Ayuda para el entrenamiento del “juego pasivo” y los 4 pases.
2. Reglamento de Handball en silla de ruedas 4 x 4 y Reglamento de Beach Handball.

Anexo 1. Ayuda para el entrenamiento del “juego pasivo” y los 4 pases ¿Se considera esta situación como un pase? (Situación ANTES de la ejecución del 4to. pase)

N°	Acción Atacante 1	Acción Defensor	Acción Atacante 2	Continuación del juego	Decisión
1	Pase al compañero	Sin contacto con la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Se cuenta el pase
2	Pase al compañero	Tocar la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Se cuenta el pase
3	Pase al compañero	Tocar/ Bloquear la pelota (la pelota vuelve al atacante 1)	Sin contacto con la pelota	Continúa el partido	Se cuenta el pase
4	Pase al compañero	Dirigir la pelota fuera de la línea de costado o línea de fondo	Sin contacto con la pelota	Saque lateral para el ataque	No se cuenta el pase
5	Pase al compañero	Falta sobre atacante 1 durante el pase	No logra tener la pelota bajo control	Tiro libre para el ataque	No se cuenta el pase
6	Pase al compañero	Falta sobre atacante 2	No logra tener la pelota bajo control	Tiro libre para el ataque	No se cuenta el pase
7	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Atacante logra tener la pelota bajo control	Continúa el partido	Se anula gesto de advertencia
8	Lanzamiento al arco	Arquero bloquea la pelota /pelota se aleja del arco picando	Pelota pasa por sobre línea lateral	Saque lateral para el ataque	Se anula gesto de advertencia
9	Lanzamiento al arco	Sin acción	Sin acción	Gol / saque de centro	Finaliza el ataque
10	Lanzamiento al arco	Arquero pone la pelota bajo control	Sin acción	Saque de arco	Pérdida de pelota/ ataque finalizado

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

Situaciones después de la ejecución del 4to. pase

N°	Acción Atacante 1	Acción Defensor	Acción Atacante 2	Continuación del juego	Decisión
1	Lanzamiento al arco	Sin acción	Pone la pelota bajo su control	Tiro libre para la defensa	Juego pasivo
2	Lanzamiento al arco	Defensor toca la pelota	Pone la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
3	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Atacante tiene la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
4	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota	Atacante 1 tiene la pelota bajo su control	Continúa el partido	Pase adicional permitido
5	Lanzamiento al arco	Defensor bloquea la pelota que va fuera de línea de costado o línea de fondo	Sin acción	Saque lateral para el ataque	Pase adicional permitido
6	Lanzamiento al arco	Falta sobre atacante 1 durante el pase	No tiene contacto con la pelota	Tiro libre para el ataque	Pase adicional permitido

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

Anexo 2. Reglamento de Handball en silla de ruedas 4 x 4 y Reglamento de Beach Handball

Handball en silla de ruedas 4 x 4

<https://handballargentina.org/cah/wp-content/uploads/2018/09/Reglamento-Handball-en-silla-de-ruedas-4-vs.-4.pdf>

Beach Handball

https://handballargentina.org/cah/wp-content/uploads/2018/09/Reglamento_de_Beach_en_espanol-2022.pdf

V. Normas para los Campos de Juego y los Arcos

a) El campo de juego (Figura 1), consiste de un rectángulo que mide 40 x 20 metros. Se debe comprobar su extensión midiendo la longitud de sus dos diagonales que, desde el lado externo de un vértice hasta el lado externo del vértice opuesto, deberían medir 44,72 metros. La longitud de las diagonales para cada mitad del campo de juego debería medir 28,28 metros desde el lado externo de cada esquina hasta el centro exterior opuesto de la línea central.

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

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

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

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

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

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

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

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

El lado posterior de los postes debe estar alineado con el borde exterior de la línea de gol (y de la línea de fondo), lo que significa que el lado delantero de los postes del arco está situado 3 centímetros por delante de la línea exterior del arco.

Los postes del arco y el travesaño horizontal que los une, deben ser de un material uniforme (por ejemplo: madera, metal liviano o material sintético) y tienen una sección cuadrada de 8 centímetros, con los bordes redondeados con un radio de 4 +/- 1 milímetros. En los tres lados visibles desde el campo de juego, los postes y el travesaño deben estar pintados con franjas de dos colores que contrasten claramente entre ellas y con el fondo del campo. Los dos arcos ubicados en un mismo campo de juego deben poseer los mismos colores.

En los ángulos entre los postes y el travesaño, las franjas están pintadas del mismo color y miden 28 centímetros hacia cada lado. Todas las otras franjas de color serán de 20 centímetros de longitud. Los arcos deben tener una red llamada “red del arco”, que debe estar sujeta de forma tal que una pelota lanzada dentro del arco no pueda rebotar inmediatamente o pasar a través de ella. Si fuese necesario, puede utilizarse una red adicional dentro del arco, detrás de la línea de gol.

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

h) La profundidad de la red del arco por detrás de la línea de gol debería ser de 0,9 metros en la parte superior y 1,1 metros en la parte inferior; ambas medidas con una tolerancia de +/- 0,1 metros. El tamaño de las mallas de la red no debería ser mayor que 10 x 10 centímetros. La red debería estar sujeta a los postes y al travesaño al menos cada 20 centímetros. Se permite unir la red del arco y la red adicional de forma tal que ninguna pelota pueda pasar entre las dos redes.

i) Detrás del arco, en el centro de la línea de fondo, a una distancia de 1,5 metros, debería haber una red vertical como barrera, con una longitud de 9 a 14 metros y a una altura de 5 metros desde el piso.

j) En el centro de las zonas de cambio, sobre una de las líneas laterales, se coloca la mesa del cronometraje. La mesa, cuya longitud máxima es de 4 metros, debería ser colocada 30 ó 40 centímetros por sobre el nivel del piso del campo de juego para permitir la correcta visión del mismo.

k) Todas las mediciones sin especificación de ninguna tolerancia, deben corresponder a las normas ISO (International Standard Organization -ISO 27681: 1989).

l) Los arcos de handball son estandarizados por el Comité Europeo de Estandarización (CEN Comité Européen de Normalisation) como EN 749 en conexión con EN 202.10-1.

Figura 5
EL ÁREA DE ARCO Y SUS ALREDEDORES
 (Dimensiones indicadas en centímetros)

