

Handball nuevas reglas 2010.

El presente trabajo trata de ayudar en el estudio de las nuevas reglas de juego que entrarán en vigencia el 1 de julio de 2010. No debe considerarse este texto como una versión “oficial” ya que faltarían para ello algunos procesos de revisión.

Usaré el siguiente código de colores

Texto sin modificación: En color Negro

Títulos: en **Rojo**, tal como hace la IHF en su versión oficial de las reglas en Inglés

Texto que desaparece:

Texto agregado o nuevo (en azul):

Texto que NO ha sido modificado en la versión en inglés, pero que se cambia en la versión en español para mayor similitud con el original (o por algún otro motivo) (En verde)

A este respecto, algunas consideraciones:

- 1) Por similitud con versiones antiguas, se había dejado intercambiadas las palabras “Comentario” y “Nota”. Donde el Reglamento oficial usaba “nota”, nosotros usábamos “comentario” y viceversa. Esto ahora es corregido.
- 2) Usábamos la palabra “sanción”, tanto para las progresivas como para las decisiones de lanzamientos. Como las reglas oficiales utilizan diferentes palabras, ahora se deja la palabra “sanción” para hacer referencia a las del tipo “disciplinario”, en tanto que se usa la palabra “decisión” para referirse a los lanzamientos formales (Ej: Se “decide” un saque lateral...)
- 3) Hay otros cambios menores para hacer una traducción un tanto más similar al original en inglés (como ejemplo, en muchas reglas usábamos la terminología “permitido/ prohibido”, cuando el reglamento oficial usa “permitido / no permitido”. Estas y otras situaciones similares ahora son corregidas sin que se especifiquen los motivos.

Explicación de los cambios: En el margen derecho agrego, en **Rojo**, un pequeño cuadro de texto explicando los motivos del cambio. En todos los casos, cada recuadro indica el número de regla o aclaración al cuál nos referimos. Ejemplo:

**Federación
Internacional
de Hándball**

**REGLAS
DE JUEGO
EDICIÓN 1 de julio de 2010**

**TRADUCCIÓN:
Ruben M. Gomez**

Reglas de Juego

Prólogo

El presente Reglamento de Juego tiene vigencia desde el [1 de julio de 2010](#).

El Texto de las Reglas, los Comentarios, las Gestoformas de la I.H.F., las Aclaraciones a las Reglas de Juego y el Reglamento de las Zonas de Cambio, integran las Reglas. Esto no se aplica a las “Normas para la Construcción de los Arcos y del Campo de Juego”, que son incluidas en el Reglamento simplemente para la conveniencia de los lectores.

Nota:

Por razones de simplicidad, este Reglamento utiliza generalmente el género masculino para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas.

No obstante, las reglas se aplican igualmente para los participantes hombres y mujeres, excepto cuando se hace alusión al tamaño de las pelotas que se deben utilizar (ver Regla 3).

Regla 1 - EL CAMPO DE JUEGO

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

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

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

1:2 Se coloca un arco (ver Ilustraciones 2a y 2b) en el centro de cada línea fondo. Los arcos deberán estar fijados firmemente al piso o a las paredes detrás de ellos. Sus medidas interiores son de 2 metros de alto y 3 metros de ancho.

Los postes del arco están unidos por un travesaño horizontal. El lado posterior de los postes estará alineado con el lado posterior de la línea de gol. Los postes del arco y el travesaño deben poseer una sección cuadrada de 8 cm. Las tres caras visibles desde el campo de juego deben estar pintadas con franjas de dos colores contrastantes que también contrasten claramente con el fondo del campo.

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

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

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

1:4 Enfrente de cada arco se encuentra el área de arco (ver *Diagrama 5, página 00*). El área de arco estará delimitada por la línea de área de arco (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- a) una línea de 3 metros de largo, trazada directamente frente al arco. Esta línea es paralela a la línea de gol y está a 6 metros de distancia de ella (medidos desde el **borde** trasero de la línea de gol hasta el **borde** delantero de la línea de área de arco);

- b) dos cuartos de círculo, cada uno de ellos con un radio de 6 metros (medidos desde la esquina posterior interna de los postes del arco), que conectan la línea de 3 metros de largo con la línea de fondo (ver Ilustraciones 1 y 2a).

I:5 La línea de tiro libre (línea de 9 metros) es una línea discontinua, marcada 3 metros por afuera de la línea del área de arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos miden 15 cm. (ver Ilustración 1).

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

I:7 La línea de limitación del arquero (línea de 4 metros) es una línea de 15 cm. de longitud, trazada directamente en frente del arco. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 metros de ella (medida desde el **borde** trasero de la línea de gol hasta el **borde** delantero de la línea de 4 metros); (ver Ilustración 1).

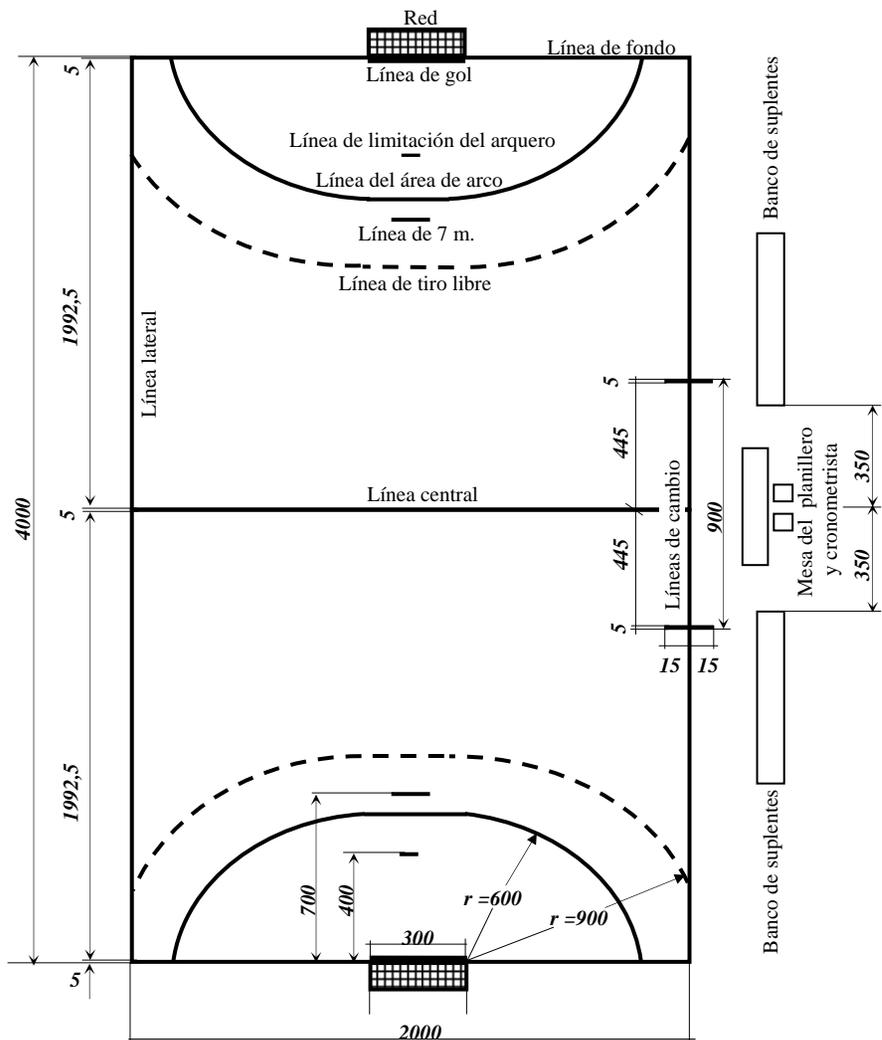
I:8 La línea central conecta el punto medio de las dos líneas laterales (ver Ilustraciones 1 y 3).

I:9 La línea de cambio (un segmento de la línea lateral), se extiende para cada equipo desde la línea central hasta un punto ubicado a 4,5 m. de distancia de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea paralela a la línea central, que se extiende 15 cm. hacia dentro de las líneas laterales y 15 cm. hacia fuera de las mismas (ver Ilustraciones 1 y 3).

Nota:

En las Normas para la Construcción de los Arcos y del Campo de Juego, podrán encontrarse más detalles sobre los requerimientos técnicos necesarios para los campos de juego y los arcos (página 00).

Ilustración 1: El campo de juego



El campo de juego: Ver también Ilustración 5 (pág. 00). Las dimensiones están indicadas en cm.

Ilustración 2a: El arco

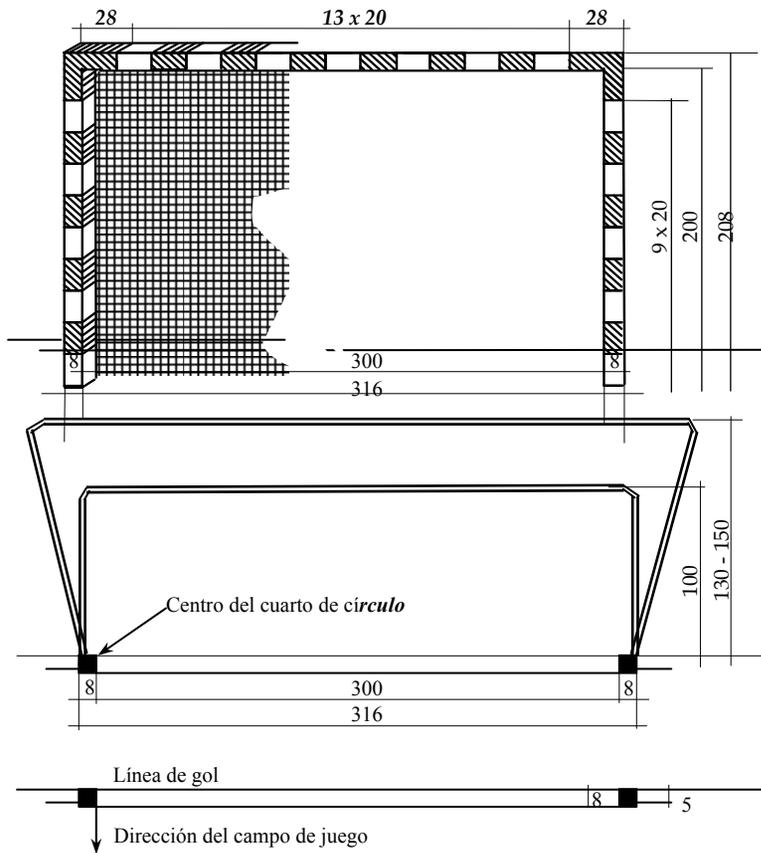


Ilustración 2b: El arco (vista lateral)

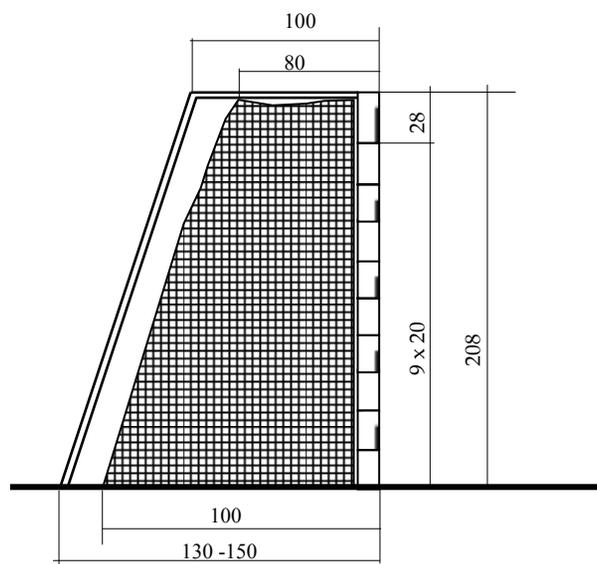
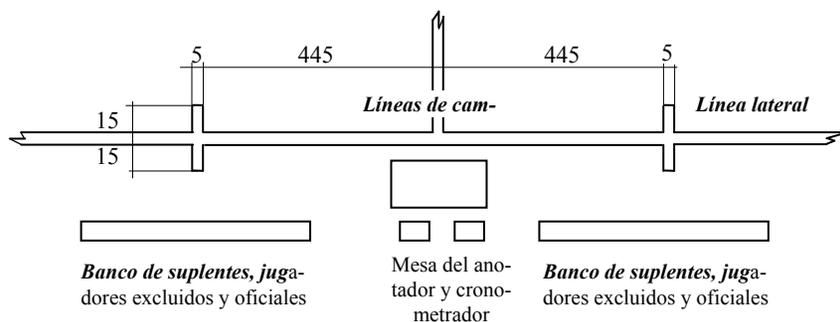


Ilustración 3: Líneas y zonas de cambio



La mesa para el planillero y cronometrista y los bancos de suplentes deben ser colocados en forma tal que el planillero – cronometrista pueda ver las líneas de cambio. La mesa debería estar colocada más cerca de la línea de costado que los bancos pero, al menos, a 50 cm. por fuera de la línea lateral.

Regla 2 - TIEMPO DE JUEGO, SEÑAL DE FINAL y TIME - OUT

Tiempo de juego

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

La duración del tiempo de juego regular para los equipos de jóvenes cuya edad esté comprendida entre 12 y 16 años es de 2 x 25 minutos, en tanto que para los niños de edades comprendidas entre 8 y 12 años es de 2 x 20 minutos. En ambos casos, el descanso es regularmente de 10 minutos.

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

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

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

Comentario:

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

Los árbitros deciden cuál será el arco utilizado. Los árbitros realizan un sorteo, y el equipo ganador elige si desea lanzar en primer o en último lugar. Si el procedimiento debiera continuar porque el resultado sigue siendo un empate luego de los primeros cinco lanzamientos de cada equipo, se utiliza el orden inverso para el resto de los lanzamientos

*Para tal continuación, cada equipo nominará nuevamente 5 jugadores. Todos, o algunos de ellos, pueden ser los mismos que fueron nominados en la primera ronda. Este método de nominar cinco jugadores por vez continúa tantas veces como sea necesario. No obstante, **en esta oportunidad**, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad de lanzamientos.*

*Los jugadores pueden ser descalificados de una posterior participación en los lanzamientos de 7 metros en caso de mantener una conducta antideportiva significativa o repetida (16:6e). Si esto involucra a un jugador que había sido nominado en un grupo de cinco ejecutantes, el equipo debe nominar a otro **ejecutante**.*

Señal de final

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

Comentario:

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

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

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

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

2:5 Durante los tiros libres ejecutados (o repetidos) de acuerdo a la Regla 2:4, se aplican algunas restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de jugadores. Como una excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la Regla 4:4, el único cambio de jugadores permitido es el de un jugador del equipo ejecutante. Las infracciones a esta regla son sancionadas de acuerdo a la Regla 4:5, 1º párrafo. Por otra parte, todos los compañeros de equipo del jugador ejecutante deben ubicarse al menos a 3 metros de distancia del ejecutante, además de encontrarse fuera de la línea de tiro libre del equipo adversario (13:7, 15:6, ver también Aclaración N° 1). Las posiciones de los jugadores defensores se indican en la Regla 13:8.

- 2:6** Los jugadores y oficiales de equipo son pasibles de recibir una sanción disciplinaria por las infracciones o actitudes antideportivas que tengan lugar durante la ejecución de un tiro libre o de un lanzamiento de 7 metros que es realizado bajo las circunstancias descritas en las Reglas 2:4-5. Una infracción cometida durante la ejecución de este lanzamiento no puede, sin embargo, implicar un tiro libre favorable al equipo adversario.
- 2:7** Si los árbitros determinan que el cronometrista ha dado la señal de final antes de lo correspondiente (**ya sea** para el primer período **o** para el final del partido y también **en** las prórrogas), deben retener a los jugadores en el campo de juego y jugar el tiempo restante.

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

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

Time-out

- 2:8** Un time-out es obligatorio cuando:
- a) Se señala una exclusión por 2 minutos **o** una descalificación
 - b) Se concede un team time-out.
 - c) Hay una señal dada por el cronometrista **o** por el delegado técnico.
 - d) Es necesario realizar consultas entre los árbitros conforme a la *Regla 17:7*

Dependiendo de las circunstancias, también se concede normalmente un time-out en otras situaciones (ver *Aclaración N° 2*).

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

- 2:9** En principio, los árbitros deciden cuando debe detenerse el cronómetro y cuando debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. La interrupción del tiempo de juego debe ser indicada al cronometrista por medio de tres breves toques de silbato y la Gestoforma N° 15.

No obstante, en el caso de existir un time-out obligatorio cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato proveniente del cronometrista o Delegado (2:8b-c), se requiere que el cronometrista detenga inmediatamente el cronómetro oficial, sin esperar una confirmación de parte de los árbitros.

El árbitro siempre debe hacer sonar su silbato para indicar la reanudación del partido luego de un time-out (15:5b).

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 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, debe ser anulado. Similarmente, la decisión de otorgar un lanzamiento a un equipo (un lanzamiento de 7 metros, un tiro libre, un saque lateral, un saque de centro o un saque de arco) también es inválida. El juego se reanudará, en cambio, de la manera que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrista / Delegado hizo sonar el silbato. (Debe tenerse presente que la razón típica para esta intervención es un **team time-out** o un mal cambio).*

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

2:10 Cada equipo tiene el derecho de recibir una interrupción de 1 minuto de duración (“team time-out”) en cada período del tiempo de juego regular, pero no en las prórrogas (Aclaración N° 3).

Regla 3 - LA PELOTA

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

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

- 58 - 60 cm. y 425 - 475 gr. (tamaño 3 de la I.H.F.), para varones y equipos juveniles de varones (mayores a 16 años).
- 54 - 56 cm. y 325 a 375 gr. (tamaño 2 de la I.H.F.), para damas, equipos juveniles de damas (mayores a 14 años) y equipos juveniles de varones (con edades comprendidas entre 12 y 16 años).
- 50 - 52 cm. y 290 - 330 gr. (tamaño 1 de la I.H.F.), para equipos juveniles de damas (con edades comprendidas entre 8 y 14 años) y de varones (con edades comprendidas entre 8 y 12 años).

Comentario:

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

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

3:3 En cada partido debe haber al menos dos pelotas disponibles. Durante el partido, las pelotas de reserva deben estar inmediatamente disponibles para la mesa del cronometrista. Las pelotas deben cubrir los requerimientos indicados en las Reglas 3:1-2

3:4 Los árbitros deciden cuándo utilizar una pelota de reserva. En tales casos, los árbitros deberían poner la pelota de reserva en juego rápidamente a fin de **minimizar** las interrupciones y evitar los time – out.

Regla 4 - EL EQUIPO, LOS CAMBIOS, EQUIPAMIENTO DEPORTIVO, LESIONES DE JUGADORES

El equipo

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

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

En todo momento durante el partido, el equipo debe tener a uno de sus jugadores **identificado** como arquero dentro del campo de juego. Un jugador que está **identificado** como arquero puede **pasar a ser** jugador de campo en cualquier momento (**observar, no obstante, Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo**). Similarmente, un jugador de campo puede **pasar a ser** arquero en cualquier momento (ver, no obstante, Reglas 4:4 y 4:7).

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

El número de jugadores de un equipo puede incrementarse hasta 14 en cualquier momento durante el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

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

4:2 Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como “oficial responsable de equipo”. Solamente este oficial tiene permitido dirigirse al planillero - cronometrista y, posiblemente, a los árbitros (ver, no obstante, Aclaración N° 3: Team time-out).

Normalmente, un oficial de equipo no tiene permitido ingresar al campo de juego durante el partido. Una infracción a esta regla será sancionada como actitud antideportiva (ver Reglas 8:7, 16:1b, 16:3d y 16:6c). El partido se reanuda con un tiro libre favorable al equipo adversario (13:1a-b; Ver, no obstante, Aclaración N° 7).

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

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

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

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

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

Cambios de jugadores

4:4 Los jugadores suplentes pueden entrar al campo de juego en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al planillero – cronometrista (ver, no obstante, Regla 2:5), tan pronto como los jugadores a los que reemplazan lo hayan abandonado (4:5).

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

Las reglas referentes a los cambios de jugadores también deben aplicarse durante un time-out (excepto durante un team time-out).

Comentario:

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

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

El partido se reanuda por medio de un tiro libre para el equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, *Aclaración N° 7*)

4:6 Si un jugador adicional ingresa al campo de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambio, deberá sancionárselo con una exclusión de 2 minutos. De esta forma, el equipo debe reducir en uno el número de sus jugadores dentro del campo de juego durante los 2 minutos siguientes (además, el jugador adicional que ingresó al campo deberá abandonarlo).

Si un jugador ingresa al campo de juego mientras está cumpliendo el tiempo de su exclusión por 2 minutos, se le volverá a sancionar con una exclusión adicional por 2 minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de forma tal que el equipo deberá **nuevamente** reducir **el número** de sus jugadores en el campo durante el tiempo de superposición entre la primera y la segunda exclusión.

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

Equipamiento deportivo

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

4:8 Las jugadores deben utilizar números **visibles** que midan, al menos, 20 cm. de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 cm. en el frente. Los números utilizados **deberán** ser del 1 al 99. Un jugador que cambia su posición entre jugador de campo y arquero debe utilizar el mismo número en ambas posiciones.

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

4:9 Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protecciones para la cabeza, máscaras faciales, pulseras, relojes, anillos, objetos de “piercing” visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin cinta elástica de protección o con marcos sólidos y cualquier otro objeto que pueda resultar peligroso (17:3).

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

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

Jugadores Lesionados

4:10 Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el campo de juego inmediata y voluntariamente (mediante un cambio de jugadores normal), para permitir que la hemorragia sea detenida, la herida cubierta y la sangre limpiada de su cuerpo y vestimenta. El jugador no debe retornar al campo de juego hasta que esto haya sido realizado.

Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros relacionadas con este aspecto, debe ser considerado culpable de cometer una actitud antideportiva (8:7 16:1b y 16:3d).

4:11 En caso de lesión, los árbitros pueden dar autorización (mediante las Gestofomas N° 15 y 16) para que dos personas que estén autorizadas a participar (ver Regla 4:3) ingresen al campo de juego durante un time-out, con el propósito específico de atender al jugador lesionado de su propio equipo.

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

Regla 5 - EL ARQUERO

*El arquero tiene **permitido**:*

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

5:2 Moverse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a las restricciones que se le aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4; 7:7). Sin embargo, el arquero no tiene permitido demorar la ejecución del saque de arco (Reglas 6:4-5, 12:2 y 15:5b).

5:3 Abandonar el área de arco sin la pelota y tomar parte del partido en el área de juego. Al hacerlo, el arquero queda sometido a las mismas reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego (**excepto en la situación descrita en la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo**)

Se considera que el arquero ha salido del área de arco desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por el exterior de la línea de área de arco.

5:4 Abandonar el área de arco con la pelota, si es que no ha logrado controlarla, y jugarla nuevamente en el área de juego.

*El arquero **no tiene permitido**:*

5:5 Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva (8:3, 8:5, **8:5 Comentario, 13:1b**).

5:6 Abandonar el área de arco con la pelota controlada. Esto implica un tiro libre (de acuerdo con las Reglas 6:1, 13:1a y 15:7, 3º párrafo), si es que los árbitros ya habían hecho sonar su silbato para la ejecución del saque de arco. En otros casos, el saque de arco **simplemente se repite** (15:7, 2º párrafo). Ver, no obstante, la interpretación de ventaja en la Regla 15:7 cuando el arquero hubiese perdido la pelota fuera de la línea del área de arco después de haber cruzado dicha línea con la pelota en su mano).

5:7 Tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (6:1, 13:1a).

5:8 Introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de la misma (6:1, 13:1a).

5:9 Volver a ingresar al área de arco, con la pelota, proveniente del área de juego (6:1, 13:1a).

5:10 Tocar con el pie, o con la pierna por debajo de la rodilla, a la pelota que se está moviendo en dirección al área de juego (13:1a)

5:11 Cruzar la línea de limitación del arquero (línea de 4 metros), o su proyección hacia los costados, antes que la pelota haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros (14:9).

Comentario:

Mientras el arquero mantenga un pie en contacto con el suelo, ya sea sobre la línea de limitación (línea de 4 metros) o por detrás de ella, se le permite mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo en el aire por encima de dicha línea.

Regla 6 - EL ÁREA DE ARCO

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

6:2 Cuando un jugador de campo ingresa en el área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

- a) saque de arco, cuando un jugador de campo del equipo en posesión de la pelota ingresa en el área de arco con la pelota en su poder o ingresa sin la pelota, pero gana una ventaja al hacerlo (12:1);
- b) tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco sin la pelota y gana alguna ventaja al hacerlo, pero no impide una clara ocasión de gol (13:1b, [también 8:7f](#));
- c) lanzamiento de 7 metros, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco y debido a ello impide una clara ocasión de gol (14:1a). [Para los propósitos de esta regla, el concepto “ingresar al área de arco” no significa sólo tocar la línea del área de arco, sino pisar claramente dentro de dicha área.](#)

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

- a) un jugador entra al área de arco después de haber jugado la pelota, con la condición de que ello no origine una desventaja para los adversarios;
- b) un jugador de alguno de los equipos entra al área de arco sin la pelota y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.

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

6:5 La pelota permanece en juego mientras está rodando en el suelo dentro del área de arco. Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero puede recoger la pelota, con lo cual se considera que ya “no está en juego”. En este caso, el arquero la vuelve a poner en juego, de acuerdo con [las Reglas 6:4 y 12:1-2](#) (ver, sin embargo, 6:7b). Se sancionará un tiro libre (13:1a) si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando (ver, sin embargo, 14:1a, junto con [Aclaración 6c](#)), en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de arco (12:1 (iii)) si es tocada por un adversario.

La pelota ya no está en juego, cuando queda estacionaria en el suelo dentro del área de arco (12:1 (ii)). Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero debe poner la pelota nuevamente en juego de acuerdo con 6:4 y 12:2 (ver, sin embargo, 6:7b). Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de arco si la pelota es tocada por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos (12:1, 2º párrafo; 13:3).

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

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

6:7 Si un jugador juega la pelota hacia la propia área de arco, se deberán tomar las siguientes decisiones:

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

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

Regla 7 – EL JUEGO DE LA PELOTA, JUEGO PASIVO

Jugar la pelota

Está **permitido**:

7:1 Lanzar, agarrar, detener, empujar o golpear la pelota usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

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

7:3 Dar un máximo de tres pasos con la pelota (13:1a). Se considera que se ha dado un paso cuando:

- a) Un jugador que está parado con ambos pies en contacto con el suelo, levanta un pie y lo vuelve a apoyar, o mueve un pie desde una posición a otra.
- b) Un jugador que está tocando el piso solamente con un pie, recibe la pelota y a continuación toca el suelo con el otro pie.
- c) Un jugador que está en salto toca el suelo con un pie solamente y luego vuelve a saltar y caer con el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie.
- d) Un jugador que está en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo apoya nuevamente, o mueve un pie de un lugar a otro.

Comentario:

No se viola ninguna regla cuando un jugador, en poder de la pelota, cae al suelo, se desliza y luego se pone de pie y juega la pelota. Esto también aplica si el jugador se lanza por la pelota, la controla y se pone de pie para jugarla.

7:4 Estando parado, o a la carrera:

- a) Picar la pelota una vez y recogerla con una o ambas manos.
- b) Picar la pelota repetidamente con una mano (dribbling) y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.
- c) hacer rodar la pelota sobre el piso repetidamente con una mano y luego agarrarla o levantarla nuevamente con una o ambas manos.

Tan pronto como la pelota sea **posteriormente agarrada** con una o ambas manos, el jugador debe jugarla dentro de los tres segundos siguientes o después de dar tres pasos como máximo (13:1a).

Se considera que la pelota ha sido picada, o que el dribbling ha sido iniciado, cuando el jugador toca la pelota con cualquier parte de su cuerpo y la dirige hacia el suelo.

Luego de que haya tocado en otro jugador o en el arco, se permite al jugador volver a tocar la pelota o picarla y recogerla nuevamente. (Ver, no obstante, 14:6).

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

7:6 Jugar la pelota mientras se está arrodillado, sentado o acostado en el piso. Esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento formal (por ejemplo un tiro libre) desde tales posiciones, siempre y cuando se cumplan los requisitos de la Regla 15:1, incluyendo el requerimiento de tener una parte de un pie en constante contacto con el suelo.

No está permitido:

7:7 Tocar la pelota más de una vez después de que haya sido controlada, a menos que mientras tanto, la pelota haya tocado en el suelo, en otro jugador o en el arco. No obstante, tocarla más de una vez no es penalizado si el jugador ha cometido una “falla de recepción”, es decir, cuando el jugador falla en su intento de controlar la pelota al tratar de agarrarla o detenerla.

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

7:9 El juego continúa si la pelota toca a un árbitro que se encuentra dentro del campo de juego,

7:10 Si un jugador en posesión de la pelota se mueve apoyando uno o ambos pies fuera del campo de juego (mientras la pelota está todavía dentro del campo), por ejemplo para rodear a un jugador defensor, se deberá sancionar un tiro libre para el equipo adversario (13:1a).

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

Juego pasivo

7:11 No está permitido conservar la pelota en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento al arco. Similarmente, no está permitido demorar repetidamente la ejecución de un saque de centro, de un tiro libre, de un saque lateral o de un saque de arco para el propio equipo (ver *Aclaración N° 4*). Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro libre en contra del equipo en posesión de la pelota, a menos que la tendencia pasiva haya acabado (13:1a).

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

7:12 Cuando se reconozca una tendencia al juego pasivo, debe mostrarse el gesto de advertencia (Gestoforma N° 17). Esto brinda al equipo que está en posesión de la pelota la oportunidad de cambiar su forma de atacar con el objeto de evitar la pérdida de posesión. Si la forma de atacar no cambia a partir del momento en que el gesto de advertencia es mostrado, o si el equipo no efectúa un lanzamiento al arco, debe decidirse un tiro libre en contra del equipo que estaba en posesión de la pelota (ver *Aclaración N° 4*).

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

Regla 8 - FALTAS Y ACTITUDES ANTIDEPORTIVAS

Acciones Permitidas

8:1 Está permitido:

- a) usar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador;
- b) usar los brazos flexionados para hacer contacto corporal con un adversario, y de esta manera controlarlo y acompañarlo;
- c) usar el tronco para bloquear al adversario en una lucha por la posición

Comentario:

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

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

8:2 No está permitido:

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

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

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

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

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

Criterios de toma de decisión:

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

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

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

Infracciones que justifican una exclusión por 2 minutos inmediata.

8:4 Para ciertas infracciones, la sanción es una exclusión por 2 minutos directa, independientemente de si el jugador había recibido previamente una amonestación.

Esto aplica especialmente para aquellas infracciones donde el jugador culpable se desentiende del peligro para el adversario (ver también 8:5 y 8:6);

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

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

Infracciones que justifican una descalificación

8:5 Un jugador que ataque a un jugador adversario de manera tal que pueda ser peligroso para su salud, deberá ser descalificado (16:6a). El especial peligro para la salud del adversario surge de la alta intensidad de la infracción o del hecho de que el adversario esté completamente desprevenido y no pueda, debido a ello, protegerse a sí mismo ante la infracción (Ver regla 8:5 Comentario):

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

- a) la concreta pérdida del control corporal mientras está corriendo o saltando, o durante una acción de lanzamiento;

- b) una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del adversario, especialmente, cara, garganta o cuello (la intensidad del contacto corporal);
- c) La actitud imprudente demostrada por el jugador culpable cuando comete la infracción;

Comentario:

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

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

El arquero debe ser descalificado si:

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

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

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

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

Los siguientes, son indicaciones y características que se agregan a aquellos expresados en la Regla 8:5 y que podrían servir como criterios de toma de decisión:

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

Comentario

Cuando una infracción del tipo de las indicadas en las Reglas 8:5 ó 8:6 es cometida durante el último minuto del partido con el propósito de impedir un gol, dicha acción debe ser considerada como “conducta antideportiva extremadamente grave” bajo la Regla 8:10d y sancionada de acuerdo a ello.

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria bajo 8:7-10

Las expresiones verbales y no verbales que sean incompatibles con el espíritu deportivo, son consideradas como actitudes antideportivas. Esto aplica tanto para los jugadores como para los oficiales de equipo, ya sea que se encuentren dentro del campo de juego o fuera de él. Para la sanción de las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves y actitudes antideportivas extremadamente graves, se hace una diferencia en cuatro niveles de acción:

- acciones que deben ser sancionadas progresivamente (8:7);
- acciones que deben ser sancionadas directamente con una exclusión por 2 minutos (8:8);
- acciones que deben ser sancionadas con una descalificación (8:9);
- acciones que deben ser sancionadas con una descalificación y un informe escrito (8:10);

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva

8:7 Las acciones listadas a continuación, entre los puntos a) y f), son ejemplos de conductas antideportivas que deben ser sancionadas progresivamente, comenzando con una amonestación (16:1b)

- a) protestas contra las decisiones de los árbitros, o acciones verbales y no verbales destinadas a causar una decisión específica de los árbitros;
- b) acosar a un adversario o compañero de equipo por medio de palabras o gestos, o gritar a un adversario para distraerlo;
- c) demorar la ejecución de un lanzamiento formal del adversario al no respetar los 3 metros de distancia o de cualquier otra manera;

- d) por medio de “teatro”, tratar de engañar a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario o exagerar el impacto de una acción, para provocar un time-out o una sanción indebida al adversario;
- e) bloquear activamente un pase o lanzamiento usando el pie o parte baja de la pierna; los movimientos totalmente por reflejo, por ejemplo mover las piernas para juntarlas, no deben ser sancionados (ver también Regla 7:8);
- f) ingresar repetidamente al área de arco por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una exclusión por 2 minutos inmediata.

8:8 Ciertas acciones antideportivas son, debido a su naturaleza, consideradas como más graves y justifican una exclusión por 2 minutos inmediata, independientemente de si el jugador o los oficiales ya hubiera recibido previamente una amonestación. Esto incluye:

- a) protestas, involucrando gritos con gestos enérgicos o comportamiento provocativo;
- b) cuando hay una decisión en contra del equipo en posesión y el jugador en poder de la pelota no la deja inmediatamente disponible para el adversario al dejarla caer o apoyarla en el suelo;
- c) obstaculizar el acceso a la pelota que entró a la zona de cambios.

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

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

- a) lanzar o golpear la pelota lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros;
- b) si un arquero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros;
- c) lanzar deliberadamente la pelota hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego. Si esto es realizado con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una “acción particularmente imprudente” bajo la Regla 8:6 citada más arriba;
- d) cuando el ejecutante de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del arquero, si el arquero no mueve su cabeza en dirección a la pelota;

- e) cuando el ejecutante de un tiro libre golpea la cabeza de un defensor, si el defensor no mueve su cabeza en dirección a la pelota;
- f) un acto de revancha luego de sufrir una infracción.

Comentario

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

Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave (a ser también informada por escrito)

8:10 Si los árbitros clasifican una conducta antideportiva como extremadamente grave, deben enviar un informe escrito después del partido, de forma tal que las autoridades deportivas puedan tomar una decisión sobre medidas adicionales.

Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

- a) comportamiento insultante, o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo, árbitros, planillero/ cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador. Tal comportamiento puede ser verbal o no verbal (por ejemplo: expresiones faciales, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);
- b) (i) la interferencia de un oficial de equipo en el partido, dentro del campo de juego o desde la zona de cambios, o
(ii) un jugador destruye una clara ocasión de gol , ya sea por entrar ilegalmente al campo de juego (Regla 4:6) o por actuar desde la zona de cambios;
- c) si durante el último minuto del partido la pelota no está en juego y un jugador u oficial de equipo impide o demora la ejecución de un lanzamiento para el adversario, con el objeto de impedirles que tengan la posibilidad de lanzar al arco o de obtener una clara posibilidad de gol; esto se considera como conducta antideportiva extremadamente grave y se aplica a cualquier tipo de interferencias (es decir, aún cuando sólo exista una limitada acción física, cuando se intercepte un pase, cuando se interfiera con la recepción de la pelota o cuando no se la suelte);
- d) si, durante el último minuto de un partido, la pelota está en juego y un adversario por medio de una acción que se englobe bajo los casos tipificados en las Reglas 8:5 ó 8:6, impide que los adversarios sean capaces de lanzar al ar-

co o de obtener una clara posibilidad de gol; esto no sólo debe ser sancionado con una descalificación bajo 8:5 o 8:6, sino que también debe enviarse un informe escrito.

Regla 9 - EL GOL

9:1 Se consigue un gol cuando la pelota cruza completamente la línea de gol (ver Ilustración N° 4), siempre que ninguna infracción a las reglas haya sido cometida por el lanzador o por algún otro jugador u oficial de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de arco confirma la validez del gol dando dos breves toques de silbato al tiempo que realiza la Gestoforma N° 12.

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

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

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

Comentario:

Se deberá conceder un gol cuando un objeto o una persona no participante en el juego (espectadores, etc.) impida que la pelota ingrese al arco y los árbitros tengan el convencimiento de que la pelota habría ingresado al mismo de no mediar dicha intervención.

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

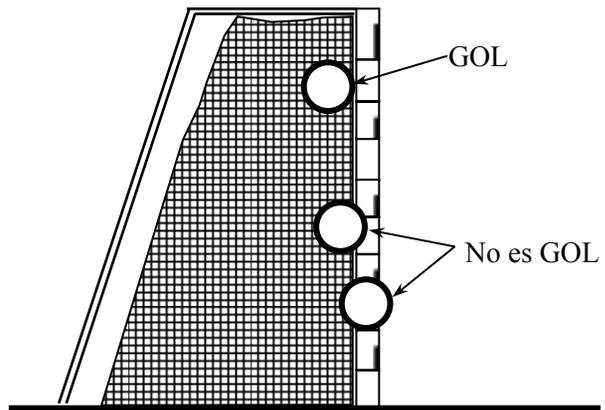
Si la señal de final de un período suena inmediatamente después de haberse conseguido un gol, pero antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado, los árbitros deben señalar en forma clara que han concedido el gol y el saque de centro no deberá ser efectuado.

Comentario:

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

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

Ilustración 4: Validez de un gol.



Regla 10 - EL SAQUE DE CENTRO

10:1 Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que ha ganado el sorteo y ha elegido comenzar en posesión de la pelota. Los adversarios tienen entonces el derecho de elegir el campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir el campo, entonces el equipo adversario deberá ejecutar el saque de centro.

Los equipos cambian de campo para disputar el segundo período del partido. El saque de centro que inicia el segundo período es ejecutado por el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido.

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

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

10:3 El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del campo de juego (con una tolerancia hacia los costados de aproximadamente 1,5 m.). Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal (13:1a, 15:7 3º párrafo). El jugador que realiza el saque debe ocupar una posición con, al menos, un pie en contacto con la línea central y el otro pie por detrás de la línea (15:6). El jugador debe permanecer en esa posición hasta que la pelota haya salido de su mano (13:1a, 15:7 3º párrafo). (Ver también *Aclaración N° 5*).

Los compañeros del jugador ejecutante no tienen permitido cruzar la línea central antes del toque de silbato (15:6).

10:4 Para el saque de centro que da comienzo a cada período (incluido cualquier período de las prórrogas), todos los jugadores deben encontrarse en su propia mitad del campo.

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

En ambos casos, no obstante, los adversarios deben encontrarse al menos a 3 metros de distancia del jugador ejecutante del saque de centro (15:4, 15:9, 8:7c).

Regla 11- EL SAQUE LATERAL

11:1 Se **decide** un saque lateral cuando la pelota cruza **completamente** la línea lateral, o cuando un jugador de campo del equipo defensor ha sido el último en tocar la pelota antes de que **ésta** haya cruzado la línea de fondo de su propio equipo.

También se **decide un saque lateral** cuando la pelota ha tocado en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego.

11:2 El saque lateral es ejecutado sin toque de silbato de parte de los árbitros (ver sin embargo 15:5b), por un jugador adversario al equipo cuyo jugador ha tocado en último lugar la pelota antes que traspasara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.

11:3 El saque lateral se ejecuta desde el lugar donde la pelota traspasó la línea lateral; o bien, si la pelota cruzó por sobre la línea de fondo, desde la intersección de la línea lateral y la línea de fondo de ese mismo lado. Para un saque lateral concedido después de que la pelota tocara en el techo o un objeto fijo sobre el campo de juego, el lanzamiento es ejecutado desde el lugar más cercano, sobre la línea lateral más próxima en relación al lugar dónde la pelota tocó en el techo u objeto fijo.

11:4 El ejecutante debe mantener un pie en contacto con la línea lateral (15:6) y permanecer en una posición correcta hasta que la pelota haya salido de su mano (15:7 - 2º y 3º párrafo, 13:1a). No hay ninguna limitación para la colocación del segundo pie.

11.5 Mientras se está ejecutando un saque lateral, los jugadores adversarios no pueden acercarse a menos de 3 metros del ejecutante (15:4, 15:9, 8:7c).

No obstante, **esto no aplica si ellos se colocan inmediatamente fuera de su línea de área de arco.**

Regla 12 - EL SAQUE DE ARCO

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

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

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

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

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

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

Regla 13 - EL TIRO LIBRE

Decisión de un tiro libre

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

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

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

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

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

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

La Regla 13:2 no se aplica en caso de infracciones contra las Reglas 4:2-3 ó 4:5-6, en las que el partido será interrumpido inmediatamente, normalmente debido a la intervención del cronometrista.

13:3 Si, mientras la pelota no está en juego, se comete una infracción que implicaría normalmente un tiro libre conforme a la Regla 13:1a-b, el partido se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo que dio origen a la interrupción.

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

- a) Si un equipo está en posesión de la pelota al momento de la interrupción, este equipo deberá mantener dicha posesión.
- b) Si ningún equipo está en posesión de la pelota, el último equipo que la haya tenido será el que tenga nuevamente la posesión.

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

Ejecución de un tiro libre

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

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

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una Federación Continental o Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción cometida por un jugador u oficial del equipo defensor y esto origina una advertencia verbal o una sanción disciplinaria, entonces el tiro libre debería ser ejecutado desde el sitio en que estaba la pelota cuando el partido fue interrumpido, si es que este lugar resulta ser más favorable que la posición en que la infracción había tenido lugar.

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

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

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

En cualquier situación donde el lugar de ejecución indicado en alguno de los párrafos precedentes involucre algunas de las áreas mencionadas, el lugar de ejecución se debe trasladar al punto más cercano inmediatamente por fuera del área restringida.

Comentario:

Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso lugar. No obstante, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor margen de tolerancia existe para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar exacto en el que debería realizarse. Este margen paulatinamente se incrementa hasta 3 metros, que se aplica cuando el tiro libre deba ser ejecutado justo por fuera de la propia área de arco del equipo ejecutante.

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

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

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

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

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

Regla 14 - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

Decisión del lanzamiento de 7 metros

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

- a) una clara ocasión de gol es **destruida** en forma antirreglamentaria, en cualquier lugar del campo de juego, por un jugador u oficial del equipo adversario;
- b) hay un toque de silbato no justificado en oportunidad de una clara ocasión de gol;
- c) una clara ocasión de gol es **destruida** por la intervención de una persona no participante en el juego. Por ejemplo, cuando un espectador ingresa al campo de juego o cuando **se hace detener** a los jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el **Comentario** de la Regla 9:1). Por analogía, esta regla también se aplica en casos de “fuerza mayor”, tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detiene el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

La definición de clara ocasión de gol puede ser observada en la *Aclaración N° 6*.

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

Si hubiera una situación potencial para **decidir** un lanzamiento de 7 metros, los árbitros siempre deberían demorar su intervención hasta que puedan determinar claramente si la sanción de dicho lanzamiento es efectivamente justificada y necesaria. Si el jugador atacante logra convertir un gol a pesar de la intervención ilegal de los defensores, no existe obviamente ninguna razón para conceder el lanzamiento de 7 metros. Por el contrario, si como consecuencia de la infracción cometida es evidente que la clara posibilidad de gol ya no existe porque el jugador ha perdido el control del cuerpo o de la pelota, debe sancionarse un lanzamiento de 7 metros.

14.3 Los árbitros pueden solicitar un time-out cuando **deciden** un lanzamiento de 7 metros, pero sólo si existe una demora substancial. Por ejemplo, debido a un cambio del arquero o del ejecutante y la decisión de solicitar el time-out estaría de acuerdo con los principios y criterios indicados en la *Aclaración N° 2*.

Ejecución del lanzamiento de 7 metros

- 14.4** El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado como un lanzamiento al arco, dentro de los tres segundos que siguen al toque de silbato del árbitro (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.5** El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe ubicarse detrás de la línea de 7 metros y a no más de un metro por detrás de ella (15:1, 15:6). Después del toque de silbato del árbitro, el ejecutante no debe tocar ni cruzar la línea de 7 metros antes que la pelota haya salido de su mano (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.6** Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota no debe ser jugada nuevamente por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta tanto haya tocado a un adversario o al arco (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.7** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros del ejecutante deben ubicarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya abandonado su mano (15:3, 15:6). Si ellos así no lo hicieran, se decidirá un tiro libre en contra del equipo ejecutante del lanzamiento de 7 metros (15:7, 3º párrafo; 13:1a).
- 14.8** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo adversario deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y, al menos, a 3 metros de distancia de la línea de 7 metros hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Si ellos así no lo hicieran, se volverá a ejecutar el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se hubiese conseguido un gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.
- 14.9** Si el arquero cruza la línea de limitación, es decir la línea de 4 metros (1:7, 5:11), antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, deberá repetirse el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se haya conseguido un gol. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.
- 14.10** No está permitido cambiar a los arqueros una vez que el ejecutante está listo para ejecutar el lanzamiento de 7 metros, parado en la posición correcta y con la pelota en la mano. Cualquier intento para efectuar el cambio en la situación indicada, deberá ser sancionado como actitud antideportiva (8:7c, 16:1b y 16:3d).

REGLA 15 INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS (Saque de centro, Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros).

El Ejecutante

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

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 el suelo repetidamente (Ver también Regla 7:6). El ejecutante debe permanecer en la posición correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado (15:7, 2º y 3º párrafo)

15:2 El lanzamiento se considera ejecutado cuando la pelota ha abandonado la mano del ejecutante (Ver, no obstante, 12:2). El ejecutante no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco (15:7, 15:8). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la Regla 14:6.

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 (por ejemplo, al dejar caer la pelota dentro de su propio arco).

Los compañeros del ejecutante

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

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

Los jugadores defensores

15:4 Los jugadores defensores deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión y deben permanecer en la posición correcta hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante (15:9)

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

Toque de silbato para reanudar el juego

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

- a) Siempre, en el caso de un saque de centro (10:3) o de un lanzamiento de 7 metros (14:4).
- b) En el caso de un saque lateral, saque de arco o tiro libre:
 - para reanudar después de un time-out;
 - para reanudar con un tiro libre **decidido** 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 o de una amonestación;

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

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

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

Sanciones

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

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

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

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

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

15:9 Excepto los casos indicados en las Reglas 14:8, 14:9, 15:4 2º párrafo y 15:5 3º párrafo, los jugadores defensores que interfieran con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, por ejemplo al no ocupar inicialmente una posición correcta o al moverse posteriormente hacia una posición incorrecta, deberán ser penalizados. Esto aplica sin tener en cuenta si la infracción ocurre antes de la ejecución o durante la misma (antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante).

Esto también aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido por un toque de silbato ordenando la reanudación o no. La Regla 8:7c aplica en conjunto con las Reglas 16:1b y 16:3d.

Un lanzamiento que fuera negativamente afectado por la interferencia de un defensor deberá, en principio, ser repetido.

Regla 16 - LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

Amonestación

16:1 Una amonestación es la sanción adecuada para:

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

Comentario:

Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 2 minutos

Un jugador que ya ha sido excluido por 2 minutos no debería ser posteriormente amonestado.

No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

16:2 El árbitro deberá comunicar la amonestación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrando una tarjeta amarilla (Gestoforma N° 13).

Exclusión

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

- a) un mal cambio, si un jugador adicional ingresa al campo o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambios (4:5-6); observar, no obstante, la Regla 8:10b (ii);
- b) por infracciones del tipo indicado en la Regla 8:3, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones (ver 16:1, Comentario);
- c) por infracciones del tipo indicado en la Regla 8:4;
- d) por actitud antideportiva de parte de un jugador, tal como se indica en la Regla 8:7, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones;

- e) por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, tal como se indica en la Regla 8:7, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación;
- f) por actitud antideportiva de un jugador u oficial de equipo, como se indica en la Regla 8:8; ver también 4:6 ;
- g) como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo (16:8, 2º párrafo; ver, no obstante 16:11b).
- h) Por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 2 minutos (16:9a);

Comentario:

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

16:4 Después de solicitar time-out, el árbitro deberá comunicar claramente la exclusión al jugador infractor y al planillero - cronometrista, mediante la gestoforma prescrita para tal circunstancia, es decir, un brazo levantado con dos dedos extendidos (Gestoforma N° 14).

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

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

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

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar el primer período del partido, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo juego regular hasta la prórroga y entre las prórrogas. Una exclusión por 2 minutos que no se haya cumplido al finalizar las prórrogas, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros, de acuerdo con el [Comentario](#) de la Regla 2:2.

Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción adecuada para:

- a) infracciones de los tipos indicados en las Reglas 8:5 y 8:6;
- b) por actitud antideportiva grave del tipo de la indicada en la Regla 8:9, o por actitud antideportiva extremadamente grave del tipo de las indicadas en la Regla 8:10 cometidas por un jugador o de un oficial de equipo, ya sea dentro del campo de juego o fuera de él;
- c) por actitud antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo de acuerdo a la Regla 8:7, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por dos minutos de acuerdo con las Reglas 16:1b y 16:3d-e.;
- d) debido a la tercera exclusión de un mismo jugador (16:5);
- e) por actitud antideportiva significativa o repetida durante un procedimiento de desempate tal como la ejecución de lanzamientos de 7 metros (2:2, Comentario y 16:10).

16:7 Después de solicitar un time-out, los árbitros deberán comunicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrándole una tarjeta roja (Gestoforma N° 13).

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

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

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

Como se indica en las reglas 8:6 y 8:10, las descalificaciones por los motivos indicados en esas reglas deben ser informados por escrito a las autoridades pertinentes para una acción posterior. En tales casos, tanto el “oficial responsable de equipo” como el Delegado (ver Aclaración 7) deberá ser informado inmediatamente después de la decisión.

Más de una infracción en la misma situación

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

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

- a) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva antes de que se haya reanudado el partido, deberá ser sancionado con una exclusión por 2 minutos adicional (16:3g). (Si la exclusión por 2 minutos adicional es la tercera, entonces el jugador deberá ser descalificado);
- b) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión por 2 minutos) comete una actitud antideportiva antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- c) si un jugador recién excluido por 2 minutos comete una actitud antideportiva grave o **extremadamente grave** antes de que el partido se haya reanudado, deberá ser descalificado (16:6c). Estas sanciones se combinarán originando una reducción durante 4 minutos (16:8, 2º párrafo);
- d) si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión) comete una actitud antideportiva grave o **extremadamente grave** antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 4 minutos (16:8, 2º párrafo).

Infracción durante el tiempo de juego

16.10 Las sanciones por acciones ocurridas durante el tiempo de juego están establecidas en las Reglas 16:1, 16:3 y 16:6. En el concepto “tiempo de juego” están incluidas todos los descansos, los time-outs, los team time-outs y los períodos de las prórrogas. En todos los otros procedimientos de desempate (tal como lanzamientos de 7 metros), sólo aplica la regla 16:6. En este caso, cualquier forma de actitud antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del jugador implicado (ver Regla 2:2, Comentario).

Infracciones fuera del tiempo de juego

16.11 Las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves, **actitudes antideportivas extremadamente graves** o cualquier forma de acciones particularmente imprudentes (ver reglas 8:6-10)–cometidas por un jugador u

oficial de equipo que tengan lugar dentro del recinto donde se está disputando el partido, pero fuera del tiempo de juego, deberán sancionarse como se indica a continuación:

Antes del partido:

- a) una amonestación será la sanción en el caso de actitud antideportiva [bajo las reglas 8:7-8](#).
- b) una descalificación del jugador u oficial culpable será la sanción en el caso de [acciones juzgadas bajo las reglas 8:6 y 8:10, pero el equipo tiene permitido empezar con 14 jugadores y 4 oficiales](#). La Regla 16:8 - 2º párrafo, sólo tiene validez para las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego. De acuerdo con esto, la descalificación no va acompañada con una exclusión por 2 minutos

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

Después del partido:

- c) Informe escrito.

Regla 17 - LOS ÁRBITROS

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

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

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

Los árbitros, también constatan la presencia de ambos equipos con sus uniformes apropiados. Ellos verifican la plancha de juego y examinan el equipamiento deportivo de los jugadores. Además, se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio esté dentro de los límites reglamentarios y establecen la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada uno de los equipos. Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:1-2 y 4:7-9).

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 (por ejemplo, un capitán de equipo) que actuará en representación del “oficial responsable de equipo”.

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

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

Si uno de los árbitros queda incapacitado para finalizar el partido, el otro continuará el partido solo.

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

17:6 Si ambos árbitros hacen sonar el silbato para señalar una infracción y concuerdan respecto al equipo que debe ser penalizado, pero tienen opiniones distintas en cuanto a la severidad de la sanción, la más severa de ambas sanciones es la que deberá aplicarse.

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

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

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

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

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

17:10 Después del partido, los árbitros tienen la responsabilidad de comprobar si se ha redactado correctamente la planilla de juego.

Las descalificaciones de los tipos indicados en las Reglas 8:6 y 8:10, deben explicarse en la planilla de juego.

17:11 Las decisiones de los árbitros fundadas en sus observaciones de los hechos o en sus juicios son irrevocables.

Sólo puede interponerse una apelación contra decisiones que no estén en conformidad con las reglas.

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

17:12 Los árbitros tienen el derecho de suspender un partido temporaria o definitivamente.

Antes de suspender el partido definitivamente, los árbitros deben hacer todos los esfuerzos posibles para continuarlo.

17:13 La vestimenta negra está reservada primariamente para los árbitros.

17:14 Los árbitros y los delegados pueden usar equipamiento electrónico para su comunicación interna. Las reglas para su utilización son determinadas por la respectiva Federación.

Regla 18 - EL PLANILLERO Y EL CRONOMETRISTA

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

El planillero tiene la responsabilidad principal de controlar la lista de jugadores, la planilla de juego, la entrada de jugadores que llegan una vez que el partido haya comenzado y la entrada de jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, tales como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio y la salida o entrada de jugadores suplentes, son consideradas como de responsabilidad compartida.

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

Consultar también la Aclaración N° 7 para observar los procedimientos adecuados para las intervenciones del planillero – cronometrista cuando deba desempeñar algunas de las funciones indicadas precedentemente.

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

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

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

GESTOFORMAS DE LA I.H.F.

Cuando se sanciona un tiro libre o un saque lateral, los árbitros deben indicar inmediatamente la dirección en la que el lanzamiento debe ser ejecutado (Gestoformas 7 ó 9).

Luego de ello, de corresponder al caso, deberían realizar la gestoforma obligatoria que corresponda para indicar cualquier sanción disciplinaria (Gestoformas 13 –14).

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

Las Gestoformas N° 12, 15 y 16 son obligatorias en aquellas situaciones donde se aplican.

Las Gestoformas N° 8, 10 y 17son usadas en los casos en que los árbitros lo consideren necesario.

Índice de las gestoformas

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



1. Invadir el área de arco



2. Doble dribbling.



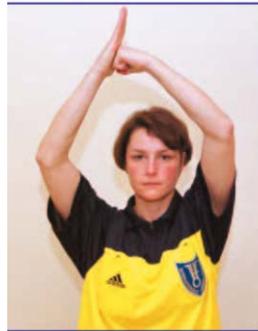
3. Pasos, más de 3 segundos.



4. Abrazar, agarrar, empujar.



5. Golpear.



6. Falta de ataque.



7. Saque lateral (dirección)



8. Saque de arco.



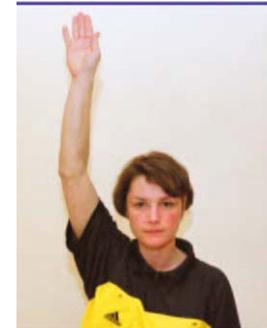
9. Tiro libre dirección (dirección)



10. No respetar la distancia de 3 metros.



11. Juego pasivo.



12. Gol



13. Amonestación (amarilla);
descalificación (roja).



14. Exclusión por 2 minutos.



~~15. Expulsión~~



15. Time – out.



16 Permiso para la entrada al campo de juego de dos personas (que están autorizadas a participar) durante un time - out.



17. Gesto de advertencia de juego pasivo.

ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO

Índice

1. Ejecución de un tiro libre luego de la señal de finalización del tiempo de juego (2:4-6).
2. Time – out (2:8).
3. Team time – out (2:10).
4. Juego pasivo (7.11-12).
5. Saque de centro (10:3).
6. Definición de “clara ocasión de gol” (14:1).
7. Intervención por parte del Cronometrista o Delegado (18:1)..

Aclaración 1.

EJECUCIÓN DE UN TIRO LIBRE LUEGO DE LA SEÑAL DE FINALIZACIÓN DEL TIEMPO DE JUEGO (2:4-6)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un tiro libre después que el tiempo de juego ha finalizado no está realmente interesado en tratar de convertir un gol, ya sea porque el resultado del partido está definido o porque la posición en que debe ejecutarse dicho lanzamiento está demasiado lejos del arco rival. Aunque técnicamente las reglas requieren que el tiro libre sea ejecutado, los árbitros deberían **mostrar su buen criterio** y considerar que el lanzamiento ha sido realizado si un jugador, que está aproximadamente en la posición correcta, simplemente deja caer la pelota al piso o la entrega en la mano de los árbitros.

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

Los árbitros también deben estar muy atentos para sancionar otras infracciones cometidas por parte de alguno de los dos equipos. Los adelantamientos reiterados de los jugadores defensores deben ser sancionados (15:4, 15:9; 16:1b, 16:3d). También debe tenerse en cuenta que los jugadores atacantes frecuentemente violan las reglas durante la ejecución; por ejemplo, cuando uno o más jugadores cruzan la línea de tiro libre después que el silbato haya sonado, pero antes que el lanzamiento haya sido ejecutado (13:7 - 3º párrafo), o cuando el ejecutante se mueve o salta al lanzar (15:1, 15:2, 15:3). Es muy importante no permitir que se convaliden goles convertidos en forma antirreglamentaria.

Aclaración 2.

TIME – OUT (2:8)

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

- a) Existen influencias externas, por ejemplo cuando se debe limpiar el campo de juego.
- b) Un jugador parece estar lesionado.
- c) Un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo cuando se demora la ejecución de un lanzamiento formal o cuando un jugador lanza la pelota lejos o no la suelta.
- d) Si la pelota toca en el techo o en un objeto fijo sobre el campo de juego (11:1) y cae muy lejos del lugar en que debería ejecutarse el saque lateral, causando una demora inusual.

Cuando se determina la necesidad de solicitar un time-out, en éstas y en otras circunstancias, los árbitros deberían considerar antes que nada si la interrupción del juego, sin solicitarlo, podría originar una ventaja antideportiva para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo se encuentra ganando por un amplio margen al final del partido, podría no ser necesario señalar un time-out ante una breve interrupción necesaria para secar el piso. De la misma forma, si el equipo que se vería perjudicado por la no solicitud del time-out, es de alguna manera el culpable de la pérdida de tiempo, tampoco hay ninguna razón para otorgarlo.

Otro hecho importante a tener en cuenta es la duración que se espera para la interrupción. La duración de la interrupción causada por la lesión de un jugador es frecuentemente difícil de estimar, por ello podría ser más seguro solicitar directamente un time-out. Inversamente, los árbitros no deberían apurarse a solicitarlo sólo porque la pelota ha abandonado el campo de juego. En tales casos, la pelota es generalmente devuelta y el partido puede reanudarse rápidamente. De no ocurrir así, los árbitros **deberían** estar concentrados para poner la pelota de reserva rápidamente en juego (3:4), precisamente para evitar las solicitudes **innecesarias** de time-out.

La obligatoriedad de solicitar un time-out en relación con el lanzamiento de 7 metros ha sido removida. Todavía, en algunas ocasiones, puede ser necesario solicitar un time-out basado en un juicio subjetivo de acuerdo con los principios recién discutidos. Esto puede involucrar situaciones donde uno de los equipos demora claramente la ejecución, incluyendo por ejemplo un cambio del arquero o del ejecutante.

Aclaración 3.

TEAM TIME – OUT (2:10)

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

El equipo que desea solicitar un team time - out deberá hacerlo por medio de un oficial que coloque una tarjeta verde en la mesa de control enfrente del planillero – cronometrista (Es recomendable que la tarjeta verde posea aproximadamente 15 x 20 cm. y tenga una gran letra T de cada lado).

Un equipo puede solicitar su team time-out sólo cuando tenga posesión de la pelota (ya sea que esté en juego o durante una interrupción). Los equipos deberán tener garantizado que el team time-out será concedido inmediatamente, siempre que el equipo que la solicitó no perdiera la posesión de la pelota antes que el cronometrista tenga tiempo de pitar (en cuyo caso deberá devolverse la tarjeta verde al equipo).

El cronometrista interrumpe posteriormente el juego haciendo sonar el silbato y detiene el cronómetro (2:9). Él hace la gestoforma de time-out (Nº 16) y señala con el brazo extendido el equipo que ha solicitado el team time-out.

La tarjeta verde es colocada sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el team time-out y debe permanecer allí mientras dure el time-out.

Los árbitros reconoce el team time-out y entonces el cronometrista empieza a controlar la duración de la interrupción con un cronómetro adicional. El planillero anota el team time-out en la planilla de juego, así como el equipo que lo ha pedido y el tiempo de juego en el que ha sido solicitado.

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

Para el propósito de las sanciones bajo Regla 16, un team time-out se define como parte del tiempo de juego (16:10), de forma tal que tanto las actitudes antideportivas como otro tipo de infracciones son sancionadas de la manera normal. En este contexto, es irrelevante si el jugador u oficial implicado se encuentren dentro o fuera del campo de juego. De igual manera, una amonestación, exclusión o descalificación bajo las reglas 16:1-3 y 16:6-9 puede ser dada por actitud antideportiva (8:7-10) o por acciones del tipo de las indicadas en la Regla 8:6b.

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

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando el team time-out expira. El partido se reanuda por medio del lanzamiento que existía cuando la interrupción fue concedida; o, si la pelota estaba en juego, por medio de un tiro libre a favor del equipo que solicitó el team time-out, a ejecutarse desde el lugar en que se encontraba la pelota al momento de la interrupción.

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

Aclaración 4.
JUEGO PASIVO (7.11-12)

A. Lineamientos generales

La aplicación de las reglas correspondientes al juego pasivo tiene el objetivo de prevenir los métodos de juego poco atractivos y las demoras intencionales durante el transcurso del encuentro. Esto requiere que los árbitros reconozcan y juzguen los métodos pasivos de una manera consistente durante el partido.

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

Las formas pasivas de jugar suelen ser usadas relativamente con mayor frecuencia en las siguientes situaciones:

- un equipo gana por poco margen cerca del final del partido;
- un equipo tiene un jugador excluido;
- cuando la capacidad de un equipo es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las siguientes especificaciones raramente aplican por sí solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por parte de los árbitros. En particular, debe ser tomado en cuenta el impacto de un trabajo defensivo activo realizado en conformidad con las reglas.

B. Utilización del gesto de advertencia

El gesto de advertencia debería ser usado particularmente en las siguientes situaciones:

B1. Gesto de Advertencia cuando los cambios son realizados lentamente o cuando la pelota se mueve lentamente en la transición de la defensa al ataque:

Los indicativos típicos de esta situación son:

- los jugadores están parados en cercanías del centro del campo esperando a que los cambios se hayan realizado;
- un jugador está demorando la ejecución de un tiro libre pretendiendo no conocer el lugar correcto), de un saque de centro (a través de una lenta recuperación de la pelota por parte del arquero, de un pase errático al medio, o por caminar lentamente con la pelota hacia el centro), de un saque de arco o de un

saque lateral, después de que el equipo haya sido previamente advertido por el uso de tales tácticas para demostrar;

- 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 ejerciendo ningún tipo de presión.

B2. Gesto de Advertencia en relación con un cambio tardío, durante la fase de organización del ataque:

Los indicativos típicos de esta situación son:

- todos los jugadores han ocupado ya su posición en ataque;
- el equipo empieza la fase de organización con una etapa de pases preparatoria;
- recién después que esta etapa ha comenzado, el equipo realiza el cambio de jugadores.

Comentario:

Un equipo que ha intentado un contraataque rápido desde su propia mitad del campo, pero ha fallado en lograr una inmediata oportunidad de gol después de alcanzar la mitad del campo rival, debe tener permitido realizar un rápido cambio de jugadores en ese momento.

B3. Durante una fase de organización excesivamente larga:

En principio, a un equipo siempre se le debe permitir realizar una fase de organización con una etapa de pases preparatoria antes que pueda esperarse que comience una acción de ataque.

Los indicativos típicos de una fase de organización demasiado larga son:

- el equipo atacante no realiza ninguna acción de ataque.

Comentario:

Una “acción de ataque” existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para moverse en forma tal que sus jugadores ganen una ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementa el ritmo de ataque en comparación con la fase de organización:

- *sus jugadores reiteradamente reciben la pelota mientras están parados o moviéndose lejos del arco;*
- *pican repetidamente la pelota mientras están parados;*

- *cuando, al confrontar con un adversario, el jugador atacante gira prematuramente su cuerpo esperando que los árbitros interrumpen el juego; o no gana ninguna ventaja espacial sobre el defensor;*
- *acciones defensivas activas: la existencia de métodos activos de defensa impiden a los atacantes incrementar el ritmo ya que los defensores bloquean las trayectorias de la pelota, o impiden los movimientos intentados por los jugadores;*
- *un criterio especial para fases de organización excesivamente largas es cuando el equipo atacante no logra incrementar claramente el ritmo para pasar de la fase de organización a la fase de definición.*

C. Cómo debería utilizarse el gesto de advertencia

Si un árbitro (ya sea el árbitro central o el de arco) reconoce la ocurrencia del juego pasivo, debe levantar su brazo (Gesto-forma N° 17) para indicar que, a su juicio, el equipo que está en posesión de la pelota no está tratando de llegar a una posición de lanzamiento al arco. El otro árbitro debería también mostrar el mismo gesto.

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

La gestoforma se mantiene hasta que:

1. El ataque haya finalizado
2. El gesto de advertencia ya no tenga validez (ver más abajo)

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

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

- a) el equipo en posesión realiza un lanzamiento al arco y la pelota vuelve hacia este equipo luego de golpear en el arco o en el arquero (directamente o en forma de un saque lateral), o
- b) Un jugador o un oficial del equipo defensor recibe una sanción progresiva conforme a la Regla 16, debido a una infracción o a una conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, el equipo en posesión debe tener permitida una nueva fase de organización.

D. Después de mostrar el gesto de advertencia:

Después de mostrar el gesto de advertencia, los árbitros deberían permitir que el equipo en posesión de la pelota tenga algo de tiempo para cambiar su accionar. Respecto a esto, los árbitros deben tener en cuenta los niveles de destreza de acuerdo a las diferentes edades y categorías de juego

El equipo advertido debería tener de esta forma la posibilidad de preparar una acción de ataque hacia el arco.

Si el equipo en posesión de la pelota no hace un intento reconocible de alcanzar una posición desde donde realizar un lanzamiento al arco, entonces uno de los árbitros decide que está incurriendo en juego pasivo (Reglas 7:11-12). (Ver también, más abajo, los “Criterios de toma de decisión después de mostrar el gesto de advertencia”)

Observación:

El juego pasivo no debería ser pitado durante un movimiento hacia adelante con posibilidades de lanzar al arco del adversario, o cuando el jugador con el balón demuestre que está tratando de hacer un lanzamiento.

Criterios de toma de decisión después de mostrar el gesto de advertencia

D1. El equipo atacante

- No hay claro incremento en el ritmo
- No hay acciones de ataque hacia el arco
- Acciones 1 vs. 1 donde no se logra ventaja espacial
- Demoras al jugar la pelota (por ejemplo, porque la trayectoria de los pases está siendo bloqueada por el equipo defensor)

D2. El equipo defensor

- El equipo defensor trata de impedir un incremento en el ritmo o una acción de ataque mediante métodos defensivos activos y reglamentarios.
- El juego pasivo no debe ser pitado si una defensa agresiva interfiere el flujo del ataque por medio de constantes infracciones

E. Apéndice

Indicaciones de una reducción del ritmo

- acciones hacia los costados y no en profundidad hacia el arco
- frecuentes carreras diagonales en frente de los defensores sin ejercer ninguna presión sobre ellos

- no hay acciones profundas, tales como confrontar con el adversario 1 vs. 1 o pasar la pelota a jugadores ubicados entre las líneas del área de arco y del área de tiro libre
- repetidos pases entre dos jugadores sin ningún claro incremento del ritmo o acciones hacia el arco
- pasar la pelota entre todas las posiciones involucradas (extremos, pivotes y armadores) sin ningún claro incremento del ritmo o acciones reconocibles hacia el arco.

Indicaciones de acciones 1 vs 1 donde no se gana ventaja espacial

- acciones 1 vs. 1 donde es obvio que no hay lugar para una penetración (algunos adversarios bloquean el camino a para esa penetración)
- acciones 1 vs. 1 sin el propósito de penetrar hacia el arco
- acciones 1 vs. 1 donde el objetivo es simplemente obtener un tiro libre (por ejemplo, decidiendo quedarse inmóvil o finalizando la acción 1 vs. 1 aún cuando hubiera sido posible penetrar).

Indicaciones de métodos defensivos activos en conformidad con las reglas

- tratar de no cometer infracciones para evitar interrumpir el juego
- obstruir las trayectorias de los atacantes, quizás usando dos defensores
- movimientos hacia adelante, para bloquear las trayectorias de pase
- movimiento de los defensores hacia adelante, para forzar a que los atacantes se muevan hacia atrás en el campo.
- provocar que el ataque pase la pelota hacia atrás, hacia posiciones inofensivas.

Aclaración 5.

SAQUE DE CENTRO (10:3)

Para la interpretación de la Regla 10.3, como un principio normativo, los árbitros deberían tener en cuenta el objetivo de alentar a los equipos a ejecutar el saque de centro en forma rápida. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser rigurosos y no deberían buscar motivos para interferir o sancionar a los equipos que tratan de ejecutarlo rápidamente.

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

Aunque la regla establece que el ejecutante debe colocar un pie sobre el centro de la línea central, con una tolerancia de 1,5 metros desde el centro, los árbitros no deberían ser excesivamente exigentes con respecto a este punto y preocuparse por unos pocos centímetros más o menos. Lo principal es evitar las situaciones injustas y las incertidumbres del adversario con respecto a dónde y cuándo se ejecuta el saque de centro.

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

Aclaración 6.

DEFINICIÓN DE CLARA OCASIÓN DE GOL (14:1)

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

- a) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está ubicado en los bordes del área de arco del equipo rival con la posibilidad de lanzar al arco, sin que ningún jugador sea capaz de colocarse delante de él para impedir el lanzamiento por medios legales.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y cuando no haya un jugador adversario en posición de evitar la recepción de la pelota por medios legales.

- b) Un jugador que tiene dominio del cuerpo y de la pelota, está corriendo (o va en dribbling) sólo en contraataque hacia el arquero, sin que ningún jugador del equipo rival sea capaz de colocarse delante de él y detener el contraataque.

Esto también aplica si el jugador aún no tiene control de la pelota, pero está listo para una recepción inmediata de la misma, siempre y el arquero adversario por medio de una colisión como se indica en el Comentario de la Regla 8:5 impide la recepción de la pelota. En este caso especial, las posiciones de los jugadores defensores son irrelevantes.

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

Aclaración 7.

INTERVENCIÓN POR PARTE DEL CRONOMETRISTA O DELEGADO

Si el cronometrista (o un delegado) interviene cuando el partido ya está interrumpido, el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la razón de la interrupción.

Si el cronometrista (o un delegado) interrumpe el partido cuando la pelota está en juego, aplican las siguientes regulaciones:

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

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

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

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

a. Intervención del cronometrista

El cronometrista debería esperar hasta la siguiente interrupción en el juego y recién después informar a los árbitros.

Si a pesar de esto el cronometrista interrumpe el partido mientras la pelota está en juego el partido se reanudará con un tiro libre favorable al equipo que tenía la pelota al momento de la interrupción. Si la interrupción fue causada por una falta cometida por el equipo defensor y si la intervención impidió una clara ocasión de gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1b.

(Lo mismo aplica si el cronometrista interrumpe el juego debido a un requerimiento de un team time-out , y los árbitros los rechazan porque la oportunidad es incorrecta. Si una clara ocasión de gol es evitada por esta interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros.)

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

b. Intervención del delegado

Los delegados técnicos de la IHF, de una federación continental o de una Federación nacional, que estén en funciones durante el partido, tienen el derecho de informar a los árbitros sobre una decisión que esté en contradicción con las reglas de juego (excepto en el caso de una decisión de los árbitros basada en su observación de los hechos) o de la existencia de una infracción en la zona de cambios.

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

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

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

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

REGLAMENTO RELATIVO A LAS ZONAS DE CAMBIO

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

Las reglamentaciones para los torneos organizados por la IHF o Federaciones Continentales prescriben que los bancos de suplentes **y también las respectivas zonas de “entrenadores”** deberán comenzar a una distancia de 3,5 m. de la línea central. Esto también se recomienda para eventos de otro nivel.

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

2. Sólo los jugadores y oficiales de equipo inscriptos en la planilla de juego están autorizados a permanecer en las zonas de cambio (Regla 4:1-2). **Los colores que puedan causar confusión con los jugadores de campo del equipo adversario no deben ser permitidos**

En los casos en que sea necesaria la presencia de un intérprete, éste deberá situarse detrás del banco de suplentes.

3. Los oficiales de equipo presentes en la zona de cambio deben estar vestidos con un equipamiento deportivo completo, o bien llevar ropa civil.
4. El planillero y el cronometrista deberán colaborar con los árbitros para controlar la ocupación de las zonas de cambio, antes y durante el partido.

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

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

Sin embargo, a los **oficiales** se les **permite** desplazarse dentro de la “zona de entrenadores”. **La zona de entrenadores es el área directamente en frente de los bancos y, si fuera posible, también directamente detrás de los mismos.**

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

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

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

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

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

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

No está permitido a los jugadores u oficiales:

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

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

Más generalmente, los jugadores y oficiales de equipo permanecen bajo la jurisdicción de los árbitros a lo largo del partido, y las reglas normales para las sanciones disciplinarias también aplican si jugador u oficial decide ocupar una posición fuera del campo y fuera de la zona de cambios. Por consiguiente, las conductas antideportivas, conductas antideportivas graves y las **conductas antideportivas extremadamente graves** serán sancionadas de la misma manera que si la infracción hubiera tenido lugar en el campo o en la zona de cambios.

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

Normas para la construcción de los arcos y de los campos de juego.

- a) El campo de juego (Ilustración 1), consiste de un rectángulo que mide 40 x 20 m. Debería controlárselo midiendo la longitud de sus dos diagonales que, desde el lado externo de un vértice hasta el lado externo del vértice opuesto deberían medir 44,72 m. La longitud de las diagonales para cada mitad del campo de juego deberían medir 28,28 m. (tomados desde el lado externo de cada uno de los vértices hasta el punto medio exterior de la línea central del lado opuesto al vértice del campo).

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

- b) El área de arco frente a cada arco, consiste de un rectángulo de 3 x 6 m. conectado con dos cuartos de círculo que se marcan con un radio de 6 m. Se construye marcando una línea recta de 3 m. de longitud paralela a la línea de gol y a una distancia de 6 m., medida desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de área de arco. Esta línea se continúa en ambos extremos con dos cuartos de círculo que tienen como centro el vértice posterior interno de los respectivos postes del arco y tienen un radio de 6 m. Las líneas y los cuartos de círculo que demarcan el área de arco se llaman línea de área de arco. La distancia exterior entre los puntos donde los dos cuartos de círculo encuentran a la línea de fondo medirá 15 m. (Ilustración 5).
- c) La línea discontinua de tiro libre (línea de 9 m.) se marca en forma paralela y concéntrica a la línea de área de arco, a una distancia que esté 3 metros más alejada de la línea de gol. Los segmentos de línea, así como los espacios entre ellos, miden 15 cm.
Los segmentos deberían ser marcados en forma tal que se corten en ángulo recto y en forma radial. Las mediciones de los segmentos de curva son tomadas sobre la cuerda externa (Ilustración 5).
- d) La línea de 7 metros, de 1 m. de longitud, se marca directamente frente al arco, en forma paralela a la línea de gol y a una distancia de 7 m. desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de 7 metros (Ilustración 5).
- e) La línea de restricción del arquero (línea de 4 metros) se marca directamente frente al arco con una longitud de 15 cm. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 m., medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado delantero de la línea de 4 metros, lo que significa que el ancho de ambas líneas está incluido en la medición (Ilustración 5).
- f) La superficie de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1m. de ancho a lo largo de la línea lateral y de 2 m. atrás de las líneas de fondo.

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

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

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

En los ángulos entre los postes y el travesaño, las franjas están pintadas del mismo color y miden 28 cm. hacia cada lado. Todas las otras franjas de colores miden 20 cm. de longitud. Los arcos deben estar provistos de una red, llamada “red del arco”, que debe estar fijada de forma tal que la pelota lanzada dentro del arco no pueda rebotar inmediatamente o pasar a través de ella. Si fuese necesario, puede utilizarse una red adicional que se colocará dentro del arco y por detrás de la línea de gol. La distancia entre la línea de gol y la red adicional debería ser de aproximadamente 70 cm. (60 cm. como mínimo).

- h) La profundidad de la red del arco por detrás de la línea de gol debería ser de 0,9 m. en la parte superior y 1,1 m. en la parte inferior; ambas medidas con una tolerancia de +/- 0,1 m. El tamaño de las mallas de la red no debería ser mayor que 10 x 10 cm. La red debería estar fijada a los postes y al travesaño al menos cada 20 cm. Se permite que la red del arco y la red adicional sean atadas juntas de forma tal que ninguna pelota pueda pasar entre las dos redes.
- i) Detrás del arco, en el centro de la línea de fondo y a una distancia de 1,5 m. de ella, debería haber una red vertical, a modo de barrera, con una longitud de 9 - 14 metros y a una altura de 5 m. medidos desde el piso.
- j) En el centro de las zonas de cambio, sobre una de las líneas laterales, se coloca la mesa del cronometrista. La mesa, cuya longitud máxima es de 4 m., debería ser colocada 30 ó 40 cm. por sobre el nivel del piso del campo de juego para permitir la correcta visión del mismo.
- k) Todas las mediciones en las que no se especifica ninguna tolerancia, deben corresponder a las normas ISO (International Standard Organization -ISO 2768 - 1: 1989).

