



# REGLAMENTO DE BALONMANO PLAYA



**Edición: 3 de Octubre de 2021**

# Prólogo

Las presentes Reglas de Juego están en vigor a partir del mes de 3 de Octubre del año 2021.

Para mayor simplicidad, este reglamento generalmente utiliza la forma masculina respecto a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas. No obstante, las reglas se aplican tanto a los participantes masculinos como femeninos, excepto la Regla 3 (el tamaño de la pelota).

**La filosofía del balonmano de la playa se basa en los principios de “Juego Limpio”. Cada decisión tiene que ser tomada de acuerdo con estos principios.**

**Juego Limpio con**

**Respeto por la salud, la integridad física y el cuerpo de los jugadores.**

**Respeto por el espíritu y la filosofía del juego.**

**Respeto por el desarrollo del juego, pero nunca permitir que se tome ventaja violando las reglas de juego.**

Conforme con la Filosofía del Balonmano Playa (espectacularidad del juego: dos equipos en lo posible con la misma cantidad de jugadores), los jugadores como individuos, y no el equipo, deberán ser sancionados como comportamiento antideportivo.



## **REGLA 1 – EL TERRENO DEL JUEGO**

**1.1** El campo de juego (Figura 1) es de forma rectangular, con 27 metros de largo y 12 de ancho. Está compuesto por un área de juego y dos áreas de arco.

La superficie del campo de juego debe consistir en una capa de arena de por lo menos 40 cm. de profundidad. Las características del campo de juego no pueden ser alteradas durante el encuentro de forma tal que un equipo obtenga ventajas

Debe haber una zona de seguridad de al menos tres metros alrededor del campo de juego.

El clima no debe presentar ningún peligro de lesión a los jugadores.

Para las competiciones jugadas durante la noche, la iluminación en el campo de juego debe ser de 400 lux mínimo.

**1.2** El área de juego es de 15 metros de largo por 12 metros de ancho. El terreno de juego está demarcado por líneas (Gráfico 1A). Cada línea pertenece a la zona que demarca. Las dos líneas más largas que delimitan el campo se llaman líneas laterales y las dos líneas más cortas se llaman líneas de meta o de fondo. Aunque no hay una línea entre los postes. Las líneas que delimitan el área de portería se encuentran a 6 metros de la línea de gol y discurren en paralelo a ésta.

El terreno de juego está dividido en dos mitades por una línea imaginaria en el medio. El centro de esta línea imaginaria es donde se produce la posición exacta del saque de centro.

**1.3** Todas las líneas medirán entre cinco y ocho centímetros de ancho y estarán hechas de cinta de un color vivo que resalte en la arena (azul, rojo o amarillo). Las cintas deberán ser flexibles y resistentes al desgaste, pero no deberán dañar los pies de los jugadores y de los oficiales y estarán firmemente ancladas en la arena en cada esquina del terreno de juego y en la inserción entre cada línea de área de portería y la línea de banda con todos los anclajes bien enterrados.

Cada esquina debe unirse a una cuerda elástica y se conectará con una madera, o un disco o una estaca (sin bordes afilados). La amortiguación de la cuerda proporcionará la tensión necesaria para mantener los límites de las líneas en su lugar del mismo modo que la amortiguación reducirá las posibilidades de la lesión en el caso de que el pie de un jugador o de un oficial quede capturado debajo de la línea. Las líneas de portería se fijarán a la portería a través de unos anillos de goma sujetos a los postes. Los anclajes no deben suponer un peligro para los oficiales y jugadores.

## **EL ARCO**

**1.4 a)** El arco está ubicado en el centro de las líneas de fondo. Tiene un ancho interior de 3 metros y una altura de dos metros (Figuras 2.a y 2.b).

b) Los postes del arco se extenderán verticalmente y la altura será de 2 metros contando desde la superficie de

la arena hasta la parte inferior del travesaño horizontal y la distancia interna entre los postes verticales será de 3 metros.

c) Los postes y el larguero del arco deberán ser de un diseño específico de un diámetro de 8 centímetros y pintados de un color vivo que contraste claramente con el color de la arena y con el fondo (amarillo, rojo o azul), el color de ambas porterías debe ser el mismo.

d) Los postes y el larguero del arco, deberá completarse con un bastidor de soporte de la red, cuyo punto más profundo será de 80 centímetros en la parte superior y de 1 metro en la parte inferior.

e) Cada portería debe incluir una red, hecha de nylon de alta calidad (*u otro material sintético similar, sin nudos con cuadrados en la malla de 80 milímetros x 80 milímetros o de menor tamaño con espesor de nylon de 6 milímetros*) unida a la parte posterior de los postes y al larguero. La red debe quedar sujeta de tal manera que un balón lanzado contra el lateral de la portería nunca pueda pasar entre la red y el poste y que pueda ser confundido por un gol y que un balón lanzado a la portería no pase entre los postes y la red de forma que se confunda con un lanzamiento errado, buscando por tanto una sujeción adecuada y que no interfiera con el portero.

La parte inferior de la red debe estar sujeta a un tubo o un soporte adecuado de tal forma que el balón que entra a la portería no pueda superar en ningún caso la red. El color de la red debe contrastar con la arena y el fondo será del mismo color que la portería.

f) Por seguridad de jugadores y oficiales la parte inferior de cada portería tiene que estar anclada adecuadamente debajo de la arena. Los anclajes no deben crear un peligro a los jugadores.

g) Tres metros por detrás de cada área de gol debe colocarse una red de protección (detección) suspendida a lo largo de toda la longitud del campo de juego (12 metros x 7 metros de altura). Las redes de protección (detección) deben llegar adecuadamente a la arena

## **LA MESA DEL ANOTADOR Y CRONOMETRADOR**

**1.5** La mesa para el planillero – cronometrista debe tener espacio suficiente para albergar a 3 ó 4 personas y debe situarse a la altura del centro de la cancha y a una distancia de al menos 3 metros de la línea lateral.

La mesa de control debe situarse de forma tal que permita al planillero / cronometrista la visión de las zonas de cambios.

## ZONAS DE CAMBIO

**1.6** La zona de cambios para los jugadores de campo es de 15 metros de largo y aproximadamente 3 metros de ancho. Las zonas de cambios se sitúan una a cada lado del campo, hacia el exterior de las líneas laterales. Los jugadores de campo deben entrar al campo de juego únicamente desde esta área.

**1.7** a) tienen permitido el arquero y los jugadores de campo abandonar el campo de juego por el camino más corto del área de sustitución de su equipo. Esto quiere decir pueden dejar el campo de juego más allá de la línea lateral y el área de arco de la zona sustitución de su equipo.

b) Los arqueros deben ingresar al campo de juego por sobre la línea lateral del área de arco, por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (4.13, 5.12).

c) el arquero suplente tiene permitido esperar para ingresar al campo de juego sentado (o arrodillado) en la zona determinada por la línea de gol y la línea de área de su arco, del lado de la zona de cambio de su equipo.

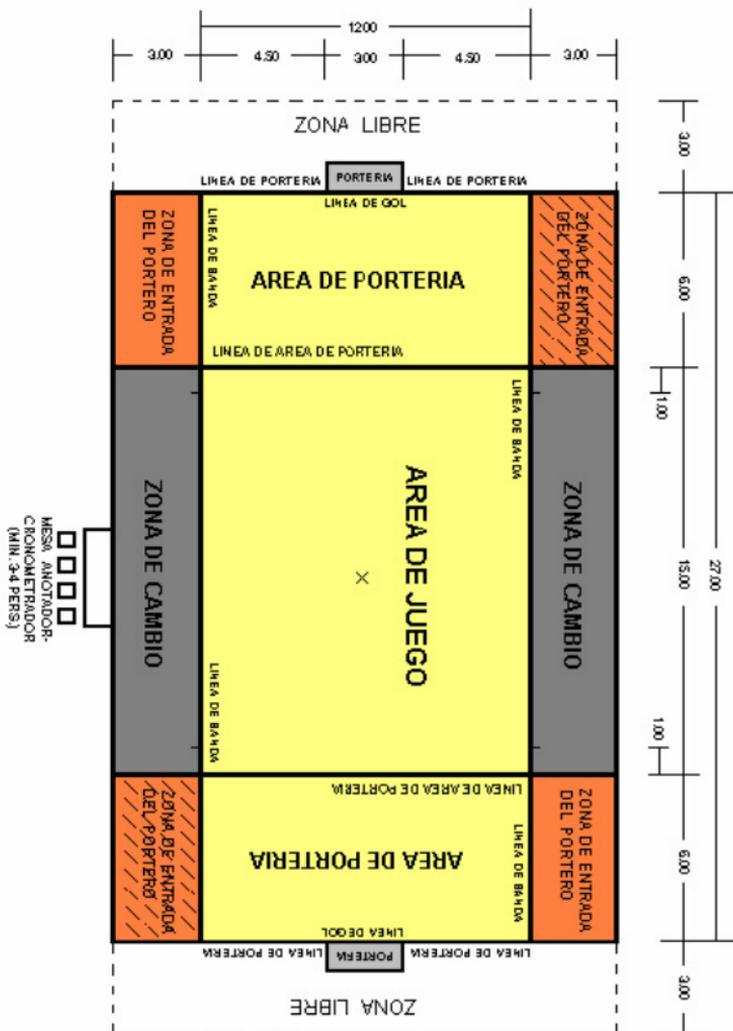


Figura 1 – Terreno de juego

## Beach Handball court plan view

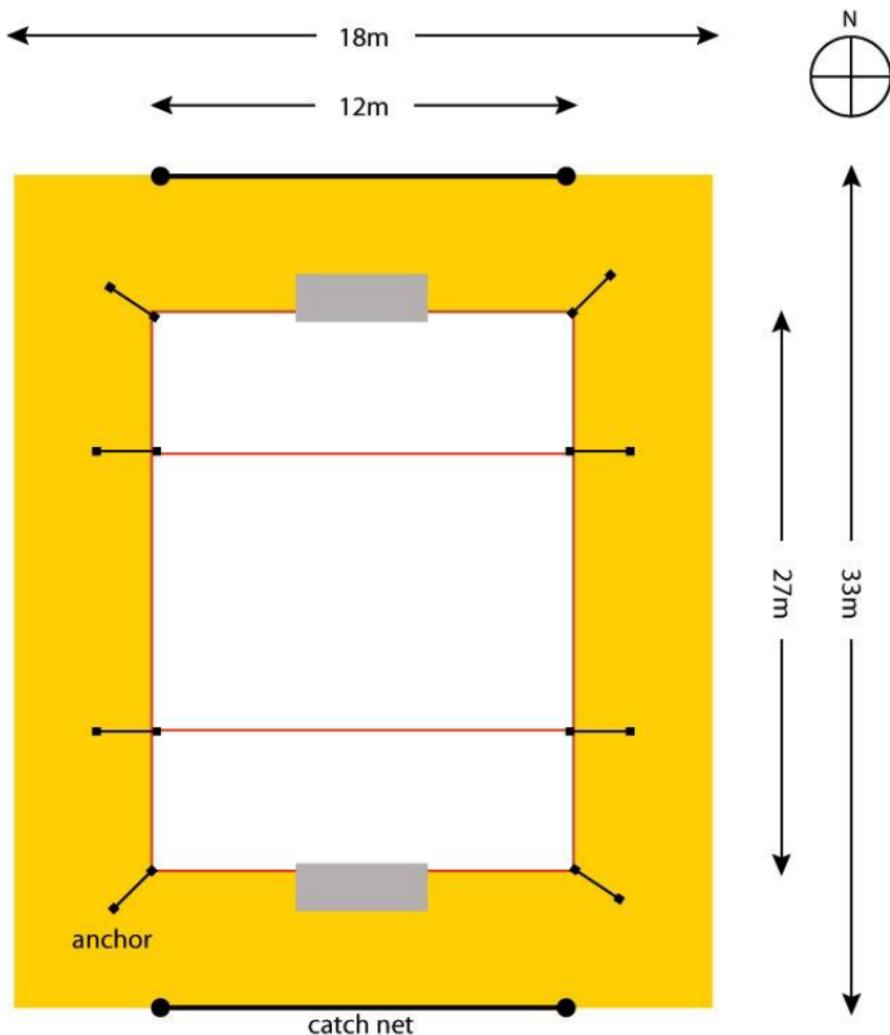
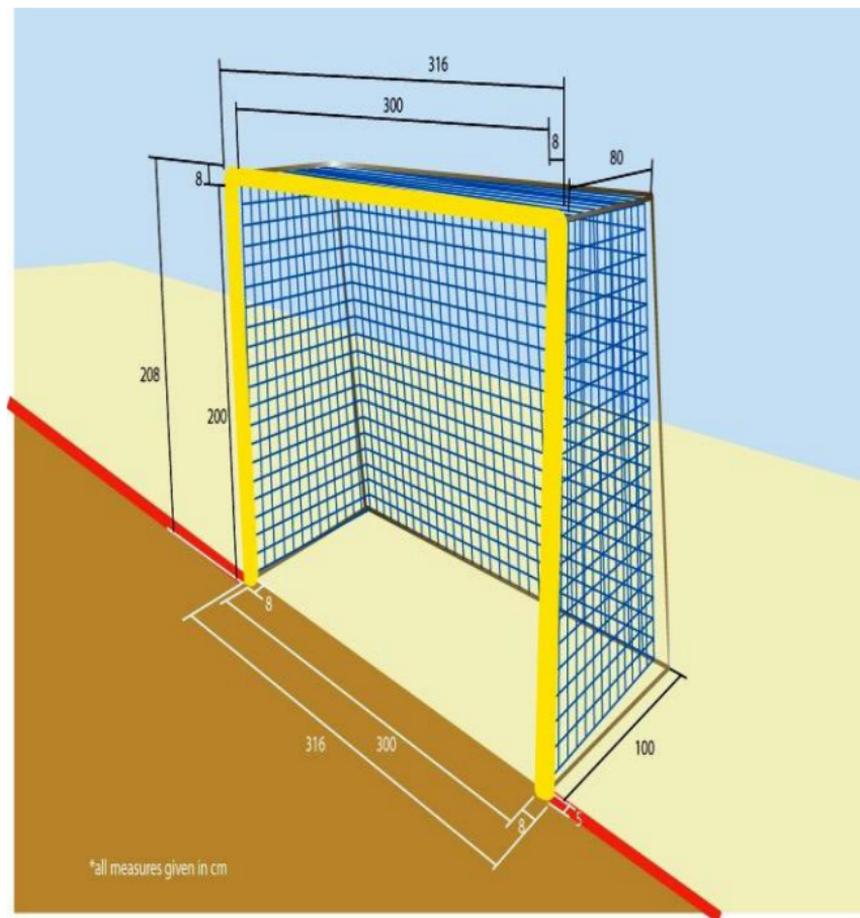


Figura 2 – Recinto de Juego

# Figura 3 – El arco





## **REGLA 2**

**EL INICIO DEL PARTIDO, TIEMPO DE JUEGO, SEÑAL DE FINAL, TIME OUT Y TEAM TIME OUT.**

## INICIO DEL PARTIDO

**2.1** Antes del encuentro los árbitros determinan mediante un sorteo la elección de campos y de las zonas de cambio.

El equipo ganador elegirá uno de los campos del terreno de juego o una de las zonas de cambio. El segundo equipo hace su elección de acuerdo con la decisión del primer equipo.

Después del primer tiempo, los equipos intercambian los campos. No se intercambian las zonas de cambio.

**2.2** Cada tiempo del partido, y también el "Gol de Oro", comienzan con un saque de árbitro (10:1-2), después de un toque de silbato por parte de los árbitros (2:5)

**2.3** Los jugadores se colocan en cualquier parte del área de juego.

## EL TIEMPO DE JUEGO

**2.4** El juego consiste en dos tiempos que se puntúan separadamente. Cada tiempo dura 10 minutos (no obstante ver reglas 2:6, 2:8 y 4:2). El descanso entre los dos tiempos es de 5 minutos.

**2.5** El tiempo de juego (ejecución del saque de árbitro e inicio del cronómetro), comienza con el toque de silbato del árbitro (Regla 2:2)

**2.6** Si el resultado es un empate al final de un tiempo, se utiliza la fórmula del "Gol de Oro" (Regla 9:7). El juego se reanuda con un saque de árbitro (Regla 10)

Al ganador de cada tiempo se le concede un punto.

**2.7** Si ambos tiempos son ganados por el mismo equipo, este equipo es el ganador absoluto con una puntuación de 2-0.

**2.8** Si cada equipo gana un tiempo, el resultado es de empate. Como siempre tiene que haber un ganador, se utilizará la fórmula del "uno contra el golero" ("shoot-out") (Regla 9).

## LA SEÑAL DE FINAL

**2.9** El tiempo de juego finaliza con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrista. Si tal señal no se produjera, el árbitro con un toque de silbato indicará que el tiempo de juego ha finalizado (17:10, 18:1, 18,2).

### **Comentario:**

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

Cuando se utiliza una instalación mural, el cronómetro, si fuera posible, debería estar programado para funcionar de 10 a 0 minutos para facilidad de los espectadores.

**2.10** Infracciones y conducta antideportiva que toman lugar antes o simultáneamente con la señal de final (del primer tiempo o del partido) deben sancionarse, aún

después de haberse producido dicha señal. Los árbitros solamente darán por finalizado el encuentro después de ejecutar el correspondiente tiro libre o lanzamiento de 6 m. y de esperar el resultado inmediato del mismo (Aclaración nº 3).

**2.11** El lanzamiento se debe repetir si la señal de final (del primer tiempo o del partido) suena precisamente cuando un tiro libre o un lanzamiento de 6 m. se está ejecutando, o cuando la pelota ya está en el aire. En el caso de repetir el lanzamiento, debe esperarse su resultado inmediato antes de que los árbitros finalicen el partido.

**2.12** Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones personales por infracciones o conductas antideportivas que tengan lugar durante la ejecución de un tiro libre o de un lanzamiento de 6 metros en las circunstancias descritas en las Reglas 2:10-11. No obstante, una infracción durante la ejecución de este lanzamiento, no supone un tiro libre a favor del equipo contrario.

**2.13** Si los árbitros consideran que el cronometrista ha dado la señal final (del primer tiempo o del partido) demasiado pronto, los jugadores deberán permanecer en el terreno de juego para jugar el tiempo restante.

El equipo que estuviera en posesión de la pelota en el momento que sonó prematuramente la señal, seguirá en posesión de la misma cuando se reanude el partido. Si la pelota no estuviera en juego cuando se escuchó la señal,

entonces el encuentro se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si la pelota estuviera en juego, entonces el partido se reanuda con un tiro libre de acuerdo a la Regla 13:4a-b.

Si el primer período de un partido ha finalizado demasiado tarde, el segundo período debe durar 10 minutos ya que cada período se puntúa por separado.

Si el segundo período de un partido ha finalizado demasiado tarde, entonces los árbitros ya no están en condiciones de cambiar nada.

## **Tiempo muerto (Time-out)**

**2.14** Los árbitros deciden cuándo y por cuánto tiempo se debe interrumpir el tiempo de juego. La parada de tiempo es obligatoria en las siguientes situaciones:

- a) Exclusión o Descalificación
- b) Lanzamiento de 6 metros;
- c) tiempo muerto de equipo (Time-out)
- d) Señal acústica del cronometrista o del delegado técnico;
- e) Consulta entre los árbitros de acuerdo con la Regla 17:9.

f) Exclusión o descalificación de un oficial de un equipo

Además de las situaciones anteriormente indicadas, en las que es obligatorio solicitar una parada de tiempo, se espera que los árbitros utilicen su buen juicio y juzguen la necesidad de solicitar tiempo muerto también en otras situaciones.

Sin embargo, en los casos de tiempo muerto (time-outs) obligatorios en la cual el juego ha sido interrumpido por la señal del cronometrador o del delegado, el cronometrador está obligado a parar el reloj oficial inmediatamente, sin esperar una confirmación por parte de los árbitros

Algunas situaciones típicas en las que los tiempos muertos no son obligatorios, pero suelen solicitarse en circunstancias normales son:

- a) Aparente lesión de un jugador;
- b) Clara pérdida de tiempo por parte de un equipo, por ejemplo, cuando un equipo retrasa la ejecución de un lanzamiento formal, cuando un jugador lanza la pelota lejos o no la deja en el lugar.
- c) Influencias externas, por ejemplo, que las cintas o bandas deben ser fijadas nuevamente.

### **Comentario**

Un toque de silbato proveniente del cronometrista/delegado detiene efectivamente el juego. Aun cuando los árbitros (y los jugadores) no hayan notado inmediatamente que el juego se ha detenido, cualquier acción en el campo de juego después del toque de silbato no es válida.

Esto significa que, si un gol fuera convertido después del toque de silbato proveniente de la mesa de control, debe ser anulado. Similarmente, la decisión de otorgar un lanzamiento a un equipo (cualquier lanzamiento) también es inválida. El juego se reanudará, en cambio,

de la manera que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista/delegado hizo sonar su silbato. Sin embargo, cualquier sanción disciplinaria dada por los árbitros entre el momento del toque de silbato proveniente de la mesa y el momento en que los árbitros detienen la acción, es válida. Esto se aplica sin tener en cuenta el tipo de infracción e independientemente de la severidad de la sanción.

**2.15** Las infracciones ocurridas durante un tiempo muerto tienen las mismas consecuencias que las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego (16:12, comentario 1).

**2.16** Los árbitros dan al cronometrador una señal cuando paran el reloj en conexión con el tiempo muerto (time-out). La interrupción del tiempo de juego al cronometrador a través de tres cortos silbatos y el gesto N° 14. El silbato debe ser tocado siempre que se restaura el juego después de un tiempo muerto (time-out) (Regla 15:3b). Con este silbato el cronometrador hace funcionar el reloj.

## **PEDIDO DE TIEMPO**

**2.17** Cada equipo tiene el derecho de recibir un minuto de tiempo (team time-out) en cada mitad de tiempo regular.

El oficial de equipo de cada uno de ellos debe pedirlo mostrando claramente la tarjeta verde. Va al medio de

su lado y levanta los brazos con la tarjeta en forma visible a los efectos que el cronometrista pueda visualizarla. (La tarjeta verde deberá medir aproximadamente 30 x 20 cms. y debe tener una T larga en cada lado)

Un equipo puede solicitar su tiempo muerto solamente cuando éste tiene posesión del balón (cuando está en juego o hay una interrupción). Previendo que el equipo no pierda la posesión antes que el cronometrador tenga tiempo de pitar (por lo que, si sucede, el pedido de tiempo no se concederá).

se concederá al equipo inmediatamente el tiempo muerto solicitado.

El cronometrista interrumpirá el juego tocando el silbato, después hará la gestoforma de tiempo muerto (Nº 14) y señalará con el brazo estirado al equipo que solicitó el tiempo muerto.

El oficial de equipo colocará la "Tarjeta Verde" en la arena en el centro de la línea lateral, aproximadamente a 1 metro hacia el exterior de la misma. La tarjeta permanecerá allí durante el resto del tiempo de juego del período correspondiente.

Los árbitros señalarán un tiempo muerto y el cronometrista parará el cronómetro. Los árbitros confirmarán el tiempo muerto de equipo y el cronometrista pondrá en marcha un cronómetro auxiliar, controlando por separado la duración del tiempo muerto de equipo.

El planillero hará constar en la planilla del partido cuál es el equipo que ha solicitado el tiempo muerto, el momento y el período de su solicitud.

Durante el tiempo muerto de equipo los jugadores y oficiales permanecerán a la altura de su zona de cambio, ya sea dentro del terreno de juego o en la zona de cambio. Los árbitros se situarán en el centro del terreno de juego, pudiendo no obstante uno de ellos ir brevemente a la mesa de control para consultar.

Las infracciones durante un tiempo muerto tienen las mismas consecuencias que las infracciones durante el tiempo de juego. Es irrelevante en este contexto si los jugadores correspondientes están dentro o fuera del terreno de juego. De acuerdo a las reglas 8:4, 16:1d y 16:2c, se puede imponer una exclusión por comportamiento antideportivo.

Después de 50 segundos, el cronometrista dará una señal acústica indicando que el partido se debe reanudar en 10 segundos.

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando finalice el tiempo muerto de equipo

El partido se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía cuando se concedió el tiempo muerto; o, si la pelota estaba en juego, con un tiro libre a favor del equipo que solicitó el pedido de tiempo, desde el lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción.

Cuando el árbitro haga sonar el silbato, el cronometrista pondrá en marcha el cronómetro.

### **Comentario**

La “posesión de la pelota” también incluye las situaciones en las que el partido se debe reanudar con un saque de arco, un saque lateral, un tiro libre o un lanzamiento de 6 m.

“Pelota en juego” significa que el jugador tiene contacto con la pelota (sosteniendo la pelota en sus manos, lanzando, recibiendo o pasando la pelota a un compañero de equipo) o que el equipo está en posesión de la pelota.



## **REGLA 3 LA PELOTA**

**3:1** El partido se juega con una pelota de goma redonda, no resbaladiza. Las pelotas a utilizar en un partido masculino pesará de 350 a 370 gr. y tendrá una circunferencia de 54 a 56 cm. Para las mujeres, pesará de 280 a 300 gr. y tendrá una circunferencia de 50 a 52 cm. Se puede utilizar una pelota más pequeña para los partidos entre niños.

**3:2** Antes de cada encuentro estarán disponibles por lo menos 4 pelotas reglamentarias.

Dos de las pelotas de reserva se colocarán detrás de cada arco, en un espacio designado en el centro y la tercera pelota de reserva deberá ubicarse en la mesa de control.

**3:3** Con el fin de minimizar cualquier interrupción del tiempo de juego y de evitar los time-out, el arquero, a indicación del árbitro, pondrá en juego una pelota de reserva lo más rápidamente posible, cuando la pelota con que se disputaba el partido haya salido del terreno.



## **REGLA 4 EL EQUIPO, LOS CAMBIOS, EL EQUIPAMIENTO DEPORTIVO.**

## EL EQUIPO

**4:1** Los encuentros y torneos de Balonmano Playa se pueden organizar para equipos masculinos, femeninos y mixtos.

**4:2** En principio, un equipo se compone de un máximo de 10 jugadores. Al comienzo del partido tienen que estar presentes al menos 6 jugadores. Si el número de jugadores con derecho a jugar disminuye por debajo de 4, el partido se debe suspender y el otro equipo es declarado ganador del partido.

**4:3** En el terreno de juego sólo puede haber un máximo de 4 jugadores por equipo (3 jugadores de campo y 1 arquero). El resto de los jugadores son suplentes, los cuales deben permanecer en su propia zona de cambio.

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

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haber comenzado el partido, tienen que obtener su derecho a participar del planillero/cronometrista y deben ser incluidos en la planilla.

Un jugador con derecho a participar puede, en principio, penetrar en el terreno de juego a través de la línea de cambio de su propio equipo en cualquier momento (no obstante, ver Regla 4:13).

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 actitud antideportiva cometida por el “oficial responsable”

**4:5** Durante todo el encuentro, cada equipo debe tener a uno de sus jugadores sobre el terreno de juego designado como arquero. Un jugador designado como arquero puede desempeñar el papel de jugador de campo en cualquier momento. Asimismo, un jugador de campo puede asumir la función de arquero (ver no obstante Regla 4:8).

**4:6** El equipo tiene permitido utilizar un máximo de 4 oficiales durante el juego, pero solamente 2 de ellos pueden permanecer en el área de sustitución. Los otros dos oficiales deberán permanecer detrás del área de sustitución fuera de la zona de seguridad, pero en caso de lesión de un jugador, después de la autorización de los árbitros, pueden ingresar al lugar para la atención del jugador de acuerdo con la regla 4:7

Estos oficiales de equipo no pueden ser reemplazados durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como “oficial responsable de equipo”. Solo a este oficial tiene permitido dirigirse al cronometrista/planillero y eventualmente a los árbitros (excepto en la regla 2:17).

En general, a un oficial de equipo no se le permite penetrar en el terreno de juego durante el encuentro. La violación de esta regla se sancionará como conducta antideportiva (ver reglas 8:4, 16:1d y 16:6b). El

encuentro se reanuda con un tiro libre a favor del equipo contrario (13:1a-b; Aclaración nº 8).

**4:7** En los casos de lesión, los árbitros pueden dar permiso (por medio de la gestoforma N° 15) para que dos de las personas que “están autorizadas a participar” (ver 4:4) entren en el terreno de juego durante un time-out, con el propósito específico de asistir a un jugador lesionado de su equipo (16:1d).

Si una persona adicional ingresa al campo de juego después de que dos personas ya lo hubiesen hecho, deberá ser sancionada como una entrada antirreglamentaria: bajo las reglas 4:14 y 16:2a en el caso de los jugadores y bajo las regla 4, 16:2h y 16:6a en el caso de los oficiales de equipo. Una persona que ha sido autorizada a ingresar al campo, pero en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de cometer una conducta antideportiva.

## **EQUIPAMIENTO**

**4:8** Todos los jugadores de campo de un equipo debe vestir uniformes idénticos.

La combinación de colores y diseño de un equipo debe distinguirse claramente de la del otro.

El uniforme de balonmano playa de los hombres consiste en una musculosa y un short y eventuales

accesorios. El uniforme de balonmano playa de las mujeres consiste en un top y la parte inferior de una bikini y eventuales accesorios.

Las musculosas / top deberán estar confeccionados con colores claros (ej. Rojo, azul, amarillo, verde, anaranjado y blanco) en concordancia con los colores que habitualmente se utilizan en la playa.

Un jugador que ingresa al campo de juego como portero debe utilizar un uniforme idéntico (en diseño y el número de jugador) que al de sus compañeros, pero con color que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos y del portero del equipo contrario (regla 17:3)

### **Comentario**

Los oficiales deben utilizar idénticas camisas /polo, pero con color diferente al de los jugadores de su equipo y de los jugadores del equipo contrario. Los 4 oficiales del equipo presentes deben usar exactamente el mismo uniforme.

**4:9** Los números que utilizarán los atletas (*de aproximadamente 10x12cm para las musculosas de los hombres y 8x6 cm para los top de las mujeres*) deberán colocarse en el frente y en la parte de atrás de las musculosas de los hombres y en los top de las mujeres. El color de los números debe contrastar con el color de los uniformes utilizados (ejemplo: número oscuro en

remera de color claro o número claro en remera de color oscuro).

**4:10** Todos los jugadores jugarán descalzos.

Está permitido llevar medias (*hecho en tejido*) o vendajes deportivos.

Si más de un jugador usa medias de tela tienen que ser cortas y del mismo color.

No está permitido el uso de calzado deportivo o cualquier otro tipo de calzado (*sintético o rugoso, etc.*)

**4:11** No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protección en la cabeza, máscaras para la cara, brazaletes, relojes, anillos, pendientes, collares o cadenas, aros, anteojos sin bandas protectoras o con monturas sólidas, o cualquier objeto que pueda ser peligroso (17:3).

Las partes duras (plásticas o metal) dentro del equipamiento no se permiten.

Medias de compresión y pantalones térmicos no se permiten.

Los jugadores tienen permitido utilizar los siguientes accesorios:

Gorras de sol (*con visera blanda colocada hacia atrás a fin de evitar lesiones*), vinchas para el pelo o bandanas.

Lentes de sol de material plástico (*sujetado con cinta elástica*).

Vendas, protectores terapéuticos (*rodilleras, coderas, etc.*).

Las cintas (tapes) de kinesiología se permiten, pero deben ser de colores sólidos

### **Comentario 1**

Las gorras o gorros, cintas o pañuelos utilizados por los jugadores de un mismo equipo deberán ser todos de un mismo color.

Los jugadores son responsables de sus propios accesorios. A aquellos que no cumplan con los requerimientos previos no se les permitirá participar en el juego hasta que corrijan el problema.

### **Comentario 2**

Protector nasal: La regla dice que no está permitido llevar protección en la cabeza o máscaras para la cara. Esta regla deberá interpretarse de la siguiente manera: Una máscara cubre la mayor parte de la cara. Un protector nasal tiene un tamaño mucho más pequeño y cubre solamente la zona de la nariz. Por lo tanto, está permitido llevar una protección nasal.

**4:12** Si un jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o vestimenta, tiene que abandonar inmediatamente el terreno de juego de forma voluntaria (*como una sustitución normal*), con el fin de detener la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el

uniforme. El jugador no debe volver al terreno de juego hasta que esto se haya realizado.

Un jugador que no siga las instrucciones de los árbitros en relación con esta norma deberá ser considerado culpable de conducta antideportiva (8:4, 16:1d y 16:2c).

## **CAMBIO DE JUGADORES**

**4:13** Los jugadores suplentes podrán entrar en juego en cualquier momento y de manera repetida sin avisar al planillero/cronometrista, siempre que los jugadores a quienes estén reemplazando ya hayan abandonado el terreno de juego (16:2a).

Los jugadores siempre deberán abandonar y entrar en el terreno de juego por la línea de cambio de su propio equipo (16:2a). Estos requisitos también se aplican para el cambio de los arqueros (5:12).

Las reglas de la zona de cambio también se aplican durante un time-out (excepto en el team time-out).

En el caso de un cambio antirreglamentario que cause que el juego se interrumpa, el partido debe continuarse por medio de la ejecución de un tiro libre (regla 13) o de un lanzamiento de 6 m. a favor del equipo adversario (regla 14). Si el juego ya estaba interrumpido, se reanudará con el lanzamiento correspondiente a la situación.

El jugador infractor será sancionado con una exclusión (Regla 16). Si más de un jugador del mismo equipo hace

un cambio antirreglamentario en la misma situación, sólo será sancionado el primer jugador que cometa la infracción.

**4:14** Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio o si un jugador ilegalmente participa en el juego desde la zona de cambio, se sancionará a dicho jugador con una exclusión. Por lo tanto, el equipo deberá reducir en uno el número de sus jugadores sobre el terreno de juego.

Si un jugador penetra en el terreno de juego mientras está cumpliendo una exclusión, se le sancionará con una exclusión adicional, (*dos jugadores menos*) la cual comenzará inmediatamente y también implicará la descalificación del jugador. Además, el equipo deberá reducir en uno el número de sus jugadores sobre el terreno de juego.

Si el equipo del jugador excluido estaba en posesión del balón en el momento de la segunda entrada ilegal este equipo solo debe ser reducido en un jugador en el terreno de juego (*ya que se produce un cambio de posesión de balón*)

En ambos casos, el partido se reanuda con un tiro libre a favor del equipo adversario

(13:1a-b; ver, no obstante, aclaración N<sup>o</sup> 8).



## **REGLA 5 EL ARQUERO**

## Se **permite** al arquero

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

**5:2** desplazarse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4, 7:7). No obstante, no se le permite retrasar la ejecución de un saque de arco (Reglas 6:5, 12:2 y 15:3b);

**5:3** abandonar el área de arco sin estar en posesión de la pelota y tomar parte en el juego en el área de juego. Al hacer esto, el arquero queda sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego.

Se considera que el arquero se encuentra fuera del área de arco desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por fuera de la línea de área de arco;

**5:4** abandonar el área de arco con la pelota, si no ha llegado a controlarlo y continuar jugándola en el área de juego.

## Se **prohíbe** al arquero

**5:5** poner en peligro al adversario en una acción defensiva (8:2, 8:5);

**5:6** abandonar el área de arco con la pelota controlado (*tiro libre, de acuerdo a la Regla 13:1a, si los árbitros han ordenado con toque de silbato la ejecución de un saque de arco; si no, simplemente se repite el saque de arco*)

**5:7** tocar nuevamente la pelota fuera del área de arco después de haber ejecutado un saque de arco, si es que no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador (13:1a)

**5:8** tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (13:1a)

**5:9** introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de dicha área (13:1a)

**5:10** entrar en el área de arco, con la pelota en su poder, proveniente del área de juego (13:1a)

**5:11** tocar la pelota con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parada o en el suelo en el área de arco o se dirige hacia área de juego (13:1a)

## Cambio de arquero

**5:12** Al arquero se le permite entrar en el terreno de juego solamente por la línea lateral de su propia área de arco y sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (reglas 1:8, 4:13).

El arquero puede abandonar el área de juego por la línea lateral de la zona de cambio de su propio equipo o por la línea lateral de su área de arco (Reglas 1:8,4:13), pero sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo



## **Regla 6**

### **Area de gol**

**6:1** Solamente el arquero se le permite entrar al área de gol (no obstante, ver 6:3). El área de gol incluye la línea del área de gol y se considera que ha penetrado en ella cuando un jugador la toca con cualquier parte del cuerpo.

**6:2** Cuando un jugador de campo penetra en el área de arco, se tomarán las siguientes decisiones:

- a) Saque de arco, cuando un jugador de campo del equipo en posesión de la pelota ingresa al área de arco (Regla 12:1a)
- b) Tiro libre, cuando un jugador de campo penetra en el área de arco sin pelota, consiguiendo así alguna ventaja pero no impide una ocasión de gol (13:1a-b, no obstante ver 6:2c)
- c) Lanzamiento de 6 metros, cuando un defensor penetra en el área de arco y evita una clara oportunidad de gol (14:1a)

**6:3** Penetrar en el área de arco no se sanciona cuando

- a) Un jugador penetra en el área de arco de la misma después de jugar la pelota, siempre que ello no suponga una desventaja para los contrarios
- b) Un jugador penetra en el área de golero sin pelota y no obtiene ninguna ventaja
- c) Un jugador defensor penetra en el área de arco durante o después en un intento de defender, sin causar una desventaja al oponente.

**6:4** En el área de arco la pelota pertenece al golero (no obstante ver Regla 6:5)

**6:5** La pelota puede ser jugada cuando esté quieta o rodando sobre el área de arco. A menudo, los jugadores de campo no se les permite entrar al área de arco (Tiro libre).

Se permite jugar la pelota mientras esté en el aire sobre el área de arco, excepto en el caso de un saque de arquero (12:2).

**6:6** El arquero deberá poner en juego la pelota a través del saque de arco (Regla 12)

**6:7** El juego deberá continuar (*a través de un saque de arco bajo la regla 6:6*) si un jugador del equipo defensor toca la pelota durante una acción defensiva y la pelota es controlada por el arquero o llega al área de arco.

**6:8** Si un jugador juega intencionalmente la pelota hacia la propia área de arco se tomarán las siguientes decisiones:

- a) Gol, si la pelota penetra en el arco
- b) Tiro libre, si la pelota queda en el área de arco o si el golero toca la pelota y no entra en el arco (13:1a-b)
- c) Saque lateral, si la pelota franquea la línea de fondo (12:1)

d) El juego continua si la pelota vuelve al campo de juego rechazado desde el área de arco sin haberlo tocado el arquero

**6:9** La pelota que vuelve del área de arco al campo de juego continua en juego.

# Regla 7

## Como puede jugarse el balón

### Juego Pasivo



## Como puede jugarse la pelota

Está **permitido**:

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

Tirarse sobre la pelota cuando está quieto o rodando sobre la arena es también permitido

**7:2** Tener la pelota hasta un máximo de 3 segundos tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo (13:1a)

La pelota no puede quedarse en el suelo por más de 3 segundos y ser agarrada por el mismo jugador que tocó por última vez (*tiro libre*)

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

- Un jugador que está parado con ambos pies sobre el suelo levanta uno y lo vuelve a colocar en la arena, o desplaza un pie de un lugar a otro
- Un jugador con un pie en contacto con el suelo toma la pelota y a continuación toca el suelo con el otro pie
- Un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar con el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie

- d) Un jugador en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie, lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie de un lugar a otro

### **Comentario:**

Se considera como un paso si un pie se desplaza de un lugar a otro y luego el otro pie lo lleva a la altura del primero

### **7:4 Tanto parado como en carrera:**

- a) Picar la pelota una vez y tomarla de nuevo con una o ambas manos
- b) Picar la pelota repetidamente con una mano o rodar la pelota por el suelo repetidamente con una mano y recogerla de nuevo con una o ambas manos

Tan pronto como la pelota se toma con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de 3 pasos como máximo (13:1a)

Se considera que se comienza a picar la pelota cuando un jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo y la dirige directamente al suelo.

Después que la pelota ha tocado a otro jugador o al arco, se permite al jugador tocar la pelota o picarla y tomarla de nuevo.

**7:5** Pasar la pelota de una mano a otra sin perder el contacto con él

**7:6** Jugar la pelota cuando se está de rodillas, sentado o acostado en el suelo

No está **permitido**:

**7:7** Tocar la pelota más de una vez, después que haya sido controlada a menos que mientras tanto, la pelota haya tocado el suelo, en otro jugador o en el arco (13:1 a). La falla de recepción no es penalizada

**Comentario:**

Falla de recepción es cuando el jugador falla en su intento de controlar la pelota al tratar de agarrarla o detenerla

Si la pelota ha sido controlada, el jugador no puede tocarla más de una vez después de dejarla o picarla

**7:8** Tocar la pelota con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando la pelota ha sido lanzada al cuerpo por un contrario (13:1 a-b)

**7:9** El juego continúa si la pelota toca al árbitro en el terreno de juego

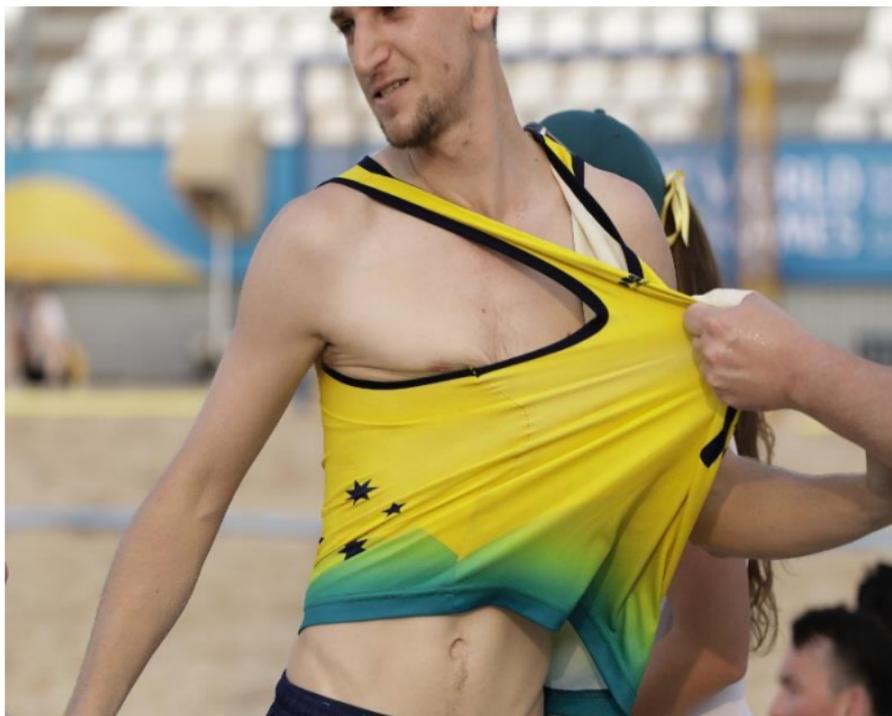
**Juego pasivo**

**7:10** No está permitido conservar la pelota en posesión del equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento al arco (*Ver Aclaración N° 4*). Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser sancionada con un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota (13:1 a)

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

**7:11** Cuando se observa una posible tendencia a juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia (gesto n° 16). Esto da la oportunidad al equipo en posesión de la pelota cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión. Si la forma de ataque no cambia después de hacer la señal de advertencia, o no lanzan al arco, entonces se señala un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota (ver Aclaración N° 4).

En ciertas situaciones los árbitros también pueden sancionar con tiro libre al equipo en posesión de pelota si previa advertencia, por ejemplo, cuando un jugador intencionalmente retiene la pelota ante una clara situación de marcar un gol.



**Regla 8**  
**Faltas y Conducta antideportiva**

Está **permitido**:

- 8:1** a) Utilizar los brazos y manos para bloquear la pelota o apoderarse del mismo
- b) Quitar la pelota al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado
  - c) Utilizar el cuerpo para obstruir el camino al contrario aun cuando el oponente no esté en posesión de la pelota
  - d) Entrar en contacto corporal con el contrario de frente, con los brazos flexionados, manteniendo contacto, controlarlo y acompañarlo.

Está **prohibido**

- 8:2** a) arrancar la pelota, al contrario, así como golpearlo cuando se encuentre entre sus manos
- b) Bloquear o empujar al contrario con brazos, manos o piernas
  - c) Retener o agarrar (del cuerpo o la vestimenta), empujar, correr o saltar contra un adversario
  - d) Poner en peligro al contrario (*con o sin pelota*) de forma contraria a las reglas.
  - e)

**8:3** Las infracciones a la regla 8:2, puede ocurrir en la lucha por la pelota. Sin embargo, las infracciones, en donde la acción esté principal o exclusivamente dirigida hacia el adversario y no hacia la pelota deben ser sancionadas “progresivamente”. Esto significa que

además de sancionar una falta o un tiro de 6 metros, existe también la necesidad de una sanción disciplinaria. Cada infracción que entre en la definición de sanción progresiva requiere una sanción al jugador

**8:4** Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva (para ejemplos ver Aclaración N° 5). Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de un equipo, dentro o fuera del terreno de juego. La sanción progresiva también se aplica en el caso de conducta antideportiva (16:1d, 16:2, 16:6)

**8:5** Un jugador que pone en peligro la integridad física del adversario debe ser descalificado (16:6c) especialmente si:

- a) Desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando el lanzamiento o pasando la pelota.
- b) Realiza cualquier acción en que el contrario sea golpeado en la cabeza o en el cuello.
- c) Deliberadamente golpea al cuerpo de un contrario con sus pies o rodilla o de cualquier otra forma; esto incluye la zancadilla.
- d) Empuja al contrario que está en carrera o saltando; o le ataca de tal forma que el contrario pierde el control de su cuerpo; esto también se

aplica cuando un arquero abandona el área de arco para impedir un contraataque de los contrarios.

- e) Cuando en la ejecución de un tiro libre en un lanzamiento directo al arco, la pelota golpea a un defensor en la cabeza, asumiendo que el defensor no estaba en movimiento; o similarmente, golpea al arquero en la cabeza en un lanzamiento de 6 metros, asumiendo que el arquero no estaba en movimiento.

### **Comentario:**

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

**8:6** Comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (*para ejemplos ver Aclaración N° 6*) se sancionará como descalificación (16:6e)

**8:7** En caso de agresión, el jugador infractor durante el tiempo de juego deberá ser descalificado con informe

escrito. La agresión fuera del tiempo de juego lleva a la descalificación (16:6f, 16:16b,d). Un oficial de equipo que comete una agresión será descalificado (16:6g)

### **Comentario:**

La agresión, según ésta regla, se define como un ataque fuerte o grave y deliberado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, cronometrador-planillero, oficial de equipo, delegado, espectador, etc.). En otras palabras, no es simplemente una acción refleja o el resultado de métodos desproporcionados o excesivos. Escupir a otra persona está específicamente considerado como una agresión.

**8:8** Las infracciones contra las reglas 8:2-7 se sancionan con un lanzamiento de 6 metros a favor del equipo oponente (regla 14:1), si la infracción directa o indirectamente debido a la interrupción que se origina, evita una clara ocasión de gol de los contrarios.

Si no, la infracción se sanciona con un tiro libre a favor de los contrarios (Reglas 13:1a-b y también 13:2 y 13:3). La descalificación debida a una acción particularmente imprudente, peligrosa o maliciosa también debe ser reflejada mediante informe escrito.

**8.9** Si los árbitros encuentran que una acción es particularmente temeraria, peligrosa, premeditada o maliciosa, deberán elaborar un informe escrito después

del partido, de forma que las autoridades responsables pueden tomar una decisión sobre medidas posteriores. Las indicaciones y características que pueden servir como criterios para la toma de decisiones además de las Reglas 8:5 son:

- a) Una acción particularmente temeraria o peligrosa.
- b) Una acción premeditada o peligrosa que no está relacionada de ningún modo con la situación de juego

La descalificación debido a una conducta extremadamente antideportiva debe ser reflejada mediante informe escrito.

**8:10** Si los árbitros clasifican una conducta como extremadamente antideportiva, deberán elaborar un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Las siguientes acciones servirán como ejemplos:

- a) Un comportamiento amenazante o insultante hacia otra persona (*árbitro, anotador, cronometrador, delegado, oficial del equipo, jugador, espectador*) sea el comportamiento de forma verbal o no verbal (*expresión facial, lenguaje corporal o contacto físico*)

- b) (I) La interferencia de un oficial de equipo en el partido en el terreno de juego o la zona de cambios o
- (II) Un jugador que destruye una clara ocasión de gol, ya sea por medio de una entrada ilegal en el terreno de juego (Regla 4:14) o desde la zona de cambios.
- c) Si durante los últimos 20 segundos de un tiempo el balón no está en juego y un jugador u oficial de equipo obstruye o retrasa la ejecución de un lanzamiento de un contrario con el fin de evitar que sean capaces de lanzar a portería o de crear una clara ocasión de gol, esto se considera una conducta extremadamente antideportiva, siendo aplicable a cualquier tipo de interferencia (*limitación física, interceptando un pase, interferencia en la recepción del balón, no soltando el balón,..*)
- d) Si durante los últimos 20 segundos de un tiempo y con el balón en juego los oponentes a través de una acción de las comprendidas en las Reglas 8:5 y 8:6, evitan que el equipo en posesión del balón pueda realizar un lanzamiento a portería u obtener una clara ocasión de gol, esto no solo debe ser sancionado con descalificación, según las reglas 8:5 y 8:6, sino también que debe realizarse un informe escrito.



## **Regla 9**

### **Gol y como se define el juego**

## **Gol**

**9:1** Se consigue un gol cuando el balón completo rebasa totalmente la línea de gol (Ver diagrama 4), siempre que no haya infringido las reglas el lanzador o por algún otro jugador u oficial de su equipo antes o durante el lanzamiento.

Deberá concederse el gol, si hay una infracción a las reglas por parte de un defensor pero la pelota entra al arco.

Un gol no puede ser concedido, si un árbitro o el cronometrador ha interrumpido el juego antes de que la pelota haya cruzado totalmente la línea de gol.

Se concederá gol a favor de los contrarios, si un jugador introduce la pelota dentro de su propio arco, excepto en la situación en la que el arquero esté ejecutando un saque de arco (12:2, 2do. Párrafo)

### **Comentario:**

Se concede gol si una persona u objeto no participante en el juego (espectadores, etc.) impide la entrada de la pelota en el arco y los árbitros están convencidos que la pelota habría rebasado la línea de gol dentro del mismo.

**9:2** Goles espectaculares o creativos serán dados con dos puntos (Ver Aclaración N°1)

**9:3** Un gol anotado en un lanzamiento de 6 metros será dado con 2 puntos

**9:4** Después de un gol anotado, el juego se restablece con un saque de arco desde el área de gol (12:1)

**9:5** Un gol que ha sido concedido no puede ser anulado una vez que el árbitro permitió el gol y el saque de arco fue realizado. Si la señal de final de un período suena inmediatamente después de haberse conseguido un gol, pero antes de que el saque de arco pueda ser ejecutado, los árbitros deben señalar en forma clara que han concedido el gol y el saque de arco no deberá ser ejecutado.

### **Gol realizado por el arquero**

**9:6** Dos puntos serán dados cuando un gol es anotado por el arquero

### **Como se define el juego**

**9:7** Si el tanteador finaliza empatado en un período, el método de “Gol de Oro” es usado, el ganador es el equipo que anota el primer gol (2:6)

**9:8** Si ambos equipos ganaron un período cada uno, el “uno contra el arquero” es usado (un jugador contra el arquero).

Se utilizará el mismo balón para los “shoot-out” para ambos equipos.

Cinco jugadores de cada equipo son elegidos para tomar sus lanzamientos, alternando con el otro equipo, si el arquero es uno de los que lanza, pasará a ser jugador de cancha cuando tome su lanzamiento (Comentario 4:8).

Los jugadores ejecutantes en el shoot-out deben posicionarse PRIMERO en el campo de juego y deben colocarse del lado mas cercano a su área de portería.

El ganador es el equipo que anote más puntos después de los cinco lanzamientos.

Si el juego no se decide después de la primera ronda de cinco lanzamientos (empate) el “uno contra el arquero” continuará. Para éste propósito el equipo que finaliza la primera ronda, comenzara la segunda ronda (sin cambiar la zona de substitutiones, ver Comentario). Otros cinco jugadores son elegidos para tomar sus lanzamientos en forma alternada con el otro equipo.

En ésta ronda y las subsiguientes el juego se decidirá tan pronto uno de los equipos tome el liderazgo en el resultado tan pronto ambos equipos tengan la misma cantidad de lanzamientos realizados.

### **Comentario: Decisión del juego por el “uno contra el arquero”**

En el “uno contra el arquero” los árbitros realizarán el sorteo en orden a determinar que equipo comienza y quien finaliza (ver Aclaración N° 2). Si el equipo que gana el sorteo elige el comienzo de “uno contra el arquero”

entonces el oponente tiene el derecho de finalizar. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere finalizar entonces el oponente tiene el derecho de comenzar en el “uno contra el arquero”.

Ambos arqueros comienzan parados por lo menos con un pie en la línea de gol. El jugador de cancha debe estar con la pelota, parado con un pie tocando la intersección de la línea de banda y el área (puede ser en cualquiera de las dos intersecciones). Cuando el árbitro toca el silbato el jugador de cancha le da la pelota a su arquero que está sobre la línea de gol. Durante los pases no se permite que la pelota toque la arena.

Después que la pelota deja la mano del jugador de campo, el arquero y el mismo jugador se pueden mover. El arquero después de recibir la pelota, debe quedarse en su propia área de gol y tiene hasta 3 segundos para tomar un lanzamiento al arco del equipo rival o de pasar la pelota a su compañero quien está corriendo al otro arco. También durante éste pase no se permite que la pelota caiga en la arena.

El jugador debe agarrar la pelota y tratar de anotar el gol sin ninguna violación a las reglas.

Si en el ataque el arquero o el jugador de campo cometen una violación a las reglas el ataque finaliza.

Si el arquero defensor deja su área de arco se le permite volver a su área en cualquier momento

Si el número de jugadores es menos de cinco en una ronda, el equipo en cuestión tendrá menos

oportunidades de lanzar, porque no se permite al jugador lanzar dos veces en una misma ronda.

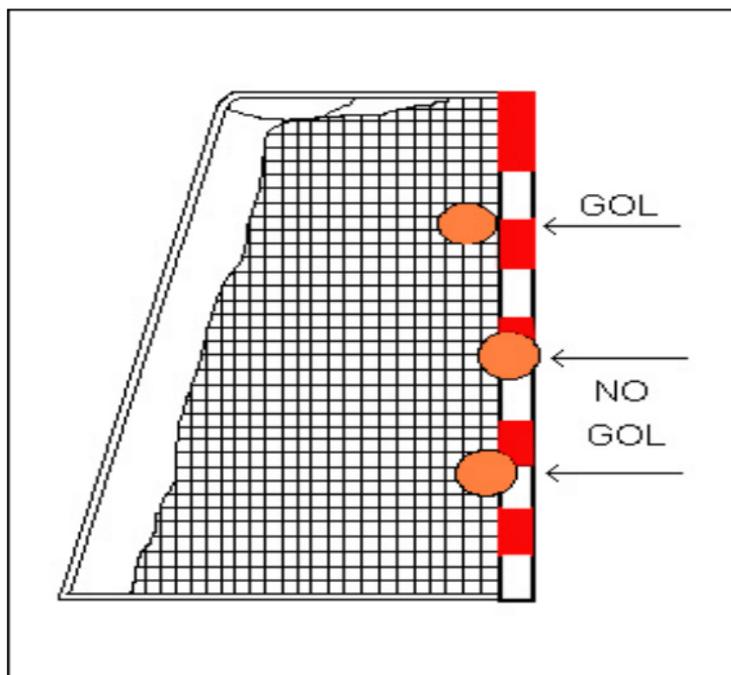
**9:9** Si el arquero defensor salva un gol en el “uno contra el arquero” pero violando una regla, un lanzamiento de 6 metros será dado (Clarificación N° 9).

### **Comentario**

Todos los jugadores que están autorizados para jugar pueden realizar el lanzamiento de 6 metros correspondiente.

**9:10** Durante el “uno contra el arquero”, los jugadores que están participando deberán quedarse en su propia área de sustitución. Los jugadores que han realizado sus lanzamientos vuelven a su propia área de sustitución.

## Diagrama: Anotación de gol





## **REGLA 10**

### **Saque de árbitro**

**10:1** Cada set o cada período y en el “Gol de Oro” comienza con un saque de árbitro (Regla 2:2)

**10:2** El saque de árbitro es tomado desde el centro del campo de juego. Un árbitro lanza la pelota verticalmente hacia arriba y el otro árbitro da la señal con el silbato.

**10:3** El árbitro que no realiza el lanzamiento se coloca por fuera de la línea de costado y enfrente a la mesa de control

**10:4** Con la excepción de un jugador de cada equipo, todos los jugadores de ambos equipos deben estar a 3 metros del árbitro mientras el saque se esté ejecutando, pero ellos pueden ocupar cualquier posición en el campo de juego-

Los dos jugadores que están saltando por la pelota deberán colocarse próximo al árbitro en el lado que le corresponde su arco.

**10:5** La pelota puede ser jugada solamente después que ésta haya alcanzado su punto más alto en el lanzamiento.



## **Regla 11**

### **Saque lateral**

**11:1** Se ordena el saque lateral cuando la pelota ha franqueado completamente la línea lateral o cuando un jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar la pelota antes de que éste haya cruzado la línea exterior del arco de su equipo.

**11:2** El saque lateral se ejecuta sin necesidad de toque de silbato por parte de los árbitros (no obstante ver 15:3b) por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez la pelota antes de cruzar la línea.

**11:3** El saque lateral se ejecuta desde el lugar por donde la pelota rebasó la línea lateral o si cruzó la línea exterior de la línea de arco. En éste ultimo caso si la pelota se va por la línea de fondo el saque se realizará a 1 metro del punto de intersección de la línea de área y la línea lateral

**11:4** El lanzador debe mantener un pie encima de la línea lateral y permanecer en la posición correcta hasta que la pelota haya salido de su mano. Al jugador no se le permite poner la pelota en la arena y volverla a tomar o picar la pelota y volverla a tomar (13:1a).

**11:5** Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores contrarios tienen que estar como mínimo a 1 metro del lanzador.



## **Regla 12**

### **El saque de arco**

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

- a) Un jugador del equipo adversario ha invadido el área de arco cometiendo una infracción según la Regla 6:2a
- b) El equipo ha convertido un gol
- c) El arquero ha controlado la pelota en su área de arco (Regla 6:6)
- d) La pelota ha cruzado la línea de fondo, después de haber sido tocado en última instancia por el arquero o por un jugador del equipo adversario.

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

La regla 13:3 se aplica si hay una violación a la regla de parte del equipo que tiene el saque después de haber dado un saque de arco pero antes de que salga la pelota de la mano del arquero.

**12:2** El saque de arco lo ejecuta el arquero sin toque de silbato por parte del árbitro (no obstante ver 15:3b) desde el área de arco por encima de la línea exterior del área de arco.

Se considera ejecutado el saque de arco, cuando el balón lanzado por el arquero ha rebasado completamente la línea del área de arco.

Se permite a los jugadores del otro equipo estar justamente fuera de la línea del área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que éste haya rebasado completamente la línea (Regla 15:7, 3er. Párrafo)

### **Comentario**

Saque de arco durante una substitución del arquero: El saque de arco tiene que ejecutarse por el arquero que deja el puesto. Se le permite dejar el campo de juego después que haya ejecutado el saque de arco.

**12:3** Al arquero no se le permite tocar la pelota nuevamente después del saque de arco hasta que lo haya tocado otro jugador (5:7, 13:1a)



## **Regla 13**

### **El tiro libre**

## Decisión del tiro libre

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

- a) El equipo en posesión de la pelota, comete una infracción a las reglas que lleva a la pérdida de la posesión (ver reglas 4:4, 4:6 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b,7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 y 15:2-5)
- b) Los adversarios cometen una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión de la pelota a la pérdida del mismo (ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7)

**13:2** Los árbitros deberían permitir la continuidad del juego evitando interrumpirlo prematuramente con un tiro libre. Esto significa que de acuerdo a la Regla 13:1a, los árbitros no concederán tiro libre si el equipo defensor obtiene la posesión de la pelota inmediatamente después de cometer la infracción al equipo atacante.

Similarmente a la regla 13:1b, los árbitros no deberían intervenir hasta y al menos que esté claro que el equipo atacante ha perdido la posesión de la pelota o no pueda continuar el ataque debido a la infracción cometida por el equipo defensor.

Si debe sancionarse con una sanción disciplinaria debido a una infracción a las reglas, entonces los árbitros pueden decidir si se interrumpe el juego

inmediatamente, si esto no implica desventaja para los jugadores contrarios del equipo infractor. De lo contrario la sanción disciplinaria debería retrasarse hasta que la situación existente haya finalizado.

La regla 13:2 no se aplica en el caso de las infracciones contra las reglas 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 donde el juego deberá interrumpirse inmediatamente, normalmente a través de la intervención del cronometrador.

**13:3** Si se comete una infracción que normalmente se sanciona con un tiro libre de acuerdo a la Regla 13:1 cuando la pelota no está en juego, entonces el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la situación.

**13:4** Además de las situaciones indicadas en la Regla 13:1a-b, se señala también un tiro libre para reanudar el juego en aquellas situaciones donde el juego se interrumpe (por ejemplo, cuando la pelota está en juego), incluso cuando no ha habido infracción a las reglas:

- a) Si un equipo está en posesión de la pelota en el momento de la interrupción del juego, éste equipo deberá conservar la pelota.
- b) Si ningún equipo está en posesión de la pelota, entonces al equipo que tuvo la posesión de la pelota en el último momento se le concederá de nuevo la posesión.

- c) Cuando el juego se interrumpe debido a que la pelota ha tocado alguna instalación sobre el terreno de juego, al equipo que no lo tocó en último momento se le concederá la posesión del mismo.

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

**13:5** Si se toma la decisión de un tiro libre contra el equipo que está en posesión de la pelota cuando el árbitro hace sonar el silbato, entonces el jugador que tiene la pelota en ese momento tiene que dejarlo inmediatamente en el suelo o soltarlo en el lugar donde esté (16:2d)

### Ejecución del Tiro libre

**13:6** Cuando un tiro libre es ejecutado los jugadores del equipo atacante no se les permite estar a menos de 1 metro de la línea de área del equipo adversario antes de que sea ejecutado.

**13:7** Cuando se está ejecutando un tiro libre, los jugadores adversarios deben mantenerse al menos a 1 metro de distancia del ejecutante.

**13:8** Normalmente el tiro libre se ejecuta sin toque de silbato del árbitro (no obstante ver 15:3b) y en principio

desde el lugar donde se cometió la infracción. Los casos siguientes son las excepciones a éste principio:

Se ejecuta el tiro libre en las situaciones descritas en la Regla 13:4a-b, después del toque de silbato, en principio desde el lugar donde estaba la pelota en el momento de la interrupción. En el caso de 13:4c, se ejecuta el tiro libre también después de toque de silbato, en principio desde el lugar debajo de donde la pelota tocó alguna instalación.

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

La misma excepción que en el párrafo anterior se aplica, si el cronometrador interrumpe el juego debido a una falta de substitución o entrada ilegal bajo las Reglas 4:3, 4:4, 4:6, 4:13, 4:14.

Como se indica en la Regla 7:10, los tiros libres sancionados como consecuencia del juego pasivo, se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba la pelota en el momento en que el juego fue interrumpido.

A pesar de los principios básicos y los procedimientos establecidos en los párrafos anteriores, nunca se puede ejecutar un tiro libre dentro de la propia área de arco del

equipo que ejecuta el lanzamiento. En cualquier situación de los casos anteriormente expuestos, la ejecución tiene que realizarse en el lugar mas cercano fuera del área restringida. Si la correcta posición del tiro libre es cerca de 1 metro de la línea de área del equipo defensor, entonces la ejecución debe tomarse al menos a 1 metro desde la línea de área.

**13:9** Una vez que el jugador del equipo que recibió el tiro libre está en la posición correcta para tomar el lanzamiento con la pelota en la mano, él no puede ponerla en la arena y volverla a tomar o picar y tomarla nuevamente (13:1a).



## **Regla 14 - El lanzamiento de 6 metros**

## Sanción de lanzamiento de 6 metros

**14:1** Se sanciona un lanzamiento de 6 metros:

- a) Cuando se frustra una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por un jugador u oficial de equipo del equipo contrario.
- b) Cuando hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol.
- c) Cuando una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien no participante en el juego (excepto cuando se aplica la Nota de la Regla 9:1).

Para la definición de una clara ocasión de gol ver Aclaración N° 7

**14:2** Si un jugador atacante mantiene totalmente el control de la pelota y de su cuerpo, a pesar de una infracción de las que contempla la Regla 14:1a, no deberá ordenarse un lanzamiento de 6 metros incluso si después el jugador no tiene éxito al utilizar la clara ocasión de gol.

Siempre que haya una posibilidad de 6 metros, los árbitros deberían esperar su intervención hasta que puedan determinar claramente si una decisión de lanzamiento de 6 metros está plenamente justificada y realmente es necesaria. Si el jugador atacante consigue marcar un gol a pesar de la infracción de los defensores, entonces obviamente no hay razón para ordenar un lanzamiento de 6 metros. A la inversa, si se ve que un

jugador realmente ha perdido la pelota o el control de su cuerpo debido a una infracción, y que se ha perdido una clara ocasión de gol, entonces se ordena un lanzamiento de 6 metros.

**14:3** Los árbitros deben solicitar tiempo (time-out) cuando sancionan un lanzamiento de 6 metros (Regla 2:14b)

**14:4** Si un gol es anotado por un lanzamiento de 6 metros, serán dados 2 puntos (9:3)

### **Ejecución de 6 metros**

**14:5** El lanzamiento de 6 metros debe ser ejecutado con un tiro al arco dentro de los tres segundos siguientes después del toque de silbato del árbitro de campo (13:1a)

**14:6** El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 6 metros no debe tocar o cruzar la línea de 6 metros antes de que la pelota salga de su mano (13:1a)

**14:7** El lanzador o un compañero de equipo no puede jugar de nuevo el balón después de la ejecución de un lanzamiento de 6 metros, hasta que lo haya tocado un contrario o el arco (13:1a)

**14:8** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 6 metros, el arquero y los jugadores adversarios deben estar a no menos de 1 metro del lanzador, hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador. Si no lo hicieran así, se repetirá el lanzamiento de 6 metros, si no se hubiera marcado un gol.

**14:9** No está permitido cambiar a los góleros una vez que el lanzador está preparado para ejecutar un lanzamiento de 6 metros, estando de pie situado en la posición correcta con la pelota en la mano. Cualquier intento de hacer un cambio en esta situación se sancionará como comportamiento antideportivo (8:4, 16:1d, 16:2c)

**14:10** Para favorecer el juego limpio (fair play), no es posible obstruir ni molestar en el lanzamiento (*con movimiento de brazos, sonido, etc.*) estando al lado o cerca del jugador lanzador



## **Regla 15**

### **Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos**

## (Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre, Lanzamiento de 6 metros)

**15:1** Antes de la ejecución la pelota debe estar en la mano del ejecutante. Todos los jugadores deben estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento en cuestión hasta que el lanzamiento haya sido realizado. Una posición incorrecta debe ser corregida (no obstante ver 15:7)

**15:2** Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de arco, el ejecutante debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya sido soltada. El otro pie puede ser levantado y apoyado en la arena repetidamente.

**15:3** El árbitro deberá hacer sonar su silbato para reanudar el juego:

- a) Siempre en el caso de un lanzamiento de 6 metros
- b) En el caso de un saque lateral, saque de arco o tiro libre.
  - Para reanudar después de un tiempo muerto (time-out)
  - Para reanudar con un tiro libre sancionado según la regla 13:4

- Cuando ha habido una demora en la ejecución
- Después de una corrección en la posición de los jugadores
- Después de una advertencia verbal

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

**15:4** El lanzamiento se considera ejecutado cuando la pelota ha abandonado la mano del ejecutante (ver no obstante 12:2). La pelota no debe ser tocado por un compañero ni entregado en la mano de este último (13:1a)

**15:5** El ejecutante no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco (13:1a)

**15:6** Puede conseguirse un gol directamente desde cualquier lanzamiento, excepto que no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de arco, tampoco por un saque de árbitro (porque es ejecutado por los árbitros)

**15:7** Las posiciones incorrectas por parte de los jugadores defensores en relación con la ejecución de un saque lateral o 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 (15:3b). 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.

Un jugador es excluido si interfiere o demora con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, o a través de otras infracciones (16:2e)



## **Regla 16 – Las sanciones**

## Exclusión

**16:1** Una exclusión **puede** ser dada:

- a) Faltas e infracciones similares en el comportamiento con el contrario (5:5 y 8:2) que no entren dentro de la categoría de “sanción progresiva de la Regla 8:3”
- b) Aquellas faltas que deban ser sancionadas progresivamente (8:3)
- c) Infracciones cuando el oponente está ejecutando un lanzamiento formal (15:7)
- d) Conducta antideportiva por parte de un jugador u oficial (8:4)

**16:2** Una exclusión **debe** ser dada:

- a) Por un mal cambio, cuando un jugador adicional ingresa al campo (4:13, 4:14)
- b) Por faltas repetidas del tipo de las que se deben ser sancionadas progresivamente (8:3)
- c) Por actitudes antideportivas reiteradas de parte de un jugador, ya sea en el campo de juego o fuera de él (8:4)
- d) Cuando hay una decisión contra un equipo en posesión, y el jugador en poder de la pelota no la deja caer inmediatamente o no la pone en el suelo (13:5)
- e) Por reiteradas infracciones cuando el oponente está ejecutando un lanzamiento formal (15:7)

- f) Como consecuencia de una descalificación de un jugador o de un oficial durante el tiempo de juego (15:7)
- g) Al “Oficial responsable del equipo” si hay un jugador que no está inscripto en la planilla de juego y participa del encuentro o hay jugadores u oficiales en la zona de substitución y que no están anotados en la planilla
- h) Si un oficial entra a la cancha como una persona adicional a las otras dos que han sido autorizadas a intervenir en un jugador herido
- i) Si un oficial entra a la cancha para asistir al jugador herido y da instrucciones a sus jugadores o realiza protestas contra los oponentes o árbitros.

### **Comentario**

No es posible sancionar a los oficiales de un mismo equipo con mas de una exclusión. Cuando un oficial de equipo es excluido se le permite permanecer en la zona de cambios y hacer sus funciones. Sin embargo el equipo se reduce un jugador menos en el campo hasta el próximo cambio de posesión de pelota entre los dos equipos.

**16:3** El árbitro deberá indicar claramente la exclusión al jugador infractor y al cronometrador/planillero a través de la gestoforma N° 12

**16:4** Al jugador excluido no se le permite participar del juego durante su exclusión y al equipo no se le permite reemplazarlo en el terreno de juego.

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

El jugador excluido puede ser reemplazado o se le permite entrar a la cancha tan pronto se haya producido un cambio de posesión de pelota entre los dos equipos (Ver Regla 16, Comentario 2)

**16:5** Debido a una segunda exclusión al mismo jugador, recibirá una descalificación. En principio una descalificación resultante de dos exclusiones, es siempre para el resto del tiempo de juego (Regla 16, Comentario 3). Se considera como una decisión de los árbitros en base a la observación de los hechos (estas descalificaciones no deberán ser informadas)

## Descalificación

**16:6** Una **descalificación** debe ser dada:

- a) Por conducta antideportiva
- b) Por la segunda o siguiente conducta antideportiva de cualquier jugador u oficial (8:4)
- c) Por faltas que ponen en peligro la integridad física del contrario (8:5)
- d) Por faltas del arquero, dejando su área durante el “uno contra el arquero” y pone en peligro la

salud del oponente (Regla 8:5). (*Acciones que van directamente al cuerpo del oponente y no intenta ir al balón*)

- e) Por conducta antideportiva grave de un jugador o de un oficial de equipo dentro fuera del terreno de juego (8:6)
- f) Por una agresión de un jugador fuera del tiempo de juego, es decir, antes del encuentro o durante el descanso (Regla 8:7, 16:12 b,d)
- g) Por una agresión de un oficial de equipo (8:7)
- h) Producto de una segunda exclusión al mismo jugador (16:5)
- i) Por reiterada conducta antideportiva de un jugador u oficial de equipo durante el descanso de los dos períodos (16:12d)

**16:7** Después de detener el tiempo a través de la Gestoforma N° 16, los árbitros deberán indicar claramente la descalificación al jugador infractor u oficial y al planillero/cronometrador levantando la tarjeta roja (Gestoforma N° 13, la tarjeta roja deberá medir alrededor de 9 x 12 cms.)

**16:8** Una descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial tiene que abandonar inmediatamente el campo y la zona de cambio. Después de marcharse el

jugador u oficial no se les permite tener ningún tipo de contacto con el equipo.

El número de jugadores u oficiales se reduce cuando hay una descalificación del equipo (excepto en la 16:16b).

No obstante se permite completar el número de jugadores en el terreno de juego después de un cambio de posesión de pelota (Mirar Regla 16 Comentario 2)

**16:9** Una descalificación (excepto las dadas por una segunda exclusión – regla 16:6h) debe ser explicada por los árbitros en la planilla de juego y a las autoridades relevantes y conllevará (como mínimo) 1 partido de sanción para el jugador/oficial del equipo culpable.

**16:10** Si a un arquero o jugador de cancha durante el “uno contra el arquero” es sancionado por conducta antideportiva o una falta antideportiva grave deberá ser con una descalificación.

### Más de una infracción en la misma situación

**16:11** Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultáneamente o sucesivamente, antes de reanudar el partido, y estas infracciones requieren diferentes sanciones, entonces en principio, solamente se impondrá la sanción más severa.

Este caso es siempre cuando una de las infracciones es una agresión.

## Infracciones fuera del tiempo de juego

**16:12** El comportamiento antideportivo, conducta antideportiva grave o agresión por parte de un jugador u oficial de equipo, que se cometan en el lugar donde se juega el partido pero fuera del tiempo de juego se sancionarán de la siguiente manera:

### **Antes del juego**

- a) Una advertencia verbal deberá ser dado en el caso de conducta antideportiva (16:1d)
- b) Una descalificación deberá ser dada en caso de una conducta antideportiva grave o en caso de agresión (Regla 16:6). Al equipo se le permite comenzar con 10 jugadores y 4 oficiales

### **Durante el descanso entre los dos juegos**

- c) Una advertencia verbal deberá ser dada en caso de conducta antideportiva (16:1d)
- d) Una descalificación deberá ser dada en el caso de repetida o conducta antideportiva grave o en el caso de agresión (Regla 16:6). Regla 16:2c aplicable durante el tiempo de juego no deberá ser aplicada en el caso de repetida conducta antideportiva.

Después de una descalificación durante el descanso al equipo se le permite continuar en la arena con el mismo número de jugadores que tenía antes del descanso.

### **Después del juego**

e) Informe escrito

### **Comentario 1: Tiempo de juego**

Las situaciones descritas en las reglas 16:1, 16:2 y 16:6 generalmente incluyen las infracciones causadas durante el tiempo de juego.

El tiempo de juego incluye: los pedidos de tiempo (time-out), “el gol de oro” y “el uno contra el arquero”, pero no así las paradas de tiempo.

### **Comentario 2: El cambio de posesión**

El término de cambio de posesión quiere significar que el balón pasa de un equipo al otro.

#### Excepciones y clarificaciones

- a) En el comienzo del segundo período, “un gol de oro” o el “uno contra el arquero” los jugadores excluidos pueden ser substituidos o se les permite entrar al campo de juego
- b) Si hay una exclusión posterior a la concesión de la ventaja
  - La exclusión comienza cuando la sanción es dada (*por ejemplo, cuando tan pronto la situación de ventaja termine y la sanción deba ser tomada*)

### **Comentario 3**

La expresión “efectivo hasta el fin del juego” (Regla 16:5) incluye el “Gol de oro” y el “uno contra el arquero”

#### **Comentario 4: Conducta del arquero fuera del área**

El arquero es totalmente responsable por cualquier contacto con el oponente fuera de su área. Esto significa que en cualquier contacto donde el atacante no tiene chance de ver o esquivar al arquero, un respectivo lanzamiento (*de 6 metros si pierde una clara chance de anotar un gol*) y una sanción progresiva debe ser dada. Si el incidente ocurrió en el “uno contra el arquero” un lanzamiento de 6 metros y una descalificación al arquero debe ser dada.

Por el contrario (*si un jugador atacante tiene tiempo y espacio suficiente para ver y evitar al portero*) se concederá un tiro libre (falta de ataque) a favor del equipo del portero

#### **Comentario 5: Conducta del arquero dentro del área**

Si el arquero salta contra un oponente que está tratando de anotar “no verticalmente”, incluso para asustar al jugador contrario debe darse un lanzamiento de 6 metros y una exclusión. Si el arquero causa un contacto físico contra el oponente debe darse un lanzamiento de 6 metros y una descalificación. El arquero defensor debe tener la responsabilidad de éste tipo actos.



## **Regla 17**

### **Los árbitros**



**17:1** Cada partido será dirigido por dos árbitros con la misma autoridad y están asistidos por el cronometrador-planillero.

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

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

Los árbitros también observan la presencia de ambos equipos con los uniformes apropiados. Ellos comprueban el acta y el equipamiento de los jugadores. Se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio estén dentro de los límites y comprueban la presencia e identidad del “oficial responsable” de cada equipo. Deberán corregir cualquier irregularidad (4:2-3 y 4:8-10)

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

**17:5** En el comienzo del partido, uno de los árbitros se colocará fuera de la línea lateral, de frente y en el lado opuesto a la mesa de control. El reloj oficial comienza con su señal de silbato (2:5). El otro árbitro se colocará en el centro del campo de juego. Después de la señal de silbato el comienza el juego con un saque de árbitro (ver Regla 10). Los árbitros deben cambiar de lado durante el tiempo de juego.

**17:6** Los árbitros deberán colocarse de tal forma que puedan ver las zonas de sustitución de ambos equipos (17:11, 18:1)

**17:7** En principio, todo el encuentro lo dirigirán los mismos árbitros. Es su responsabilidad asegurar que el partido se juegue de acuerdo a las reglas y tienen que sancionar cualquier infracción (no obstante ver Reglas 13:2 y 14:2).

Si uno de los árbitros no pudiera finalizar el encuentro, el otro árbitro debería continuar el encuentro solo. *(Para la IHF y la Federación Continental, ésta situación se trata de acuerdo a las regulaciones correspondientes)*

**17:8** Si ambos árbitros pitan una infracción y coinciden sobre el equipo que deberá ser sancionado, pero tienen diferente opinión sobre la severidad de la sanción, entonces se impondrá la sanción mas grave.

**17:9** a) Si ambos árbitros tienen diferente opinión sobre la cantidad de puntos que se debe dar después que un equipo convirtió, una decisión debería aplicarse (ver Comentario).

b) Si ambos árbitros pitan una infracción, o la pelota ha abandonado el terreno de juego, y los dos árbitros tienen diferente opinión sobre cual de los equipos tiene la posesión de la pelota, entonces se aplicará la decisión conjunta a la que lleguen los árbitros después de hacer una consulta entre ambos (ver Comentario).

El parar el tiempo es obligatorio (“time-out”). Durante la consulta entre ambos árbitros harán la gestoforma claramente y después del toque de silbato se reanuda el juego (2:8f, 15:5)

## **Comentario**

Los árbitros alcanzan una decisión conjunta después de consultarse brevemente. Si no llegan a una decisión conjunta, entonces prevalecerá la opinión del árbitro central.

## **17:10**

Ambos árbitros son responsables de la cuenta de los puntos, del tiempo de juego y del resultado del juego. Son responsables de controlar el tiempo de juego. Si hubiera duda sobre la exactitud del cronometraje, los árbitros tomarán una decisión conjunta (ver también Comentario Regla 17:9).

**17:11** Los árbitros controlan con el soporte del cronometrista y planillero la entrada y salida de las substitutiones (17:6, 18:1)

**17:12** Los árbitros son responsables de asegurar después del encuentro que la planilla del partido esté completada correctamente.

Las expulsiones (regla 16:14) y descalificaciones del tipo indicadas en la Regla 16:8 deben ser explicadas en la planilla del partido

**17:13** Las decisiones tomadas por los árbitros, incluyendo en las recomendaciones de los delegados fundadas en la observación de los hechos o juicios son irrevocables.

Solamente se podrán presentar apelaciones contra las decisiones que no sean de conformidad con las reglas.

Durante el encuentro, solamente tienen derecho a dirigirse a los árbitros los “oficiales responsables de equipo” correspondientes.

**17:14** Los árbitros tienen derecho a suspender el juego temporal o permanentemente. Los árbitros deberán hacer todo lo posible para que el juego continúe, antes de tomar la decisión de suspenderlo permanentemente.



## **Regla 18**

# **El Cronometrador y el Planillero**

**18:1** En principio, el cronometrador tiene la responsabilidad principal de controlar el tiempo de juego, pedidos de tiempo (“time-out”).

Generalmente, solo el cronometrador (*y cuando sea aplicable, uno o dos delegados*) debería interrumpir el juego cuando ello fuera necesario.

Simultáneamente, el planillero tiene la responsabilidad 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. También de controlar el tanteador.

Otras tareas, como el control de número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio y la salida y entrada de los jugadores reservas, son responsabilidades conjuntas.

Ambos con los árbitros controlan las substituciones (17:6, 17:11).

Ver también Aclaración N° 8 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del cronometrador-planillero cuando observan algunas de las responsabilidades anteriormente mencionadas.

## **Comentario**

Durante un evento de la IHF, Continental o Campeonato Nacional las tareas de distribución pueden ser organizadas de otra manera.

**18:2** Si no hubiera instalación mural de cronometraje, entonces el cronometrador informará a los responsables de ambos equipos sobre el tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de los pedidos de tiempo (“time-out”).

Si no hubiera disponible una instalación mural de cronometraje con una señal automática el cronometrador asumirá la responsabilidad de señalar el final del primer tiempo y el final del partido (ver Comentario regla 2:9).

Cuando el jugador es excluido, el planillero confirma al jugador y a los árbitros por intermedio de una tarjeta grande.

La tarjeta muestra el “1” para la primera exclusión del jugador y el “2” para la segunda exclusión.

**2009 Kaohsiung**  
**The World Games**  
<http://album.blog.yam.com/pinto>



# Gestoforma

## Índice de los gestos

### Guía

- 1 - Ventaja
- 2 - Doble bote (“doble dribbling”)
- 3 - Pasos, tener la pelota por más de 3 segundos
- 4 - Abrazar, retener, empujar
- 5 - Golpear
- 6 - Falta de ataque
- 7 - Dirección del Saque lateral
- 8 - Saque de arco
- 9 - Dirección de tiro libre
- 10 - Guardar la distancia de 1 metro
- 11.1 – Gol que vale 1 punto
- 11.2 – Gol que vale 2 puntos
- 12 – Exclusión
- 13 – Descalificación (tarjeta roja)
- 14 – Tiempo muerto (time-out)
- 15 – Permiso para que entren dos personas
- 16 – Gesto de advertencia de juego pasivo

## Guía

1 – Si 1 o 2 puntos son dados cuando un gol es anotado (Regla 9, 14:4, Aclaración N° 1), entonces el árbitro de campo debe indicar con 1 o 2 dedos levantados. Cuando el gol vale 2 puntos, el árbitro de área realiza un gesto adicional girando el brazo en 360 grados y levantando los 2 dedos.

2 – El gesto N° 12: Los árbitros indican la violación a la regla, la falta que cometió y si es la primera o la segunda exclusión. Con la toma del brazo y con puño cerrado en un ángulo de 90° se le indica al jugador la exclusión

3 – Los árbitros usan la tarjeta roja para indicar inmediatamente la descalificación.

4 – Las descalificaciones deben ser confirmadas claramente por el cronometrador levantándola en el aire la tarjeta roja.

5 – Cuando un tiro libre es dado, los árbitros deben mostrar **inmediatamente** la dirección que le corresponde al equipo (Gestos N° 7 o 9). Después de marcar la dirección, la obligatoriedad de los gestos que correspondan a cualquier sanción progresiva que corresponda (Gestos 12 – 14).

El árbitro si así lo desea puede explicar la razón del tiro libre o lanzamiento de 6 metros usando los gestos N° 1 – 6 como información

6 – Los gestos N° 11, 15 y 16 son obligatorios en aquellas situaciones que se deben aplicar

7 – Los gestos N° 8, 10 son usados si los árbitros los juzga necesario.



Gesto 1 - Ventaja



Gesto 2 – Doble dribbling



Gesto 3 - Pasos



Gesto 4 - Advertencia



Gesto 5 - Golpear



Gesto 6 – Falta de ataque



Gesto 7 – Saque lateral



Gesto 8 – Saque de arco



Gesto 9 - Tiro libre



Gesto 10 – Mantener 1 metro de distancia



Gol de 1 punto  
Gesto 12 – Gol de 2 puntos



## Gesto 12 – Exclusión



## Gesto 13 – Descalificación



## Gesto 14 – Tiempo fuera (time-out)



## Gesto 15 - Permiso para la entrada de personas



## Gesto 16 – Advertencia Juego pasivo



## Gesto 17 – Juego Pasivo





**ARBITROS:**

Vanesa Pérez (IHF)

Pablo Martínez (IHF)

Luis Mónico (IHF)

# ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO



# Aclaraciones a las Reglas de Juego

## Contenido

- 1 – Concesión de puntos
- 2 – Circunstancias especiales
- 3 – Ejecución del tiro libre después del silbato final (2:10-12)
- 4 – Juego Pasivo (Regla 7:10-11)
- 5 – Conducta antideportiva (8:4, 16:1d)
- 6 – Seria conducta antideportiva (8:6, 16:6e)
- 7 – Definición de “clara chance de gol”
- 8 – Interrupción del cronometrador (Regla 18:1)
- 9 – Tiro contra el arquero (shoot-out) y contrataque

## Aclaración 1

### Concesión de puntos (Regla 9)

**También en la siguiente situación se conceden dos puntos**

Un gol anotado en el aire (flight) (9:2)

Solo se concederá dos puntos si el jugador que hace el “flight” controla el balón y lanza al gol en el aire (*palmea el balón o empujarlo a gol sólo tendrá valor de un punto*)

#### **Comentario**

Tanto el espíritu del balonmano playa y su específica filosofía tienen que ser respetados. Tiene que haber espacio para “goles creativos o espectaculares” lo cual serán concedidos con dos puntos.

Un gol es espectacular si éste tiene un alto contenido técnico y es evidente que “no es un punto”, se basa en las habilidades técnicas fundamentales.

Un notable y dramático final puede conducir a un gol creativo. **Observación:** Esos objetivos se persigue claramente para “ridiculizar” al jugador oponente, esto deberá ser considerado como conducta antideportiva y nunca habrá de dar un “gol de dos puntos” (Juego Limpio).

## **Aclaración 2**

### **Circunstancias especiales**

Cuando circunstancias externas (viento, posición el sol, etc.) lo requieran, los árbitros pueden decidir en usar solamente uno de los arcos para el “uno contra el arquero” (shoot-out)

## Aclaración 3

### Ejecución del Tiro Libre después del silbato final (2:10-12)

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

En aquellos casos en lo que sea claro que el equipo quiere intentar marcar un gol, los árbitros deberían encontrar el equilibrio entre permitir ésta oportunidad (*por muy pequeña que sea*) y asegurar que la situación no se deteriore en un consumo de tiempo. Esto significa que los árbitros deberían conseguir que los jugadores de ambos equipos se sitúen en posiciones correctas firmemente y rápidamente, para que el tiro libre se ejecute sin demora.

Los árbitros deben advertir y controlar a los jugadores del equipo lanzador para que solo un jugador tenga la pelota en su mano. Si los jugadores quieren abandonar

el terreno de juego para ser sustituidos, lo deben hacer corriendo sus propios riesgos. Los árbitros no tienen ninguna obligación de esperar para efectuar la señal de ejecución hasta que los sustitutos estén en su posición correcta.

Los árbitros deben estar muy atentos a las infracciones en las que pueden incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (Regla 15:7, 16:1c, 16:2f). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución. Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado ilegalmente.

## Aclaración 4

### Juego Pasivo (Regla 7:10 – 11)

#### Directrices generales

La aplicación de las reglas en relación con el juego pasivo tiene el objetivo de prevenir los métodos poco atractivos de juego y los retrasos intencionales. Para eso, los árbitros, a lo largo del partido, deben reconocer y juzgar los métodos pasivos de una manera consistente.

Los, métodos pasivo de juego pueden surgir en todas las fases de un ataque de un equipo, por ejemplo, cuando la pelota se mueve durante la transición de la defensa al ataque, durante la fase organización de un ataque o durante la fase de definición del mismo.

El juego pasivo es frecuentemente utilizado en las siguientes situaciones:

- Un equipo está ganando por una corta ventaja faltando poco tiempo para finalizar el partido
- Un equipo tiene a un jugador excluido
- Superioridad numérica del equipo, especialmente en la defensa

#### La utilización de la señal de advertencia

La señal de advertencia debería ser usada particularmente en las siguientes situaciones:

**1 – Cuando se están realizando sustituciones lentamente, o cuando el balón se está llevando hacia el otro campo lentamente**

Indicaciones típicas:

- Los jugadores están esperando alrededor del centro del campo de juego a que se completen las sustituciones
- Un jugador está parado en un lugar picando la pelota.
- La pelota es jugada hacia atrás, hacia su propia mitad del campo, aun cuando el adversario no está ejecutando ningún tipo de presión.
- Demora en la ejecución de saque de arquero o cualquier otro lanzamiento

## **2 – En conexión con una sustitución tardía después de que la fase de organización del ataque haya empezado**

Indicaciones típicas:

- Todos los jugadores están ocupando su posición de ataque
- El equipo empieza la fase construcción del juego con una etapa de pases preparatoria
- El equipo no realiza un cambio hasta que haya empezado la fase de construcción

*Comentario:* Si un equipo ha intentado un contraataque rápido desde su propio campo, pero ha fracasado en conseguir una inmediata oportunidad de gol después de haber alcanzado el campo de los adversarios, se le debe permitir realizar un cambio rápido de jugadores en ese momento

## **3 – Durante una fase de construcción excesivamente larga**

En principio, siempre se debe permitir a un equipo realizar una fase de construcción con una fase de pase

preparatoria, antes de que empiece una situación de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción de jugada excesivamente larga son:

- El ataque del equipo no lleva a ninguna acción de ataque con un objetivo

*Comentario:* Una “acción de ataque”, existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para moverse de tal forma que ganan ventaja especial sobre los defensores, o cuando aumentan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción de la jugada.

- Los jugadores están recibiendo la pelota repetidamente mientras permanecen estáticos o se mueven lejos del arco
- El jugador estático pica la pelota repetidamente
- Cuando se enfrenta a un adversario, el jugador atacante, se vuelve hacia atrás y espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no intenta ganar ninguna ventaja especial sobre el defensor.
- Acciones defensivas activas, los métodos defensivos activos para prevenir que los atacantes incrementen el ritmo, porque los defensores bloquean los movimientos previstos de la pelota e impiden a los jugadores correr.
- El equipo atacante no consigue un incremento del ritmo desde la fase de construcción hasta la fase final.

#### **4 – Después de mostrarse la señal de advertencia**

Después de mostrar el gesto de advertencia, los árbitros deben permitir al equipo en posesión del balón algo de tiempo para modificar su sistema de juego. (*Los árbitros deberían ser conscientes y reconocer que los jugadores jóvenes o equipos de nivel más bajo pueden requerir más tiempo*). Si después de esta fase de construcción no hay ninguna clara ocasión en la que no se ve ningún incremento del ritmo y no se puede reconocer ninguna acción con un objetivo claro de ataque, entonces los árbitros deben concluir que el equipo en posesión de la pelota es culpable de practicar un juego pasivo.

*Comentario:* Los árbitros deben tener cuidado en no tomar ninguna decisión de juego precisamente en el momento en el que el equipo atacante está justo lanzando la pelota al arco o iniciando algún movimiento contra el arco del adversario.

#### **Como se debe mostrar la señal de advertencia**

Si un árbitro (bien sea el árbitro central o el árbitro de arco) reconoce una situación de juego pasivo, debe levantar el brazo (Gesto N° 16) y mantenerlo arriba hasta la siguiente interrupción del juego para indicar que el equipo en posesión de la pelota no está intentando una oportunidad de gol. El otro árbitro debería también mostrar la señal.

El brazo se mantiene levantado hasta que:

- ✓ El ataque finaliza
- ✓ El gesto ya no tiene validez (*leer a continuación*)

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

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

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

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

Si el equipo atacante solicita un tiempo muerto (time-out) de equipo después que la señal de advertencia hubiera sido mostrada entonces dicha señal de advertencia se debe mostrar otra vez cuando el juego se vaya a reanudar de nuevo tras el tiempo muerto (time-out) de equipo, para poner énfasis sobre el hecho de que la advertencia sigue en vigor.

## **Aclaración 5**

### **Conducta antideportiva (8:4, 16:1d, 16:6b)**

Ejemplos de conducta antideportiva son:

- a) Gritar al jugador que está tomando un lanzamiento de 6 metros.
- b) Patear la pelota lejos durante una parada, para que el oponente no pueda inmediatamente ejecutar el lanzamiento que le fue dado.
- c) Maltrato verbal al oponente o compañero de equipo
- d) Cuando un jugador u oficial no deja la pelota que está fuera del campo de juego
- e) Demorar la ejecución de un lanzamiento
- f) Agarrar al oponente por la camiseta
- g) Si el arquero no entrega la pelota cuando un lanzamiento de 6 metros ha sido dado al oponente
- h) Si un jugador de cancha repetidamente bloquea el lanzamiento con el pie o la parte baja de la pierna
- i) Si los jugadores defensores repetidamente entran al área de gol
- j) Si un jugador trata de crear una impresión falsa o teatraliza una infracción que no fue cometida

## Aclaración 6

### Conducta antideportiva grave (8:6, 16:6e)

Ejemplos de conducta antideportiva grave son:

- a) Comportamiento insultante, por medio de palabras, expresiones faciales, gestos o contacto corporal dirigido a otra persona (*árbitros, planillero-cronometrista, delegados, oficiales de equipo, jugadores, espectadores, etc.*)
- b) Lanzar o patear la pelota muy lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros.
- c) Si un arquero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 6 metros, los árbitros deben asumir que él no está tratando de parar el lanzamiento
- d) Tomar revancha después de haber recibido una falta (responder con un golpe en una acción reflejo)
- e) Lanzar deliberadamente la pelota hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego, a menos de que se haga de tal forma que deba considerarse como una agresión.

## Aclaración 7

### Definición de clara chance de gol (14:1)

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

- a) Un jugador, que ya tiene la pelota y el control de su cuerpo en la línea del área del arco contrario, tiene la oportunidad de marcar gol, sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento con métodos legales
- b) Un Jugador que tiene la pelota y el control de su cuerpo, está corriendo sólo hacia el arquero en un contraataque, sin que ningún otro contrario sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque.
- c) Un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (a y b) excepto que el jugador todavía no tiene el control de la pelota, pero está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún contrario sería capaz de impedir la recepción de la pelota con métodos legales.
- d) Un arquero ha abandonado su área de arco y un contrario con la pelota y el control de su cuerpo tiene una clara oportunidad, sin estorbo, lanzar la pelota al arco vacío, *(esto también se aplica si los defensores están en posiciones situados entre*

*el lanzador y el arco, los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal)*

## **Aclaración 8**

### **Interrupción por parte del cronometrador (Regla 18:1)**

Si un cronometrador interrumpe el juego debido a un cambio antirreglamentario o una entrada ilegal de acuerdo a las reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14 el juego se reanudará con un tiro libre a favor de los contrarios, normalmente en el lugar de la infracción. Sin embargo, si la pelota estuviera en posición más favorable para los contrarios en el momento de la interrupción, entonces el tiro libre debería hacerse desde aquel lugar (Ver regla 13:8, 3er. Y 4º. Párrafo).

En el caso de tales infracciones, el cronometrador interrumpirá el juego inmediatamente, sin considerar las “reglas de la ley de ventaja generales”, en 13:2 y 14:2. Si se frustra una clara oportunidad de gol por causa de una interrupción de ese tipo y cuando ésta es causada por una infracción por parte del equipo defensor, entonces se deberá conceder un lanzamiento de 6 metros de acuerdo a la regla 14:1a.

Si se trata de otro tipo de infracciones que deban ser comunicadas a los árbitros, el cronometrador debería normalmente esperar hasta la siguiente interrupción del juego. Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, la intervención no puede llevar a la pérdida de la pelota. El juego será reanudado con un tiro libre para el equipo que tenía la pelota en el momento de la

interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 6 metros de acuerdo a la regla 14:1b. Como un principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el planillero o el cronometrador (excepto las reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14) no llevan a sanciones disciplinarias personales.

Las condiciones para conceder un lanzamiento de 6 metros de acuerdo con la regla 14:1a, indicadas en el segundo párrafo anterior, también se aplican en el caso de que un árbitro o delegado técnico (de la IHF o Federación Continental/Nacional) interrumpa el juego por una infracción que lleva una advertencia verbal o una sanción disciplinaria contra un jugador o un oficial del equipo defensor en el momento en el que el equipo en posesión de la pelota tiene una clara oportunidad de gol.

## **Aclaración 9**

### **Lanzamiento de uno contra el arquero y contraataque**

Si durante el lanzamiento de uno contra el arquero o un contraataque, el arquero defensor o el jugador obstruye la carrera del jugador atacante, causando un contacto físico, se debe dar un lanzamiento de 6 metros y una exclusión (o descalificación según correspondiera).

El arquero defensor o jugador siempre tienen la responsabilidad de su acción.

# Reglamento relativo a la Zona de Cambios





**1** – Cada equipo tiene un área de sustitución para los jugadores de 15 metros de largo y 3 metros de ancho. Estas zonas están situadas fuera de la línea lateral en ambos lados laterales del campo de juego (1:7)

**2** – No se pueden colocar objetos de ningún tipo en las zonas de cambios. Las botellas de agua y las toallas pueden guardarse en algún contenedor (baúl o cajón) provisto por el organizador del torneo.

**3** – Solo los jugadores y los oficiales de equipo que figuran en la planilla del partido están autorizados a permanecer en la zona de cambios (4:2, 4:6)

**4** – Ambos equipos están en las áreas de sustituciones en sus respectivos lados (1:7, 2:1)

**5** – Los oficiales de los equipos en la zona de cambio deben estar vestidos en ropa deportiva.

**6** – Si se necesita un intérprete, éste debe ocupar una posición detrás del banco del equipo.

**7** – El cronometrador y el planillero ayudarán a los árbitros en la vigilancia de la ocupación de la zona de cambio antes y durante el partido. Si antes del partido existe alguna infracción a las reglas en relación con la zona de cambio, el partido no puede empezar hasta que se haya remediado dicha infracción. Si éstas reglas se infringen durante el partido, el cotejo no puede continuar después de la siguiente interrupción hasta que el problema esté resuelto.

**8** – a) Los oficiales de equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo también durante el partido, siempre y cuando se haga dentro de un espíritu deportivo y limpio de acuerdo con las reglas. En principio, ellos deben estar sentados o arrodillados en la zona de sustituciones. Sin embargo, uno de los oficiales **se le permite** moverse dentro de la zona de cambios, específicamente para:

- Dirigir los cambios de jugadores
- Dar consejo a los jugadores en el terreno de juego o en las áreas de sustituciones.
- Proporcionar cuidados médicos
- Solicitar un tiempo muerto (time-out)

- Comunicarse con el cronometrador/planillero, esto solamente es aplicable al “oficial responsable del equipo” y solamente en situaciones excepcionales (Regla 4:6)

Solo se autoriza a un oficial por equipo a moverse dentro de la zona de cambio. Además, el oficial de equipo que se mueve debe respetar los límites del área de sustituciones tal como están definidos en el punto N° 1 del apartado anterior. Similarmente, el oficial del equipo no debe obstruir el campo de visión del cronometrador y planillero.

b) En principio, los jugadores en las áreas de sustituciones deben estar sentados o arrodillados. Los jugadores substitutos a menudo se les permite moverse alrededor en las áreas de sustituciones, cuando están pronto para entrar con la condición que no molesten

- c) **No está permitido** para jugadores y oficiales de equipo
  - Estorbar o insultar a los árbitros, delegados, planillero-cronometrista, jugadores, oficiales de equipo o

espectadores, protestando o teniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente o con gestos o expresiones faciales)

- Abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego
- Quedarse de pie o moverse en la línea lateral durante el calentamiento.

Los oficiales de equipo y jugadores generalmente deben permanecer en su zona de cambios. Sin embargo, si un oficial abandona su zona de cambios, pierde el derecho a controlar y dirigir a su equipo y tiene que volver a dicha zona para recuperar ese derecho.

Los jugadores y oficiales están bajo la jurisdicción de los árbitros/delegados durante todo el encuentro y las sanciones personales disciplinarias también se aplican si un jugador u oficial abandona el campo o su zona de cambios. Por lo tanto las conductas antideportivas, las conductas antideportivas graves y las extremadamente graves serán sancionadas de la misma forma que si ocurrieran en el terreno de juego o su zona de cambios.

**9** – Si se infringe el Reglamento relativo a la Zona de Cambios, los árbitros deben actuar de acuerdo a las Reglas 16:1d, 16:2c-d o 16:6b, e, i (advertencia verbal, exclusión, descalificación)

**10** – En caso de que los árbitros no vieran las infracciones cometidas en la zona de cambio, deben ser informados de ello por el cronometrador-planillero durante la siguiente interrupción de juego.

**11** – Intervención por parte de los delegados:

Los delegados de la IHF, Federaciones Continentales o Nacionales que están en funciones durante el encuentro tienen que informar a los árbitros sobre una posible violación de las reglas (*excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros en base a sus observaciones de los hechos*) o sobre una violación a las reglas de la zona de cambios.

El delegado puede interrumpir el encuentro inmediatamente. En éste caso el encuentro se reanudará con un tiro libre para el equipo que no cometió la violación que conllevó la interrupción.

Si la interrupción es causada por una violación de las reglas por el equipo defensor y frustra una clara ocasión de gol entonces se sancionará con 6 metros en concordancia con la regla 14:1a.

Los árbitros están obligados a sancionar disciplinariamente en concordancia con las instrucciones de delegado.

Los hechos relacionados con la descalificación deben ser explicadas en el acta del partido (Regla 16:9)

# Reglamento relativo al uniforme deportivo



Los uniformes y accesorios deportivos de los jugadores contribuirán a ayudar e incrementar su rendimiento, del mismo modo que aumentarán el espectáculo y el atractivo de este deporte.

Esta parte de las reglas proporciona todos los detalles, referente a las especificaciones de uniformes y accesorios en lo que respecta al color, estilo, cantidad y calidad de tela que se espera que utilicen todos los deportistas y organizadores

La Comisión de Campeonato debe chequear a cada equipo participante los uniformes durante la Reunión Técnica (TM) y durante el evento. Todos los uniformes de atletas femeninos y masculinos deben seguir los parámetros indicados a continuación. Acordes a la Carta Olímpica, mensajes religiosos, políticos y raciales son estrictamente prohibidos en los uniformes de los atletas.

## **I.-Estilo de musculosa de hombre y camiseta de Mujeres.**

El estilo de la musculosa debe estar acorde a los dibujos mostrados. La musculosa deberá estar sin mangas y ajustado, respecto al espacio para las requeridas marcas comerciales

La camiseta ajustada sin mangas para las mujeres deberá ser ajustados, no se permite usar camisetas debajo de la vestimenta oficial, siempre respetando el espacio para los sponsors.

No se permite llevar camisetas de manga corta debajo de la musculosa oficial.

Las musculosas para los oficiales está prohibido

## **Colores**

Las musculosas y camisetas ajustadas para las mujeres serán de colores vivos y veraniegos (ej: rojo, azul, amarillo, verde, naranja y blanco) en el intento de reflejar los colores usualmente usados en la playa.

## **Marcas (Sponsors)**

Logos y marcas – Pueden ser impresos en el frente y atrás de la musculosa (hombres) y en las camisetas ajustadas (mujeres)

Marca de vestimenta – La marca de la vestimenta tendrá que estar en el frente y no podrá exceder los 20 cm<sup>2</sup>

## **Números de atletas**

Los números de los atletas deberán estar ubicados en el frente y serán de 12 x 10 cms. Para ambos sexos. Esta información debe ser impresa en un color que contraste con el del uniforme (ejemplo, si el uniforme es oscuro, el número debe ser claro y si el uniforme es claro, el número debe ser oscuro)

## **II.- Estilo de pantalones (shorts para hombres) y calzas para mujeres**

Los miembros del equipo deben usar el mismo short /calza. Los hombres deben usar el short como se adjunta el gráfico. Estos mismos tendrán su parte mas larga a 10 cms. por encima de la rodilla. Las mujeres deberán usar calza ajustadas que esté en concordancia con el dibujo adjunto.

Los equipos están autorizados a tener sponsors, marcas y logos de vestimenta en sus pantalones (hombres) o calzas (mujeres) o (*o mallas enteras de invierno*) localizados en cualquier posición y de cualquier tamaño. No hay limitación en el número de sponsors a ser desplegados en los pantalones. Se deben poner los nombres o sobrenombres en sus pantalones o calzas.

Los oficiales deben presentar sus uniformes (musculosas, camisetas, shorts, calzas, o mallas de una sola pieza) para aprobar

durante la Pre-Competición. Las musculosas para los oficiales no están permitidos.

Ademas cualquier prenda térmica debe ser del mismo color que su respectiva parte del uniforme.

### **Temperatura fría:**

En condiciones meteorológicas severas se permite que los jugadores utilicen uniformes compuestos de camiseta ajustada y pantalones largos ajustados (que lleguen a los tobillos y no a las rodillas). Estos deben seguir en diseño y color las mismas reglas de marketing que las dispuestas para pantalón corto y calzas inferiores de los(as) jugadores(as), sin consideración a su tamaño y posición. La Dirección de la Competición será la última responsable de permitir que los jugadores vistan tal uniforme especial siempre que se requiera, después de consultar con el personal médico oficial.

El uniforme para tiempo frío estará compuesto de una camiseta ajustada de

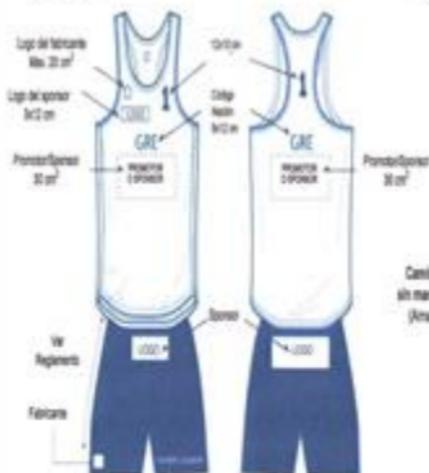
manga larga o corta y/o pantalones largos ajustados. Este uniforme debe quedar ajustado al cuerpo y coincidir en modelo, longitud y color para todos los jugadores del mismo equipo.

En lo que respecta a las camisetas/tops para tiempo frío, los logotipos del sponsor están permitidos tanto en los hombres (*llevando sus pantalones cortos encima*) como en las mujeres, de acuerdo con las reglas generales que arriba se establecen



## UNIFORME MASCULINO

Uniforme de juego masculino  
(Blanco / Azul)



Camiseta de juego sin mangas masculina  
(Rojo / Blanco)



Frontal

Trasera

Camiseta de juego sin mangas masculina  
(Azul / Blanco)



Frontal

Trasera

Camiseta de juego sin mangas masculina  
(Amarillo / Blanco)



Frontal

Trasera

Camiseta de juego sin mangas masculina  
(Verde / Blanco)

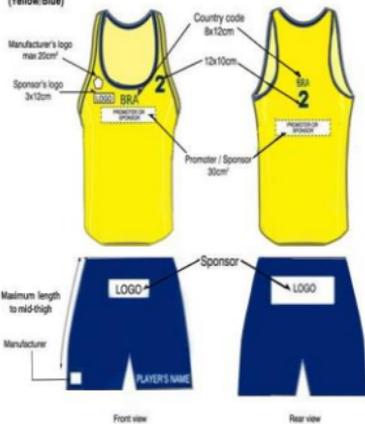


Frontal

Trasera

# Uniforme Femenino

Women's Game Uniform  
(Yellow/Blue)



Women's Game Top  
(Light Blue/White)



Women's Game Top  
(Red/Yellow)



Women's Game Top  
(Pink/White)



Women's Game Top  
(Orange/White)





# ACCESORIOS



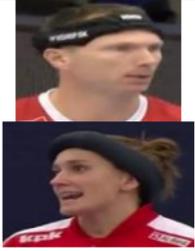


# REGLAMENTO SOBRE EQUIPAMIENTO Y ACCESORIOS DE PROTECCIÓN

## 1 - Protectores de cabeza y cara

Artículo	Ejemplos	Decisión	Limitaciones	Comentarios
Máscaras		No están permitidos		No se permiten máscaras
Cascos		No están permitidos		No se permiten cascos
Protectores de nariz		Permitido	Solo se permiten cintas suaves de un solo color	

## 2 – Vinchas deportivas de cabeza, bandanas y gorras

Ejemplos	Decisión	Limitaciones	Comentarios
	<p><b>Permitidos</b></p>	<p>Solo se permiten vinchas delgadas y estrechas</p>	<p>Si más de un atleta de un equipo desea utilizar la vincha deportiva tienen que ser del mismo modelo y color</p>
	<p><b>No están permitidos</b></p>		<p>Las vinchas deportivas que no son de material elástico, son anchas y gruesas no están permitidas</p>
	<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten bandanas de material elástico y blando</p>	<p>Si más de un atleta de un equipo decide usar la bandana en la cabeza, ésta tiene que ser del mismo modelo y color</p>



**Permitido**

Se permiten gorras de material suave y elástica siempre y cuando la visera se encuentre para atrás

Si más de un atleta de un equipo desea usar una gorra, todos deben ser del mismo modelo en color y diseño

Un equipo solo puede usar un solo accesorio de cabeza (gorra, bandana o cinta) durante el encuentro

### 3 – Gafas y gafas de protección

Ejemplos	Decisión	Comentarios
 <p>The image shows a man in a yellow shirt wearing safety glasses with a black strap. Below him are several pairs of safety glasses: one with a strap, one wrap-around style, and one with a strap and a green checkmark. Labels include 'solid plastic glasses', 'special sports headband', and 'silicon'.</p>	<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten gafas deportivas y gafas protectoras con tiras de apoyo especiales. Los lentes son de plástico sólido y las varillas de silicona u otro material elástico.</p>
 <p>The image shows a pair of red sports glasses with a rigid frame. A red circle highlights the frame, and a red 'X' is placed next to it, indicating they are not permitted.</p>	<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten gafas deportivas o protectoras con varillas rígidas</p>
 <p>The image shows a man in a blue shirt wearing sunglasses with a black strap.</p>	<p><b>Permitido</b></p>	<p>Solo se permiten gafas de sol de material plástico con cintas de soporte. No se permiten gafas de sol sin las cintas de</p>

soporte y con varillas rígidas



#### 4 – Protectores bucales

Ejemplos	Decisión	Comentarios
	<b>Permitido</b>	Se permite un solo color o transparente

	<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten protectores bucales multicolores o no transparentes</p>
---	-----------------------------------	---

### 5 – Protectores de hombro y mangas de compresión

Artículos	Ejemplos	Decisión	Limitaciones
<p>Protectores de hombros</p>		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permite ningún tipo de protector de hombro</p>

		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten mangas de compresión</p>
--	---	-----------------------------------	--

## 6 – Protección de codos

Artículos	Ejemplo	Decisión	Comentarios
<p><b>Almohadillas de codo acolchadas</b></p>		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten ningún tipo de almohadillas de codo acolchadas</p>

No se permiten todos los tipos de soporte  
 No se permiten todos los tipos de vendas, como la protección y la cobertura de la mayor parte del cuerpo (incluyendo hombro, rodilla y pantorrilla)

## 6 – Protección del codo

<p><b>Soporte de codo con espuma, velcro y protección de espuma</b></p>		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permite ningún tipo de soporte de codo con espuma, velcro y almohadillas protectoras</p>
<p><b>Parches de codo de neopreno con un solo cojín de espuma grande y delgado</b></p>		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten parches de codo con un cojín de espuma grande y delgado</p>
<p><b>Protectores de codos</b></p>		<p><b>No está permitido</b></p>	<p>No se permiten protectores de codos</p>

## 7 – Rodilleras

Artículos	Ejemplos	Decisión	Comentarios
		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten protectores de rodillas con componentes rígidos. Incluso si éstos están cubiertos</p>
		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten protectores de rodilla con un solo cojín grande y espuma protectora y pueden tener cualquier color, si a parte de plástico está completamente cubierta</p>
		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten soportes de rodilla de neopreno con un solo cojín grande y espuma protectora</p>

## 8 – Medias de Compresión

Ejemplo	Decisión	Comentarios
	<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten ningún tipo de media de compresión</p>

## 9 - Tobilleras

Artículo	Ejemplo	Decisión	Limitaciones	Comentarios
<p>Protectores de rodillas y estabilizadores rígidos</p>		<p><b>No están permitidos</b></p>		<p>No se permiten protectores de tobillo y estabilizadores</p>
<p>Vendajes tipo tobillera</p>		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permiten tobilleras con tiras elásticas si no hay componentes rígidos</p>	

## 9 – Pañuelos en la cabeza

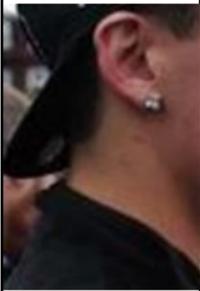
Artículo	Ejemplo	Decisión	Limitaciones
Pañuelos de cabeza deportivos		<b>Permitido</b>	Se permiten pañuelos deportivos de un solo color. Si varios jugadores usan pañuelos deportivos deben ser de un solo color
Pañuelos para la cabeza no deportivos		<b>No permitido</b>	No se permiten pañuelos para la cabeza no deportivos

## 10 - Ropa

Artículo	Ejemplo	Decisión	Limitaciones
Camisetas de manga larga para abajo del uniforme		<b>No están permitidas</b>	Las camisetas de manga larga para abajo del uniforme no están permitidas

		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>No se permiten pantalones cortos térmicos ni calzoncillos largos</p>
		<p><b>No están permitidos</b></p>	<p>Los jugadores no pueden usar pantalones cortos térmicos ni calzas, medias, pantalones, bragas y/o pantalones de compresión largos</p>
<p><b>Calcetines</b></p>		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permite usar calcetines deportivos regulares (hechos de tela) y vendas cortas. No se permiten otros tipos de calzado (sintético, caucho o neopreno). Todos los calcetines deben ser del mismo color. No se permiten medias de arena ni adhesivos exclusivos</p>

## 11 - Accesorios

Art	Ejemplos	Decisión	Limitaciones	Coment.
<b>Pendientes y Piercings</b>		<b>Permitido</b>	Se permiten pendientes y piercings pequeños si están completamente cubiertos con cinta adhesiva	
		<b>No permitido</b>		Pendientes y piercings que no están completamente cubiertos con cinta adhesiva
<b>Clips de pelo de plástico</b>		<b>Permitido</b>	Se permiten clips para el cabello hechos de material blando o plásticos. Las abrazaderas de plástico deben estar completamente cubiertas de cinta adhesiva	<b>Los clips de metal están prohibidos</b>

<p><b>Muñeque- ras cortas</b></p>		<p><b>Permitido</b></p>	<p>Se permite material corto, no adhesivo, suave y delgado</p>	<p>Todas las muñequeras utilizadas por los atletas de un equipo del mismo modelo y color</p>
<p><b>Muñeque- ras largas</b></p>		<p><b>No están permitidos</b></p>		<p>No se permiten muñequeras largas</p>
<p><b>Protector de muñeca</b></p>		<p><b>No están permitidos</b></p>		<p>No se permiten protectores de muñeca</p>

<b>Guantes</b>		<b>No están permitidos</b>		No se permiten guantes, esto se aplica también a los porteros
<b>Bandas para los dedos</b>		<b>No están permitidos</b>		No se permiten bandas para los dedos



**Reglamento relativo a la  
arena y a la iluminación  
Requisitos de calidad de  
la arena en balonmano  
playa**

La selección de la arena es probablemente el factor más importante en la construcción del terreno de juego.

La arena debería ser cribada a un tamaño aceptable no muy grueso, libre de piedras y partículas peligrosas. No debería ser demasiado fina que provoque polvo y se adhiera a la piel.

Cualquier arena que se use debería incorporar las siguientes especificaciones:

- Lavado: La arena debería tener doble lavado y estar libre de hendiduras y arcilla a fin de prevenir que se compacte.
- Tamaño de la partícula: El tamaño de la particular de arena debería estar entre 0.5 y 1 milímetro para permitir un drenaje adecuado y una seguridad máxima.
- Forma de la partícula: Una forma sub angular resiste la compactación y favorece el drenaje.
- Color: La arena de color canela absorbe menos calor con un mínimo reflejo.

- Origen: Una arena granítica (no calcárea - no cálcica ni caliza) permanece estable bajo todas las condiciones meteorológicas y es inmune a la lluvia ácida.

## **Requisitos de iluminación en balonmano playa**

En caso de competición nocturna debe habilitarse una iluminación artificial de 1.000 a 1.500 lux (mínimo), medido a 1 metro sobre la superficie de juego. La luz artificial puede también ser operativa durante el día –a petición de televisión- a fin de reducir el impacto de la sombra.

