



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO



REGLAS DE JUEGO Balonmano Playa

Edición 1 de julio de 2016

rfebm.com

rfebm.com



**REAL
FEDERACIÓN
ESPAÑOLA
DE BALONMANO**

Reglas de Juego

BALONMANO PLAYA

Edición 1 de julio de 2014



rfebm.com



REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA DE BALONMANO

rfebm.com

Prólogo

Estas reglas de juego entrarán en vigor el 8 de julio de 2014.

Para mayor simplicidad, este reglamento generalmente utiliza la forma masculina para referirse a los jugadores, oficiales, árbitros y demás personas. No obstante, las reglas se aplican tanto a los participantes masculinos como femeninos, excepto aquellas que se refieren al tamaño del balón (ver Regla 3).

La filosofía del balonmano playa se basa en los principios del juego limpio (*fair play*). Cada decisión tiene que ser adoptada de acuerdo con estos principios.

Juego limpio (*fair play*) significa:

Respetar la salud, integridad y cuerpo de los jugadores.

Respetar el espíritu y filosofía del juego.

Respetar la continuación del juego, pero sin tolerar nunca que se adquiera una ventaja infringiendo las reglas.

Promover el espíritu de la auténtica deportividad y perseguir el sentido cultural y deportivo de las competiciones.

Conforme a la filosofía del balonmano playa (*atractivo del juego – dos equipos jugando al completo tanto como sea posible*), cualquier infracción impuesta durante el juego será en contra de los jugadores como individuos y no castigando al equipo al completo.

rfebm.com

Índice

Prólogo	7
Índice	9
Reglas de Juego	11-76
1 - El terreno de juego	12-19
2 - El inicio del partido, tiempo de juego, señal final, tiempo muerto (<i>time-out</i>) y tiempo muerto (<i>time-out</i>) de equipo	20-27
3 - El balón	28
4 - El equipo, equipación y sustituciones	29-34
5 - El portero	35-36
6 - El área de portería	37-38
7 - Cómo puede jugarse el balón, juego pasivo	39-42
8 - Faltas y comportamiento antideportivo	43-47
9 - El gol y la decisión del resultado del partido	48-52
10 - Saque de árbitro	53
11 - Saque de banda	54
12 - Saque de portería	55-56
13 - Golpe franco	57-60
14 - Lanzamiento de 6 metros	61-62
15 - Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos (<i>saque de banda, saque de portería, golpe franco y lanzamiento de 6 metros</i>)	63-64
16 - Las sanciones	65-71
17 - Los árbitros	72-74
18 - El cronometrador y el anotador	75-76
Anexos	77-127
Gestoforma	79-90
Aclaraciones a las reglas de Juego	91-106
Reglamento relativo a la zona de cambios	107-111
Reglamento relativo al uniforme deportivo	113-119
Reglamento relativo a la arena y a la iluminación	121-123
Glosario de términos	125-127

rfebm.com



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO

rfebm.com

Reglas de juego

El terreno de juego

- 1:1** El terreno de juego (*gráfico Núm. 1*) es un rectángulo de 27 metros de largo y 12 metros de ancho, que consta de un área de juego y dos áreas de portería. Las dimensiones del terreno de juego se miden desde el borde exterior de las líneas que delimitan el campo.

La superficie del terreno de juego debe componerse de arena nivelada, tan llana y uniforme como sea posible, libre de piedras, conchas y cualquier otra cosa que pueda representar riesgos de cortes o lesiones para los jugadores.

La arena debe tener al menos 40 centímetros de profundidad y componerse de granos finos no compactados.

El terreno de juego debe tener orientación norte-sur.

Las características del terreno de juego no deben ser alteradas durante el encuentro de tal forma que uno de los equipos obtenga ventaja.

Deberá existir una zona de seguridad de 3 metros de ancho alrededor del terreno de juego.

El tiempo atmosférico no debe suponer ningún peligro de lesión para los jugadores.

Para las competiciones disputadas por la noche, la iluminación en el área de juego debe ser de 400 lux (*mínimo*).

- 1:2** El terreno de juego está demarcado por líneas (*gráfico Núm. 1a*). Cada línea pertenece a la zona que demarca. Las dos líneas más largas que delimitan el campo se denominan líneas laterales. Las dos líneas más cortas que delimitan el

campo se llaman líneas de meta, aunque no hay una línea entre los postes de la portería. Las líneas que delimitan el área de portería se encuentran a seis metros de la línea de gol y discurren en paralelo a ésta.

El terreno de juego está dividido en dos mitades por una línea imaginaria en el medio. El centro de esta línea imaginaria es la posición exacta para el saque de árbitro.

- 1:3** Todas las líneas medirán entre cinco y ocho centímetros de ancho y estarán hechas de cinta de un color vivo que resalte en la arena (azul, amarillo o rojo). Las cintas deberán ser flexibles y resistentes al desgaste, pero no deberán dañar los pies de los jugadores ni de los oficiales, y estarán firmemente ancladas en la arena en cada esquina del terreno de juego y en la inserción entre cada línea de área de portería y la línea de banda, con todos los anclajes bien enterrados.

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

La portería

- 1:4** a) En el centro de cada línea de portería se colocará una portería rectangular. Deberá constar de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del campo y

unidos en la parte superior por un travesaño horizontal o larguero;

- b) los postes de la portería se extenderán verticalmente y la altura será de dos metros contados desde la superficie de la arena hasta la parte inferior del travesaño horizontal, y la distancia interna entre los postes verticales será de tres metros;
- c) los postes y el larguero de la portería que forman la estructura de aluminio tubular deberán ser de un diseño específico, con un diámetro externo de ocho centímetros y pintados en un color vivo que contraste claramente con la arena y con el fondo (*amarillo, azul o rojo*). El color de ambas porterías debe ser el mismo;
- d) los postes y el larguero de la portería deberá completarse con un bastidor de soporte de la red, cuyo punto más profundo será de 80 centímetros en la parte superior y de un metro en la parte inferior;
- e) cada portería debe incluir una red, hecha de nylon de alta calidad (*u otro material sintético similar, sin nudos, con cuadrados en la malla de 80 milímetros x 80 milímetros o de menor tamaño, con espesor del nylon de seis milímetros*) unida a la parte posterior de los postes y al larguero. La red debe quedar sujeta de tal manera que un balón lanzado contra el lateral de la portería nunca pueda pasar entre la red y el poste y que pueda ser confundido con un gol, y que un balón lanzado a portería no pase entre los postes y la red de forma que se confunda con lanzamiento errado, buscando por tanto una sujeción adecuada y que no interfiera con el portero.

La parte inferior de la red debe estar sujeta a un tubo o a cualquier otro soporte adecuado, de tal forma que el balón que entra en la portería no puede superar en ningún caso la red. El color de la red deberá contrastar

con la arena y el fondo y será del mismo color que la portería;

- f) por seguridad de los jugadores y oficiales, la parte inferior de cada portería tiene que estar anclada adecuadamente debajo de la arena. Los anclajes no deben crear un peligro para los jugadores;
- g) tres metros por detrás de cada área de gol, debe colocarse una red de protección (detección) suspendida a lo largo de toda la longitud del campo de juego (12 metros x 7 metros de altura). Las redes de protección (detención) deben llegar adecuadamente a la arena.

La mesa del cronometrador y anotador

- 1:5** La mesa del cronometrador y anotador tendrá espacio para 3-4 personas y estará situada en el centro de la línea de banda y al menos a 3 metros hacia el exterior de la misma.

La mesa del cronometrador y anotador tiene que situarse de tal forma que el cronometrador y el anotador puedan ver las zonas de cambio.

Las zonas de cambio

- 1:6** La zona de cambio para los jugadores de campo es de 15 metros de largo y aproximadamente 3 metros de ancho. Las zonas de cambio se sitúan a ambos lados del área de juego, hacia el exterior de las líneas de banda. Los jugadores de campo deben entrar al terreno de juego sólo desde esta zona.
- 1:7** a) Se permite a los porteros y jugadores de campo que abandonen el área de juego por el camino más corto a la banda de la zona de cambio de su propio equipo.

Esto en la práctica significa que los jugadores pueden abandonar el terreno de juego más allá de toda la línea de banda del área de juego y de las áreas de portería por el lado de la zona de cambio de su propio equipo;

- b) los porteros tienen que entrar en el terreno de juego por la línea de banda de su propia área de portería por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (*reglas 4:13, 5:12*);
- c) se permite al portero reserva esperar su turno de entrada al terreno de juego sentado (*o arrodillado*) en la parte de la línea de banda que discurre entre la línea de portería y la línea de área de portería de su equipo.

Gráfico Núm. 1: El terreno de juego

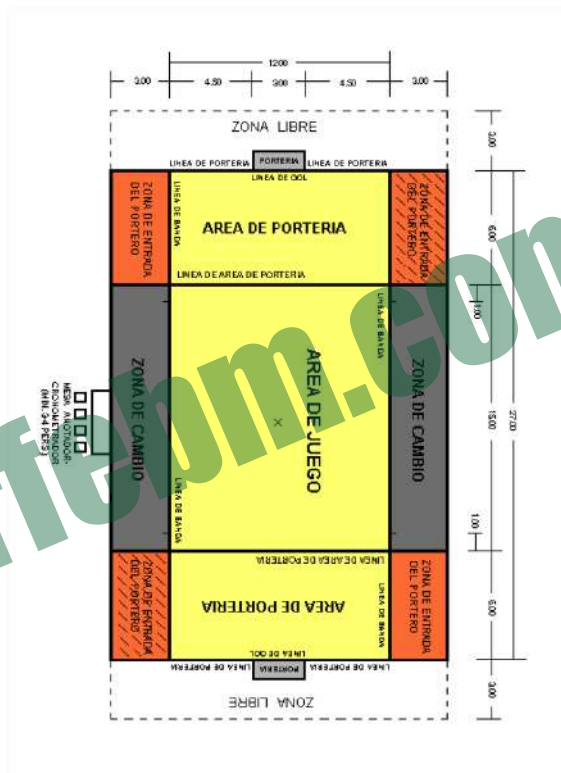


Gráfico Núm. 1a: El terreno de juego

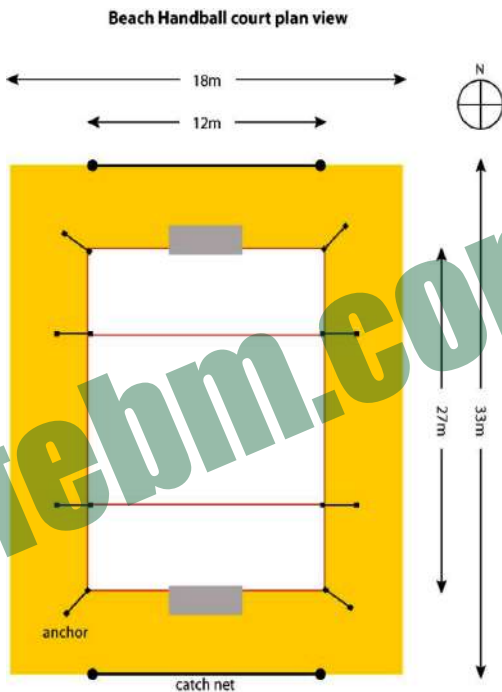
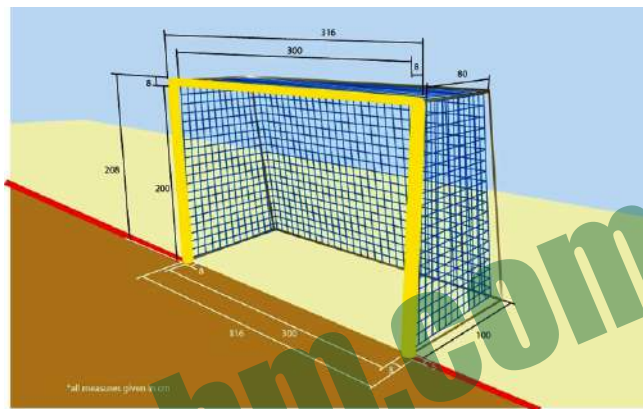


Gráfico Núm. 2: La portería



El inicio del partido, tiempo de juego, señal final, tiempo muerto (*time-out*) y tiempo muerto (*time-out*) de equipo

► El inicio del partido

- 2:1** Antes del encuentro los árbitros determinan mediante sorteo la elección de campos y de las zonas de cambio.

El equipo ganador elegirá o uno de los campos del terreno de juego o la banda de su zona de cambio. El segundo equipo hace su elección en consonancia con la decisión del primer equipo.

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

- 2:2** Cada tiempo del encuentro, y también el “*gol de oro*”, comienza con un saque de árbitro (*regla 10:1-2*), después del toque de silbato de los árbitros (*regla 2:5*).

- 2:3** Los jugadores se colocan en cualquier parte del área de juego.

► El tiempo de juego

- 2:4** El juego consiste en dos periodos que se puntúan por separado. Cada periodo dura 10 minutos (*no obstante, ver reglas 2:6, 2:8 y 4:2*). El descanso entre los dos periodos es de 5 minutos.

- 2:5** El tiempo de juego (*ejecución del saque de árbitro e inicio del cronómetro*) comienza con el toque de silbato del árbitro (*regla 2:2*).

- 2:6** Si el marcador es de empate al final de un periodo, se utiliza el “gol de oro” (regla 9:7). El juego se reanuda con un saque de árbitro (regla 10).

Al ganador de cada periodo se le otorga un punto.

- 2:7** Si ambos periodos son ganados por el mismo equipo, este equipo es el ganador absoluto con una puntuación de 2-0.

- 2:8** *Si cada equipo gana un período, el resultado es de empate. Como siempre tiene que haber un ganador, se utilizará el método del “jugador contra portero” (shoot-out) (regla 9).*

► **La señal final**

- 2:9** El tiempo de juego finaliza con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si tal señal no se produjera, el árbitro con un toque de silbato indicará que el tiempo de juego ha finalizado (reglas 17:10, 18:1, 18,2).

Comentario:

Si no se dispone de instalación mural de cronometraje con señal de final automática, el cronometrador utilizará un reloj de mesa o un cronómetro manual y dará por terminado el juego con una señal final (regla 18:2).

Cuando se utilice una instalación mural pública con cronómetro, éste debe ser configurado para que los minutos vayan del 0 al 10.

- 2:10** Las infracciones y la conducta antideportiva que tengan lugar antes o simultáneamente con la señal final (*del primer tiempo o del partido*) deben sancionarse, aún después de haberse producido la señal. Los árbitros solamente darán por finalizado el encuentro después de ejecutar el correspondiente golpe franco o lanzamiento de 6 metros y de esperar su resultado inmediato (*aclaración Núm. 3*).

2:11 El lanzamiento se repite si la señal final (*del primer tiempo o del partido*) suena precisamente cuando el golpe franco o un lanzamiento de 6 metros se está ejecutando o cuando el balón ya está en el aire. En el caso de repetir el lanzamiento debe esperarse su resultado inmediato antes de que los árbitros finalicen el encuentro.

2:12 Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones personales por infracciones o conducta antideportiva que tengan lugar durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 6 metros en las circunstancias descritas en las reglas 2:10-11. No obstante, una infracción durante la ejecución de este lanzamiento, no supone un golpe franco a favor del equipo contrario.

2:13 Si los árbitros consideran que el cronometrador ha dado la señal final (*del primer tiempo o del partido*) demasiado pronto, los jugadores permanecerán en el terreno de juego y jugarán el tiempo restante.

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

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

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

► Tiempo muerto (*time-out*)

2:14 Los árbitros deciden cuándo y por cuánto tiempo tiene que ser interrumpido el tiempo de juego (tiempo muerto (*time-out*)).

Un tiempo muerto (*time-out*) es obligatorio en las siguientes situaciones:

- a) exclusión o descalificación;
- b) lanzamiento de 6 metros;
- c) tiempo muerto (*time-out*) de equipo;
- d) señal acústica del cronometrador o del delegado técnico;
- e) consulta entre los árbitros de acuerdo con la regla 17:9;
- f) exclusión o descalificación de un oficial de equipo.

Aparte de las situaciones anteriormente indicadas, en las que el tiempo muerto (*time-out*) es obligatorio, se espera que los árbitros utilicen su buen juicio respecto a la necesidad de tiempos muertos (*time-outs*) también en otras situaciones.

Sin embargo, en los casos de tiempos muertos (*time-outs*) obligatorios en los que el juego ha sido interrumpido por una señal acústica del cronometrador o del delegado, el cronometrador está obligado a parar el reloj oficial inmediatamente, sin esperar una confirmación por parte de los árbitros.

Algunas situaciones típicas en las que los tiempos muertos (*time-outs*) no son obligatorios, pero no obstante se tiende a dar en circunstancias normales son:

- a) lesión aparente de un jugador;

- b) clara pérdida de tiempo por un equipo, por ejemplo cuando un equipo retrasa la ejecución reglamentaria de un lanzamiento o cuando un jugador lanza el balón lejos o no lo suelta;
- c) influencias externas, por ejemplo que las cintas o cuerdas deban ser fijadas de nuevo.

Comentario:

Una señal acústica del cronometrador/delegado efectivamente detiene el juego. Incluso si los árbitros (y los jugadores) no se dieran cuenta inmediatamente de que el juego ha sido detenido, cualquier acción sobre el terreno de juego después de la señal acústica queda invalidada.

Esto significa que si se marca un gol después de una señal acústica de la mesa, el “gol” debe ser anulado. De forma similar, una decisión de conceder un saque o lanzamiento a un equipo (cualquier saque o lanzamiento) queda también invalidada. En su lugar, el juego se reanudará en la forma que corresponda a la situación que existía cuando el cronometrador/delegado realizó la señal acústica.

Sin embargo, cualquier sanción disciplinaria adoptada por los árbitros entre el momento de la señal acústica de la mesa y el momento en que los árbitros detienen la acción se mantiene válida. Esto se aplica sea cual sea el tipo de infracción y de sanción.

2:15 Las infracciones durante un tiempo muerto (*time-out*) tienen las mismas consecuencias que las infracciones durante el tiempo de juego (*regla 16:12, comentario 1*).

2:16 Los árbitros señalarán al cronometrador el momento de la parada del cronómetro en un tiempo muerto (*time-out*).

La interrupción del tiempo de juego se indicará al cronometrador con tres pitidos cortos y la gestoforma Núm. 14.

Después de un tiempo muerto (*time-out*) siempre tiene que sonar el silbato para indicar que se reanuda el encuentro (*regla 15:3b*). Con este toque de silbato el cronometrador pone en marcha el cronómetro.

► Tiempo muerto (*time-out*) de equipo

- 2:17** Cada equipo tiene derecho a que se le conceda un tiempo muerto (*time-out*) de equipo de un minuto de duración en el tiempo regular de juego de cada periodo.

Un oficial del equipo que desee solicitar un tiempo muerto (*time-out*) de equipo, lo hará mostrando claramente una “*tarjeta verde*”. A tal fin, irá al centro de la línea de banda y levantará la “*tarjeta verde*” de una forma visible, para que el anotador lo identifique inmediatamente.

(La “*tarjeta verde*” medirá aproximadamente 30x20 centímetros, y deberá tener una “T” grande en ambas caras).

Un equipo puede solicitar su tiempo muerto (*time-out*) de equipo sólo cuando esté en posesión del balón (*cuando el balón está en juego o durante una interrupción*). Siempre que el equipo no pierda la posesión del balón antes que el cronometrador toque el silbato (*en cuyo caso no se autorizará el tiempo muerto (time-out) de equipo*) se concederá al equipo inmediatamente el tiempo muerto (*time-out*) de equipo.

Después de que el cronometrador interrumpa el juego tocando el silbato, hará la gestoforma de tiempo muerto (*time-out*) (*Núm. 14*) y señalará con el brazo estirado al equipo que solicitó el tiempo muerto (*time-out*) de equipo. El oficial de equipo colocará la “*tarjeta verde*” en la arena en el centro de la línea de banda, aproximadamente a 1 metro hacia el

exterior de la misma. La tarjeta permanecerá allí durante el resto del tiempo de juego del periodo correspondiente.

Los árbitros señalarán un tiempo muerto (*time-out*) y el cronometrador parará el cronómetro. Los árbitros confirmarán el tiempo muerto (*time-out*) de equipo y el cronometrador pondrá en marcha un cronómetro auxiliar controlando la duración del tiempo muerto (*time-out*) de equipo.

El anotador hará constar en el acta de partido el equipo que ha solicitado el tiempo muerto (*time-out*), el momento y el periodo de su solicitud.

Durante el tiempo muerto (*time-out*) de equipo los jugadores y oficiales permanecerán en su zona de cambio o dentro del terreno de juego. Los árbitros se situarán en el centro del terreno de juego, pudiendo no obstante uno de ellos ir brevemente a la mesa para consultar.

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

Después de 50 segundos el cronometrador hará una señal acústica indicando que el encuentro se debe reanudar en 10 segundos.

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando finalice el "tiempo muerto (*time-out*) de equipo.

El encuentro se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía cuando se concedió el tiempo muerto (*time-out*) de equipo o, si el balón estaba en juego, con un golpe franco a favor del equipo que solicitó el tiempo muerto (*time-out*) de equipo, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento de la interrupción.

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

Comentario:

La “posesión del balón” también incluye las situaciones en las que el encuentro debe continuar con un saque de portería, un saque de banda, un golpe franco o un lanzamiento de 6 metros.

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

El balón

- 3:1** El encuentro se juega con un balón redondo de goma no resbaladizo. El balón de los hombres pesará de 350 a 370 gramos y tendrá una circunferencia de 54 a 56 centímetros. Para las mujeres pesará de 280 a 300 gramos y tendrá una circunferencia de 50 a 52 centímetros. Se puede utilizar un balón más pequeño para los encuentros de niños.
- 3:2** Antes de cada encuentro estarán disponibles al menos 4 balones reglamentarios. Dos balones de reserva se colocarán detrás de cada portería en un espacio designado en el centro y el tercer balón de reserva se colocará en la mesa del cronometrador.
- 3:3** Con el fin de minimizar cualquier interrupción del tiempo de juego y de evitar tiempos muertos (*time-outs*), el portero, a indicación del árbitro, pondrá en juego un balón de reserva lo más rápidamente posible, cuando el balón de juego haya salido del terreno de juego.

El equipo, equipación y sustituciones

► El equipo

4:1 Los encuentros y torneos de balonmano playa se pueden organizar para equipos masculinos, femeninos y mixtos.

4:2 En principio un equipo se compone de un máximo de 10 jugadores. Al inicio del partido tienen que estar presentes al menos 6 jugadores. Si el número de jugadores con derecho a jugar disminuye por debajo de 4, el partido se suspende y se considera ganador del mismo al otro equipo.

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

4:4 Un jugador u oficial de equipo tiene derecho a participar si está presente al comienzo del encuentro y se encuentra inscrito en el acta del partido.

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haber comenzado el encuentro, tienen que obtener su derecho a participar del cronometrador/anotador y deben estar inscritos en el acta.

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

El “*oficial responsable de equipo*” se asegurará que sólo los jugadores que tengan derecho a participar entren en el terreno de juego. Una infracción de esta regla se sancionará como conducta antideportiva del “*oficial responsable de equipo*”.

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

4:6 A un equipo se le permite utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo durante el encuentro, pero sólo 2 de ellos puede permanecer en la zona de cambio. Los otros 2 permanecerán detrás de la zona de cambio fuera de la zona de seguridad pero en caso de lesión de un jugador, después de la autorización de los árbitros, pueden dirigirse al lugar de la asistencia conforme a la regla 4:7.

Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del partido. Uno de ellos tiene que ser designado como "*oficial responsable de equipo*". Solamente a este oficial se le permite dirigirse al cronometrador/anotador y posiblemente a los árbitros (*ver excepción en regla 2:17*).

En general, a un oficial de equipo no se le permite penetrar en el terreno de juego durante el encuentro. La violación de esta regla se sancionará como conducta antideportiva (*ver reglas 8:4, 16:1d y 16:6b*). El encuentro se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario (*regla 13:1a-b; no obstante, ver aclaración Núm. 8*).

4:7 En los casos de lesión, los árbitros pueden dar permiso (*mediante la gestoforma Núm. 15*) para que dos de las personas que "*están autorizadas a participar*" (*ver regla 4:4*) entren en el terreno de juego durante un tiempo muerto (*time-out*), con el propósito específico de asistir al jugador lesionado (*regla 16:1d*).

Si entran personas adicionales al terreno de juego, después de que dos personas hayan entrado ya, ello será sancionado

como entrada indebida conforme a las reglas 4:14 y 16:2a en caso de ser un jugador y conforme a las reglas 4, 16:2h y 16:6a en caso de ser un oficial de equipo. Una persona que está autorizada para entrar al terreno de juego pero que, en vez de asistir al jugador lesionado, dé instrucciones a los jugadores, se dirija a los contrarios o a los árbitros, etc., será considerado responsable de conducta antideportiva.

► **Equipación**

4:8 Todos los jugadores de campo de un equipo deben vestir uniformes idénticos. Las combinaciones de colores y diseño de los dos equipos deberán distinguirse claramente una de la otra.

El uniforme de los jugadores masculinos de balonmano playa se compone de una camiseta sin mangas, pantalones cortos y accesorios eventuales. El uniforme de las jugadoras femeninas de balonmano playa se compone de un top, bikini inferior y accesorios eventuales.

Las camisetas sin mangas/tops serán de colores brillantes y claros (*por ejemplo, rojo, azul, amarillo, verde, naranja o blanco*) con el propósito de reflejar los colores que normalmente se usan y visten en la playa.

Un jugador que penetre en el terreno de juego como portero tiene que llevar uniforme idéntico al de sus compañeros en diseño y número del jugador, pero en colores que le distingan de los jugadores de campo de ambos equipos y de los porteros del equipo contrario (*regla 17:3*).

Comentario:

Los oficiales de equipo deberán vestir camisetas idénticas en diferente color que las camisetas de los jugadores de su propio equipo y de los jugadores del equipo contrario. Los cuatro (4) oficiales de equipo presentes en la pista durante el partido de su equipo debe ser exactamente el mismo uniforme.

4:9 El número del jugador, de aproximadamente 12 x 10 centímetros para las camisetas sin mangas masculinas y 8 x 6 centímetros para los tops femeninos, deberán situarse en las partes frontales y traseras de los mismos. Esta información debe imprimirse en un color que contraste con el de la camiseta sin manga/top (*por ejemplo, claro sobre camiseta/top oscuro, oscuro sobre camiseta/top claro*).

4:10 Todos los jugadores jugarán descalzos.

Está permitido llevar calcetines deportivos normales (*hechos en tejido*) o vendajes funcionales. Cualquier otro tipo de calzado (*sintético, rugoso, etc.*) no está permitido.

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

Los jugadores están autorizados para usar los siguientes accesorios:

- gorra o sombrero (*con visera blanda o visera dura vuelta hacia atrás a fin de evitar lesiones*), cinta de pelo o bandana;
- gafas de sol (*de plástico con cintas elásticas*);
- protecciones terapéuticas o vendajes funcionales para rodilla/codo/pie.

Comentario 1:

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

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

Comentario 2:

Protector nasal: La regla dice que no está permitido llevar protección en la cabeza o máscara facial. Esta regla deberá interpretarse de la siguiente manera: Una máscara cubre la mayor parte de la cara.

Un protector nasal tiene un tamaño mucho más pequeño y cubre solamente la zona de la nariz. Por lo tanto, está permitido llevar una protección nasal.

- 4:12** Si un jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o uniforme, tiene que abandonar inmediatamente el terreno de juego de forma voluntaria (*mediante una sustitución normal*), con el fin de parar la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el uniforme. El jugador no debe volver al terreno de juego hasta que esto se haya realizado.

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

► Sustitución de jugadores

- 4:13** Los reservas podrán entrar en juego en cualquier momento y de manera repetida sin avisar al cronometrador/anotador, siempre que los jugadores a quienes estén sustituyendo hayan abandonado ya el terreno de juego (*regla 16:2a*).

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

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

En el caso de un cambio antirreglamentario que cause que el encuentro se interrumpa, el juego debe continuar con un golpe franco (*regla 13*) o con un lanzamiento de 6 metros a favor del equipo contrario (*regla 14*). Si el juego ya estaba interrumpido, se reanudará con el lanzamiento correspondiente a la situación.

El jugador infractor será sancionado con una exclusión (*regla 16*). Si más de un jugador del mismo equipo hace un cambio antirreglamentario en la misma situación, sólo será sancionado el primer jugador que cometa la infracción.

4:14 Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio o si un jugador ilegalmente participa en el juego desde la zona de cambio, al jugador se le sancionará con una exclusión.

Por lo tanto, el equipo deberá ser reducido en un jugador sobre el terreno de juego.

Si un jugador penetra en el terreno de juego mientras está cumpliendo una exclusión, se le sancionará con una exclusión adicional, la cual comenzará inmediatamente y también conllevará la descalificación del jugador. Si el equipo contrario estaba en posesión de balón en el momento de la segunda entrada ilegal del mismo jugador, este equipo se reducirá adicionalmente en el terreno de juego (*2 jugadores menos*). Si el equipo del jugador excluido estaba en posesión de balón en el momento de la segunda entrada ilegal, este equipo solo debe ser reducido en un jugador en el terreno de juego (*ya que se produce un cambio de posesión (turnover)*).

En ambos casos, el encuentro se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario (*regla 13:1 a-b; no obstante, ver aclaración 8*).

El portero

Se **permite** al portero:

5:1 Tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de portería.

5:2 Desplazarse con el balón dentro del área de portería sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los jugadores de campo (*reglas 7:2-4, 7:7*). No obstante, al portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería (*reglas 6:5, 12:2 y 15:3b*).

5:3 Abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego en el área de juego; si lo hiciera, el portero estaría sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores de campo en el área de juego.

Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería.

5:4 Abandonar el área de portería con el balón y jugarlo de nuevo en el área de juego, si no ha llegado a controlarlo.

Se **prohíbe** al portero:

5:5 Poner en peligro al contrario en una acción defensiva (*regla 8:2, 8:5*).

5:6 Abandonar el área de portería con el balón controlado (*golpe franco de acuerdo a la regla 13:1a, si los árbitros han ordenado con toque de silbato la ejecución de un saque de portería; si no, simplemente se repite el saque de portería*).

Regla 5

- 5:7** Tocar el balón de nuevo fuera del área de portería después de un saque de portería, si no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador (*regla 13:1a*).
- 5:8** Tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma (*regla 13:1a*).
- 5:9** Introducir dentro del área de portería el balón que esté parado o rodando en el suelo fuera de dicha área (*regla 13:1a*).
- 5:10** Entrar en el área de portería desde el área de juego con el balón (*regla 13:1a*).
- 5:11** Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado en el suelo en el área de portería o se dirige al área de juego (*regla 13:1a*).

► Sustitución del portero

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

El portero puede abandonar el área de juego por la línea de banda de la zona de cambio de su propio equipo o su área de portería (*reglas 1:8, 4:13*), pero sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo.

El área de portería

6:1 Solo el portero puede entrar en el área de portería (*no obstante, ver regla 6:3*). El área de portería incluye la línea de área de portería y se considera que se ha penetrado en ella cuando un jugador de campo la toca con cualquier parte de su cuerpo.

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

- a) saque de portería cuando un jugador de campo del equipo contrario entra en el área de portería con o sin posesión de balón, pero obtiene ventaja al hacerlo (*regla 12:1 a*);
- b) golpe franco cuando un jugador de campo en defensa penetra en el área de portería consiguiendo con ello alguna ventaja pero sin destruir una clara ocasión de gol (*regla 13:1 a-b*);
- c) lanzamiento de 6 metros cuando un defensor penetra en el área de portería y con ello evita una clara ocasión de gol (*regla 14:1a*).

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

- a) un jugador penetra en el área de portería después de jugar el balón, siempre que ello no suponga una desventaja para los contrarios;
- b) un jugador penetra en el área de portería sin balón y no obtiene con ello ninguna ventaja;
- c) un defensor penetra en el área de portería durante o después de una intervención defensiva, sin perjuicio para los contrarios.

6:4 En el área de portería, el balón pertenece al portero (*no obstante, ver regla 6:5*).

Regla 6

6:5 El balón siempre puede ser jugado cuando está parado o rodando, incluso en el área de portería.

No obstante, a los jugadores de campo no se les permite entrar en el área de portería para hacer esto (*golpe franco*).

Se permite jugar el balón cuando está en el aire encima del área de portería, excepto cuando se está ejecutando un saque de portería (*regla 12:2*).

6:6 El portero deberá poner de nuevo en juego el balón por medio de un saque de portería (*regla 12*), cuando el balón llega al área de portería.

6:7 El juego deberá continuar (*mediante un saque de portería, de acuerdo con la regla 6:6*), si un jugador del equipo defensor toca el balón durante una acción defensiva y el balón es controlado por el portero o queda parado en el área de portería.

6:8 Si un jugador juega el balón hacia su propia área de portería, se tomarán las siguientes decisiones:

- a) gol, si el balón entra en la portería;
- b) golpe franco, si el balón queda parado en el área de portería o si el portero toca el balón y no entra en la portería (*regla 13:1a-b*);
- c) saque de banda, si el balón franquea la línea de portería (*regla 12:1*);
- d) el juego continúa si el balón vuelve al área de juego desde el área de portería, sin haberlo tocado el portero.

6:9 El balón que vuelve desde el área de portería al área de juego continúa en juego.

Cómo puede jugarse el balón. Juego pasivo

► Cómo puede jugarse el balón

Está **permitido**:

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

También está permitido lanzarse sobre un balón que está parado o rodando en la arena.

7:2 Tener el balón durante un máximo de 3 segundos, tanto en las manos como si se encuentra en la arena (*regla 13:1a*).

El balón no puede permanecer en la arena más de 3 segundos y luego ser cogido de nuevo por el mismo jugador que lo tocó por última vez (*golpe franco*).

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

- a) un jugador, con los dos pies en contacto con la arena, levanta uno y lo vuelve a colocar en la arena o desplaza un pie de un lugar a otro;
- b) un jugador con un pie en contacto con la arena, coge el balón y a continuación toca la arena con el otro pie;
- c) un jugador en suspensión toca la arena con un solo pie y vuelve a saltar con el mismo pie, o toca la arena con el otro pie;
- d) un jugador en suspensión toca la arena con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo vuelve a colocar en la arena, o desplaza un pie de un lugar a otro.

Comentario:

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

7:4 Tanto parado como en carrera:

- a) botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos;
- b) botar el balón repetidamente con una mano (*driblar*) o rodar el balón por el suelo repetidamente con una mano, y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos.

Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los tres segundos siguientes o después de tres pasos como máximo (*regla 13:1a*).

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

Después que el balón haya tocado a otro jugador o la portería, se permite al jugador tocar el balón o botarlo y cogerlo de nuevo.

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

7:6 Jugar el balón cuando se está de rodillas, sentado o tumbado en la arena.

No está permitido:

7:7 Tocar el balón más de una vez, a menos que entre tanto haya tocado el suelo, a otro jugador, o la portería (*regla 13:1a*).

Las recepciones defectuosas no se sancionan.

Comentario:

Recepción defectuosa significa que un jugador no consigue controlar el balón cuando intenta cogerlo o pararlo.

Si el balón ya ha sido controlado, entonces el jugador no puede tocarlo más de una vez después de darle con la mano o botarlo.

7:8 Tocar el balón con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado por un jugador contrario (regla 13:1a-b).

7:9 El juego continúa si el balón toca al árbitro en el terreno de juego.

► **Juego pasivo**

7:10 No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería (ver aclaración Núm. 4). Ello se considera juego pasivo, que se sancionará con un golpe franco contra el equipo en posesión del balón (regla 13:1a).

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

7:11 Cuando se observa una posible tendencia a juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia de juego pasivo (gestoforma Núm. 16). Esto da la oportunidad al equipo en posesión del balón de cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión. Si la forma de ataque no cambia después de hacer la señal de advertencia, o no lanzan a portería, entonces se señala golpe franco contra el equipo en posesión del balón (ver aclaración Núm. 4).

En ciertas situaciones los árbitros también pueden sancionar con golpe franco al equipo en posesión del balón sin previa advertencia *(por ejemplo, cuando un jugador intencionadamente se abstiene de intentar utilizar una clara situación de gol)*.

rfebm.com

Faltas y conducta antideportiva

Está **permitido**:

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

No está **permitido**:

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

- 8:3**
- Las infracciones de la regla 8:2, cuando la acción está dirigida principal o exclusivamente hacia el contrario y no hacia el balón, deben ser sancionadas progresivamente. La sanción progresiva significa que no es suficiente sancionar una falta de este tipo solamente con un golpe franco o lanzamiento de 6 metros, porque la falta va más allá del tipo de infracción que normalmente se produce en la lucha por el balón.

Cada infracción incluida en la definición de sanción progresiva, implica una sanción personal.

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

8:5 Un jugador que ataca a un contrario y pone en peligro su integridad física, debe ser descalificado (*regla 16:6c*), especialmente si:

- a) desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando un lanzamiento o pasando el balón;
- b) realiza cualquier acción en que el contrario sea golpeado en la cabeza o en el cuello;
- c) deliberadamente golpea el cuerpo del contrario con sus pies o rodilla o de cualquier otra forma, esto incluye la zancadilla;
- d) empuja al contrario que está en carrera o saltando, o le ataca de tal forma que el contrario pierde el control de su cuerpo; esto también se aplica cuando un portero abandona el área de portería para impedir un contraataque de los contrarios;
- e) cuando en la ejecución de un golpe franco con lanzamiento directo a portería, el balón golpea a un defensor en la cabeza, asumiendo que el defensor no estaba en movimiento; o similarmente, golpea al portero en la cabeza en un lanzamiento de 6 metros, asumiendo que el portero no estaba en movimiento.

Comentario:

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

8:6 El comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (para ejemplos, ver aclaración Núm. 6) se sancionará con descalificación (regla 16:6e).

8:7 En caso de “agresión” durante el tiempo de juego, el jugador infractor deberá ser descalificado con informe escrito. La agresión fuera del tiempo de juego conlleva la descalificación (regla 16:6f, 16:16b,d). Un oficial de equipo que comete una agresión será descalificado (regla 16:6g).

Comentario:

La agresión, a los efectos de esta regla, se define como un ataque fuerte y deliberado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, cronometrador/anotador, oficial de equipo, delegado, espectador, etc.) En otras palabras, no es simplemente una acción refleja o el resultado de métodos imprudentes y excesivos. Escupir a otra persona está específicamente considerado como una agresión.

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

De no ser así, la infracción se sanciona con un golpe franco a favor del equipo contrario (*regla 13;1a-b, no obstante, ver también regla 13:2 y 13:3*).

La descalificación debida a una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa también debe ser reflejada mediante informe escrito.

- 8:9** Si los árbitros encuentran que una acción es particularmente temeraria, peligrosa, premeditada o maliciosa, deberán elaborar un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Las indicaciones y características que pueden servir como criterios para la toma de decisiones además de las de la regla 8:5 son:

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

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

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

Las siguientes acciones servirán como ejemplos:

- a) un comportamiento amenazante o insultante hacia otra persona, (*árbitro, anotador/cronometrador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador*);

sea el comportamiento de forma verbal o no verbal (*expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico*);

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

El gol y la decisión del resultado del partido

► El gol

9:1 Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea de gol (*ver gráfico Núm. 3*), siempre que no haya infringido las reglas el lanzador o un compañero de equipo antes o durante el lanzamiento.

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

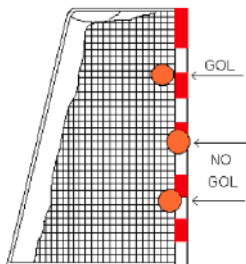
Un gol no puede ser concedido si un árbitro o el cronometrador ha interrumpido el juego antes de que el balón haya rebasado totalmente la línea de gol.

Se concederá gol a favor del equipo contrario, si un jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto en la situación en la que un portero esté ejecutando un saque de portería (*regla 12.2, 2º párrafo*). Un gol en propia puerta de cualquier jugador será contabilizado como un punto.

Comentario:

Se concede gol si una persona o cosa no participante en el juego (espectadores, etc.) impide la entrada del balón en la portería y los árbitros están convencidos de que, de no ser por ello, el balón habría entrado la portería.

Gráfico Núm. 3: El gol



9:2 Se conceden dos puntos a los goles creativos o espectaculares (*ver aclaración Núm. 1*).

9:3 Al gol obtenido mediante un lanzamiento de 6 metros se le conceden dos puntos.

9:4 Después de un gol, el juego se reanuda con un saque de portería desde el área de portería (*regla 12:1*).

9:5 Un gol no puede ser anulado una vez que los árbitros lo han concedido y el saque de portería se ha ejecutado.

Cuando la señal de final de un periodo suena inmediatamente después de ser marcado un gol y antes de ejecutarse el saque de portería, los árbitros señalarán de forma clara la obtención de dicho gol (*sin necesidad de saque de portería*).

► **El gol del portero**

9:6 Cuando el portero marca un gol se conceden dos puntos.

► **La decisión del resultado del partido**

9:7 Si el marcador es de empate al final de un tiempo, se utiliza el método del *“gol de oro”*, es decir, el ganador es el equipo que marca el primer gol (*regla 2:6*).

9:8 Si ambos equipos ganan un tiempo, se utiliza el método de un *“jugador contra el portero”* (*shoot-out*).

Cinco jugadores con derecho a jugar ejecutan lanzamientos alternativamente con el equipo contrario. Si un portero es uno de los lanzadores, se le considera como un jugador de campo cuando ejecute su lanzamiento (*comentario de la regla 4:8*).

El ganador es el equipo que haya obtenido más puntos después de los cinco lanzamientos. Si el resultado no se ha decidido después de la primera ronda, el *“jugador contra portero”* (*shoot-out*) continuará. A tal fin, los equipos intercambiarán primero sus campos (*sin intercambiar las zonas de cambios – ver comentario*). De nuevo, cinco jugadores con derecho a jugar ejecutan lanzamientos alternativamente con el equipo contrario. En esta ocasión, comienza a lanzar el otro equipo.

En esta ronda y en las rondas posteriores el encuentro se decide tan pronto como un equipo se pone por delante, una vez efectuado un igual número de intentos por equipo.

Comentario:

La decisión del resultado del encuentro mediante un “jugador contra portero” (shoot-out):

En el “jugador contra portero” (shoot-out) los árbitros determinarán mediante sorteo la elección de campos y el equipo que comienza a lanzar (ver aclaración Núm. 2).

Si el equipo que ha ganado el sorteo elige comenzar a lanzar, entonces el contrario tiene derecho a elegir el campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir el campo, entonces el contrario adquiere el derecho a iniciar los lanzamientos.

Ambos porteros comienzan situándose con al menos un pie sobre la línea de gol. El jugador de campo debe situarse en el área de juego, con un pie sobre el punto derecho o izquierdo de intersección de la línea de área de portería con la línea de banda. Cuando el árbitro toca el silbato, el jugador pasa el balón a su portero en la línea de gol. Durante este pase no se permite que el balón toque la arena. Una vez que el balón ha dejado la mano del jugador, ambos porteros pueden desplazarse hacia delante. El portero tiene que permanecer con el balón en su área de portería.

Dentro de los 3 segundos siguientes debe elegir entre lanzar directamente a portería o bien pasar el balón a su compañero de equipo, quien se encuentra corriendo hacia la portería contraria. Durante este pase no está permitido que el balón toque la arena.

El jugador de campo debe coger el balón e intentar marcar un gol sin infringir ninguna regla.

Si el portero atacante o el jugador de campo infringen una regla, el ataque finaliza.

Si el portero defensor abandona su área de portería, se le permite volver a ella en cualquier momento.

Si en una ronda el número de jugadores disminuye por debajo de 5, el equipo en cuestión tendrá consecuentemente menos oportunidades de lanzar, ya que no le está permitido a ningún jugador lanzar por segunda vez.

Regla 9

- 9:9** Si el portero defensor evita un gol en el “jugador contra portero” (*shoot-out*) infringiendo una regla, se señalará un lanzamiento de 6 metros (*ver aclaración Núm. 9*).

Comentario:

Cualquier jugador que tenga derecho a jugar puede ejecutar este lanzamiento de 6 metros.

- 9:10** Durante el “jugador contra portero” (*shoot-out*), todos los jugadores de campo implicados tienen que permanecer en su zona de cambios. Los jugadores que hayan ejecutado su lanzamiento vuelven a su zona de cambios.

El saque de árbitro

- 10:1** Cada periodo y también el “*gol de oro*” comienzan con un saque de árbitro (*regla 2:2*).
- 10:2** El saque de árbitro se ejecuta en el centro del terreno de juego. Un árbitro lanza el balón verticalmente después del toque de silbato del otro árbitro.
- 10:3** El otro árbitro está colocado en el exterior de la línea de banda opuesta a la mesa.
- 10:4** Con la excepción de un jugador de cada equipo, todos los jugadores tienen que permanecer como mínimo a tres metros del árbitro mientras se ejecuta el saque de árbitro, pero se les permite situarse en cualquier otra parte del terreno de juego.

Los dos jugadores que saltan a por el balón se situarán próximos al árbitro, cada uno en el lado más cercano a su propia portería.

- 10:5** Sólo puede jugarse el balón después de haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.

El saque de banda

- 11:1** Se ordena un saque de banda cuando el balón ha franqueado completamente la línea de banda o cuando un jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar el balón antes que éste haya cruzado la línea de portería de su equipo.
- 11:2** El saque de banda se ejecuta sin necesidad del toque de silbato de los árbitros (*no obstante, ver regla 15:3b*), por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez el balón antes de cruzar la línea.
- 11:3** El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda, pero al menos a 1 metro del punto de intersección de la línea de área de portería con la línea de banda si el balón ha cruzado la línea de portería o la línea de banda por dentro del área de portería.
- 11:4** El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. Al jugador no se le permite soltar o poner el balón en el suelo y luego recogerlo, o botar el balón y cogerlo de nuevo (*regla 13:1a*).
- 11:5** Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores del equipo defensor tienen que mantenerse al menos a 1 metro de distancia del lanzador.

El saque de portería

12:1 Procede un saque de portería cuando:

- a) un jugador del equipo contrario ha penetrado en el área de portería con infracción de la regla 6:2a;
- b) el equipo contrario ha marcado un gol;
- c) el portero ha controlado el balón en su área de portería (*regla 6:6*);
- d) el balón ha sobrepasado la línea de portería después de haber sido tocado por última vez por el portero o un jugador del equipo contrario.

Esto significa que en todas estas situaciones se considera que el balón no está en juego y el encuentro se reanuda con un saque de portería (*regla 13:3*) si existe una infracción después de que se ordene un saque de portería y antes de que el mismo se haya ejecutado.

Se aplica la regla 13:3 si hay una infracción por parte del equipo al que pertenece el portero después de haberse ordenado un saque de portería y antes de que se haya ejecutado.

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

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

Se permite a los jugadores del otro equipo situarse justamente fuera de la línea de área de portería, pero no

se les permite tocar el balón hasta que éste haya rebasado completamente dicha línea (*regla 15:7, 3º párrafo*).

Comentario:

El saque de portería durante la sustitución del portero: el saque de portería tiene que ser ejecutado siempre por el portero que va a salir del terreno de juego.

Sólo se le permite abandonar el terreno de juego después de ejecutar el saque de portería.

- 12:3** El portero no puede tocar el balón de nuevo después de un saque de portería, hasta que el balón haya sido tocado por otro jugador (*reglas 5:7 y 13:1a*).

El golpe franco

► Decisión del golpe franco

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

- a) el equipo en posesión del balón comete una infracción de las reglas que conlleva la pérdida de la posesión (*ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 y 15:2-5*);
- b) el equipo defensor comete una infracción de las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo (*ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7*).

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

Esto significa que de acuerdo a la regla 13:1a, los árbitros no deberían ordenar un golpe franco si el equipo defensor obtiene la posesión del balón inmediatamente después de cometer la infracción el equipo atacante.

Del mismo modo, conforme a la regla 13:1b, los árbitros no debería intervenir hasta que esté claro que el equipo atacante ha perdido la posesión del balón o no pueda continuar su ataque debido a la infracción cometida por el equipo defensor.

Si debe ser adoptada una sanción disciplinaria debido a una infracción de las reglas, entonces los árbitros pueden decidir interrumpir el juego inmediatamente, si esto no implica desventaja para los jugadores contrarios al equipo infractor.

De lo contrario la sanción disciplinaria debería retrasarse hasta que la situación existente haya finalizado.

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

13:3 Si se comete una infracción que normalmente se sanciona con un golpe franco de acuerdo a la regla 13:1 cuando el balón no está en juego, entonces el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la causa de la interrupción existente.

13:4 Además de las situaciones indicadas en la regla 13:1a-b, se señala también un golpe franco para reanudar el juego en ciertas situaciones donde el juego se interrumpe (*es decir, cuando el balón está en juego*), incluso cuando no ha habido infracción de las reglas:

- a) si un equipo está en posesión del balón en el momento de la interrupción del juego, este equipo deberá conservar el balón;
- b) si ningún equipo está en posesión del balón, entonces se concederá de nuevo la posesión del mismo al último equipo que la tuvo;
- c) cuando el juego se interrumpe debido a que el balón ha tocado las instalaciones sobre el terreno de juego, se concederá la posesión del balón al equipo que no lo tocó por última vez.

La “*ley de la ventaja*” referida en la regla 13:2 no se aplica en las situaciones indicadas en la regla 13:4

- 13:5** Si se ordena un golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón cuando el árbitro hace sonar el silbato, entonces el jugador que tiene el balón en ese momento tiene que dejarlo inmediatamente en el suelo o soltarlo en el lugar donde esté (*regla 16:2d*).

► **Ejecución del golpe franco**

- 13:6** Cuando se ejecuta un golpe franco, a los jugadores del equipo atacante no se les permite colocarse a menos de 1 metro de la línea de área de portería del equipo contrario antes de que se haya ejecutado el golpe franco (*regla 15:1*).
- 13:7** Cuando se ejecuta un golpe franco, los contrarios tienen que permanecer a una distancia de al menos 1 metro del lanzador.
- 13:8** Normalmente el golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del árbitro (*no obstante, ver 15:3b*) y, en principio, desde el lugar donde se cometió la infracción. Los casos siguientes son las excepciones a este principio:

En las situaciones descritas en la regla 13:4 a-b, se ejecuta el golpe franco, después del toque de silbato, en principio desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción. En el caso de la regla 13:4c, se ejecuta el golpe franco, también después del toque de silbato, en principio desde el lugar debajo de donde el balón tocó las instalaciones.

Si un árbitro o delegado técnico (*de la IHF o de una Federación Nacional/Continental*) interrumpe el juego debido a una infracción por parte de un jugador u oficial de equipo del equipo defensor y la consecuencia es una advertencia verbal o una sanción disciplinaria, entonces el golpe franco

se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego, si este lugar es más favorable que la situación donde se cometió la infracción.

La misma excepción que en el párrafo anterior se aplica, si el cronometrador interrumpe el juego debido a un cambio antirreglamentario o una entrada indebida según las reglas 4:3-4, 4:6, 4:13-14.

Como se indica en la regla 7:10, los golpes francos ordenados como consecuencia de juego pasivo, se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que el juego fue interrumpido.

A pesar de los principios básicos y procedimientos establecidos en los párrafos anteriores, un golpe franco nunca se puede ejecutar dentro de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento. En cualquier situación donde la posición indicada se encuentre dentro del área de portería, la ejecución tendrá que realizarse en el lugar más cercano fuera del área de portería.

Si la posición correcta de un golpe franco es más cercana a un metro de la línea de área de portería del equipo defensor, entonces la ejecución debe tener lugar como mínimo a un metro de la línea de área de portería.

- 13:9** Una vez que el jugador del equipo a cuyo favor se concedió el golpe franco está en la posición correcta para ejecutar el lanzamiento, con el balón en la mano, no puede soltarlo o ponerlo en el suelo y recogerlo de nuevo, o botarlo y cogerlo de nuevo (*regla 13:1a*).

El lanzamiento de 6 metros

► Decisión del lanzamiento de 6 metros

14:1 Se ordena un lanzamiento de 6 metros:

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

Para la definición de “clara ocasión de gol” ver aclaración Núm. 7.

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

Aún cuando se dé una probable situación de lanzamiento 6 metros, los árbitros siempre deberían demorar su intervención hasta que claramente puedan determinar si una decisión de lanzamiento de 6 metros está plenamente justificada y es realmente necesaria. Si el jugador atacante consigue marcar un gol a pesar de la infracción de los defensores, entonces obviamente no hay razón para ordenar un lanzamiento de 6 metros. A la inversa, si se observa que un jugador realmente ha perdido el balón o el control del cuerpo debido a una infracción y que se ha frustrado una clara ocasión de gol, entonces se deberá ordenar un lanzamiento de 6 metros.

Regla 14

- 14:3** Cuando se ordena un lanzamiento de 6 metros, los árbitros tienen que señalar un tiempo muerto (*time-out*) (*regla 2:14b*).
- 14:4** Si se marca un gol mediante un lanzamiento de 6 metros se conceden dos puntos (*regla 9:3*).

► La ejecución del lanzamiento de 6 metros

- 14:5** El lanzamiento de 6 metros debe ser ejecutado con un tiro a portería dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro central (*regla 13:1a*).
- 14:6** El jugador que ejecuta un lanzamiento de 6 metros no tiene que tocar o rebasar la línea de 6 metros antes de que el balón haya salido de su mano (*regla 6:2a*).
- 14:7** El lanzador o un compañero de equipo no podrán jugar de nuevo el balón después de la ejecución de un lanzamiento de 6 metros, hasta que lo haya tocado un contrario o la portería (*regla 13:1a*).
- 14:8** Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 6 metros, el portero y demás jugadores del equipo contrario deberán permanecer como mínimo a un metro del lanzador hasta que el balón haya salido de su mano. Si no lo hicieran así, se repetirá el lanzamiento de 6 metros si no se hubiera conseguido gol.
- 14:9** No está permitido cambiar a los porteros una vez que el lanzador está preparado para ejecutar un lanzamiento de 6 metros, estando situado en la posición correcta con el balón en la mano. Cualquier intento de hacer un cambio en esta situación se sancionará como comportamiento antideportivo (*reglas 8:4, 16:1d y 16:2c*).
- 14:10** Para favorecer el juego limpio (*fair play*), no es posible obstruir ni molestar en el lanzamiento (*con movimiento de brazos, sonidos, etc...*) estando al lado o cerca del jugador lanzador.

Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos (*saque de banda, saque de portería, golpe franco y lanzamiento de 6 metros*)

- 15:1** El balón tiene que estar en la mano del lanzador antes de que se ejecute el lanzamiento.

Todos los jugadores tienen que estar en las posiciones indicadas para el lanzamiento correspondiente. Los jugadores tienen que permanecer en sus posiciones correctas hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador.

Una posición inicial incorrecta se debe corregir (*no obstante, ver regla 15.7*).

- 15:2** Excepto en el caso de saque de portería, el lanzador tiene que tener una parte de un pie constantemente en contacto con la arena cuando se ejecuta un lanzamiento (*regla 13:1a*). El otro pie puede elevarse y ponerse en la arena repetidamente.

- 15:3** El árbitro tiene que tocar el silbato para la reanudación en los casos siguientes:

- a) siempre en caso de un lanzamiento de 6 metros;
- b) en caso de un saque de banda, saque de portería o golpe franco:
 - para la reanudación después de un tiempo muerto (*time-out*);
 - para la reanudación con un golpe franco según la regla 13:4;
 - cuando ha habido un retraso en la ejecución;
 - después de una corrección de las posiciones de los jugadores;

- después de una advertencia verbal.

Después del toque de silbato, el lanzador tiene que jugar el balón dentro de los tres segundos siguientes (*regla 13:1a*).

- 15:4** Se considera que se ha ejecutado un lanzamiento cuando el balón ha salido de la mano del lanzador (*no obstante, ver regla 12:2*).

El balón no puede ser entregado de mano a mano a, o ser tocado por, un compañero de equipo del lanzador cuando se está ejecutando el lanzamiento (*regla 13:1a*),

- 15:5** El lanzador no puede tocar de nuevo el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador o la portería (*regla 13:1a*), excepto en el saque de portería (*regla 12:3*).

- 15:6** Un gol puede marcarse directamente desde cualquier lanzamiento, excepto en el caso de un saque de portería, donde no es posible el “*gol en propia puerta*” (*reglas 12:2 y 6:2*), y de un saque de árbitro, porque no es ejecutado por el jugador.

- 15:7** Las posiciones incorrectas de los defensores en la ejecución de un saque de banda o golpe franco, no deben ser corregidas por los árbitros si ello no supone una desventaja para los atacantes en la ejecución inmediata del lanzamiento. Si hubiera desventaja, entonces se corregirán las situaciones (*regla 15:3b*).

Si el árbitro toca el silbato para que un lanzamiento se ejecute, a pesar de las posiciones incorrectas de los defensores, entonces estos jugadores tienen todo el derecho a intervenir.

Se excluye a un jugador si retrasa o interfiere la ejecución de un lanzamiento de los contrarios, poniéndose muy cerca o de otra forma irregular (*regla 16:2e*).

Las sanciones

► Exclusión

16:1 *Puede* sancionarse con exclusión:

- a) las faltas e infracciones similares en el comportamiento con el contrario (*reglas 5:5 y 8:2*) que no estén dentro de la categoría de “*sanción progresiva*” de la regla 8:3;
- b) aquellas faltas que deban sancionarse progresivamente (*regla 8:3*);
- c) las infracciones cometidas cuando los contrarios están ejecutando un saque o lanzamiento (*regla 15:7*);
- d) la conducta antideportiva por parte de un jugador u oficial de equipo (*regla 8:4*).

16:2 *Debe* sancionarse con exclusión:

- a) el cambio antirreglamentario o la entrada indebida en el terreno de juego (*regla 4:13-14*);
- b) las faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente (*regla 8:3*);
- c) la conducta antideportiva repetida de un jugador en el terreno de juego o fuera del mismo (*regla 8:4*);
- d) no dejar o no poner el balón en el suelo cuando se ordena un golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón (*regla 13:5*);
- e) las infracciones repetidas cuando los contrarios están ejecutando un saque o lanzamiento (*regla 15:7*);
- f) como consecuencia de una descalificación de un jugador u oficial de equipo durante el tiempo de juego (*regla 16:8, 2º párrafo*);

- g) al “*oficial responsable de equipo*” si un jugador que no tiene derecho a participar entra en el terreno de juego o si después de comenzar el encuentro hay presentes en la zona de cambios más personas de los oficiales de equipo y jugadores inscritos;
- h) si un oficial de equipo entra en el terreno de juego como persona adicional en caso de lesión de un jugador;
- i) si un oficial de equipo entra en el terreno de juego en caso de lesión de un jugador y en vez de asistir al jugador lesionado, da instrucciones a los jugadores o se dirige a los contrarios o a los árbitros.

Comentario:

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

16:3 El árbitro deberá indicar claramente la exclusión al jugador u oficial infractor y al cronometrador/anotador mediante la gestoforma Núm. 12 correspondiente.

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

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

El jugador excluido puede ser reemplazado o puede entrar en el terreno de juego tan pronto como se produzca un cambio de posesión (*turnover*) del balón entre los dos equipos (*ver regla 16, comentario 2*).

- 16:5** La segunda exclusión de un jugador conlleva su descalificación.

En principio, una descalificación resultante de dos exclusiones solamente es efectiva para el resto del tiempo de juego (*regla 16, comentario 3*) y se considera como una decisión arbitral basada en los hechos. (*Tales descalificaciones no se mencionarán en el acta de partido*).

► **Descalificación**

- 16:6 Debe** sancionarse con descalificación:

- a) por conducta antideportiva;
- b) por la segunda ocasión (o *siguientes*) de conducta antideportiva de uno de los jugadores u oficiales de un equipo (*regla 8:4*);
- c) las faltas que ponen en peligro la integridad física del contrario (*regla 8:5*);
- d) las faltas del portero, quien, abandonando su área de portería durante un “*jugador contra portero*” (*shoot-out*), pone en peligro la integridad física del contrario (*regla 8:5: Acciones que están claramente dirigidas al cuerpo del contrario y cuyo objetivo no es jugar el balón*);
- e) la conducta antideportiva grave de un jugador o un oficial de equipo, dentro o fuera del terreno de juego (*regla 8:6*);
- f) una agresión por parte de un jugador fuera del tiempo de juego, es decir, antes del encuentro o durante un periodo intermedio (*regla 8:7; 16:12b,d*);
- g) una agresión por parte de un oficial de equipo (*regla 8:7*);
- h) a causa de una segunda exclusión al mismo jugador (*regla 16:5*);

- i) la conducta antideportiva repetida por parte de un jugador u oficial de equipo durante un periodo intermedio (16:12d).

16:7 Después de ordenar un tiempo muerto (*time-out*), los árbitros deberán indicar claramente la descalificación al jugador u oficial infractor y al cronometrador/anotador levantando una tarjeta roja (*gestoforma Núm. 13; la “tarjeta roja” debería medir aproximadamente 9 x 12 centímetros*).

16:8 La descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto de duración del partido. El jugador u oficial deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambios. Después de marcharse el jugador u oficial no se le permite tener ningún tipo de contacto con el equipo.

El número de jugadores u oficiales de equipo que están disponibles en un equipo, siempre se reduce cuando hay una descalificación (*excepto caso de la Regla 16: (16:12b)*).

No obstante, al equipo se le permite completar de nuevo el número de jugadores sobre el terreno de juego después de un cambio de posesión (*turnover*) entre los equipos (*ver regla 16, comentario 2*).

16:9 Toda descalificación (*excepto la que resulta de la segunda exclusión—regla 16:6h*) tiene que ser explicada por los árbitros en el acta de partido a las autoridades correspondientes y conllevará (*mínimo*) un partido de sanción para el jugador/oficial de equipo culpable.

16:10 Si un portero o jugador de campo debe ser sancionado durante un “*jugador contra portero*” (*shoot-out*) a causa de una conducta antideportiva o de un comportamiento antideportivo grave, se le sancionará con una descalificación.

► **Más de una infracción en la misma situación**

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

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

► **Infracciones fuera del tiempo de juego**

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

Antes del encuentro:

- a) se impondrá una amonestación verbal en caso de comportamiento antideportivo (*regla 16:1d*);
- b) se sancionará con una descalificación en caso de comportamiento antideportivo grave o agresión (*regla 16:6*), pero se permite al equipo comenzar con 10 jugadores y 4 oficiales:

Durante un periodo intermedio:

- c) se impondrá una amonestación verbal en caso de comportamiento antideportivo (*regla 16:1d*);
- d) se sancionará con una descalificación en caso de conducta antideportiva repetida o comportamiento antideportivo grave o en caso de agresión (*regla 16:6*);

La regla 16:2c aplicable durante el tiempo de juego no se aplicará en caso de comportamiento antideportivo repetido.

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

Después del partido:

- e) informe escrito;

Comentario 1: el tiempo de juego

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

El tiempo de juego incluye los tiempos muerto (time-outs), el “gol de oro” y el “jugador contra portero” (shoot-out) pero no los periodos intermedios.

Comentario 2: El cambio de posesión (turnover)

El término de cambio de posesión (turnover) se utiliza para significar que la posesión del balón ha pasado de un equipo a otro.

Excepciones y aclaraciones:

- a) *al principio del segundo tiempo, de un “gol de oro” y de un “jugador contra portero” (shoot-out), los jugadores excluidos pueden ser sustituidos o se les permite entrar de nuevo en el terreno de juego;*
- b) *si hay una exclusión posterior a la concesión de una ventaja:*

- *la exclusión comienza en el momento que se impone la sanción, es decir, tan pronto como la situación de ventaja ha finalizado y se ha tomado la decisión correspondiente.*

Comentario 3:

La expresión “efectiva para el resto del tiempo de juego” (regla 16:5) incluye los periodos del “gol de Oro” y de un “jugador contra portero” (shoot-out).

Comentario 4: El comportamiento del portero fuera de su área de portería

El portero es totalmente responsable de cualquier contacto con el contrario fuera de su área de portería. En la práctica ello significa que en cualquier contacto donde el jugador atacante no tenga oportunidad de ver (o de evitar) al portero, se señalará el lanzamiento correspondiente (lanzamiento de 6 metros si impide una clara ocasión de gol) y la sanción progresiva oportuna. Si el incidente ocurre durante un “jugador contra portero” (shoot-out), se ordenará un lanzamiento de 6 metros y la descalificación del portero.

Por el contrario (si un jugador atacante tiene tiempo y espacio suficientes para ver y evitar al portero) se concederá un golpe franco (falta de ataque) a favor del equipo del portero.

Comentario 5: El comportamiento del portero dentro de su área de portería

Si un portero “salta” - no verticalmente - contra un oponente que está intentando marcar gol, incluso para asustarle, se señalará tanto un lanzamiento de 6 metros como una exclusión. Si el portero provoca un contacto físico contra el oponente, se señalará tanto un lanzamiento de 6 metros y una descalificación. El portero defensor siempre tiene la responsabilidad de esta clase de acción.

Los árbitros

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

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

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

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

17:4 El sorteo lo efectúa uno de los árbitros en presencia del otro y del *“oficial responsable de equipo”* de cada equipo, o de un oficial de equipo o jugador en nombre del *“oficial responsable de equipo”*.

17:5 Al comienzo del partido, uno de los árbitros se sitúa en el exterior de la línea de banda opuesta a la mesa. El tiempo de juego comienza con el toque de silbato de éste (*regla 2:5*).

El otro árbitro se sitúa en el centro del terreno de juego. Después del toque de silbato, inicia el partido con un saque de árbitro (*reglas 2:2, 10:1-2*).

Los árbitros tienen que cambiar de puesto de vez en cuando durante el partido.

17:6 Los árbitros se situarán de forma que puedan observar las zonas de cambio de ambos equipos (*regla 17:11, 18:1*).

17:7 En principio, todo el encuentro lo dirigirán los mismos árbitros.

Es su responsabilidad asegurar que el partido se juegue conforme a las reglas, y tienen que sancionar cualquier infracción (*no obstante, ver reglas 13:2 y 14:2*).

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

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

- 17:9**
- a) Si ambos árbitros tienen diferente opinión sobre la concesión de puntos después que un equipo haya marcado un gol, se aplicará una decisión conjunta (*ver comentario*);
 - b) si ambos árbitros pitan una infracción, o el balón ha salido del terreno de juego, y los dos árbitros tienen diferente opinión sobre cuál de los equipos debería tener la posesión del balón, entonces se aplicará la decisión conjunta (*ver comentario*).

Es obligatorio un tiempo muerto (*time-out*). Después de la consulta entre ambos árbitros, éstos harán claramente la gestoforma correspondiente y reanudarán el encuentro con toque de silbato (*reglas 2:8f, 15:3b*).

Comentario:

Los árbitros toman una decisión conjunta después de consultar uno con otro brevemente. Si no llegan a una decisión conjunta, entonces prevalecerá la opinión del árbitro central.

17:10 Ambos árbitros observan y controlan el marcador, el tiempo de juego y el resultado del encuentro. Son responsables de controlar el tiempo de juego. Si hubiera alguna duda sobre la exactitud del cronometraje, los árbitros tomarán una decisión conjunta (*ver también comentario de la regla 17:9*).

17:11 Los árbitros controlan, con la ayuda del cronometrador/anotador, la entrada y salida de los jugadores reservas (*reglas 17:6, 18:1*).

17:12 Los árbitros son responsables de asegurar después del encuentro que el acta del partido está cumplimentada correctamente.

Las descalificaciones del tipo indicado en la regla 16:8, deberán explicarse en el acta del partido.

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

Solamente se podrán presentar apelaciones contra las decisiones que no sean conformes a las reglas.

Durante el encuentro, solamente tienen derecho a dirigirse a los árbitros los respectivos "*oficiales responsables de equipo*".

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

El anotador y el cronometrador

- 18:1** En principio, el cronometrador controla el tiempo de juego y los tiempos muertos (*time-outs*).

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

Simultáneamente, el anotador tiene la responsabilidad principal de controlar el marcador, la lista de jugadores, el acta del partido, la entrada de jugadores que llegan después del comienzo del partido, y la entrada de jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, tales como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambios, se consideran responsabilidades conjuntas.

Ambos ayudan a los árbitros en el control de las sustituciones (*reglas 17:6, 17:11*).

Ver también aclaración Núm. 8 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del cronometrador/anotador cuando cumplen algunas de las responsabilidades anteriormente mencionadas.

Comentario:

Durante los Campeonatos de la IHF, continentales o nacionales, la distribución de tareas puede ser organizada de otra forma.

- 18:2** Si no existe instalación mural de cronometraje, entonces el cronometrador debe mantener informados a los responsables de ambos equipos sobre el tiempo jugado o

el que queda por jugar, especialmente a continuación de los tiempos muertos (*time-outs*).

Si no existe disponible una instalación mural de cronometraje con una señal automática, el cronometrador asumirá la responsabilidad de señalar el final del primer tiempo y el final del partido (*ver comentario de la Regla 2:9*).

Cuando se excluye a un jugador, el anotador se lo confirma al jugador y a los árbitros levantando una tarjeta. La tarjeta mostrará un "1" para la primera exclusión del jugador y un "2" para la segunda.

rfebm.com



**REAL FEDERACIÓN
ESPAÑOLA
DE BALONMANO**

rfebmm.com

Anexos

rfebm.com



Gestoforma

Índice

Directrices	81
Ventaja. Seguir jugando	82
Dobles, doble bote	82
Pasos o mantener el balón más de tres segundos	83
Abrazar, retener, empujar	83
Golpear	84
Falta del atacante	84
Saque de banda – dirección	85
Saque de portería	85
Golpe franco – dirección	86
Mantener la distancia de 1 metro	86
Gol de 1 punto	87
Gol de 2 puntos	87
Exclusión	88
Descalificación	88
Tiempo muerto (<i>time-out</i>)	89
Permiso para entrar dos personas (que tienen derecho a participar) en el terreno de juego durante un tiempo muerto (<i>time-out</i>)	89
Advertencia de juego pasivo	90

Directrices

1. Si se conceden uno o dos puntos cuando se marca un gol (*regla 9, 14:4, aclaración 1*), entonces el árbitro central tiene que indicarlo mostrando uno o dos dedos. Cuando se otorgan dos puntos, el árbitro de portería hace además un giro vertical completo con su brazo.

2. Gestoforma 12: El árbitro indica la infracción de la regla y señala al jugador infractor.

Un brazo doblado, agarrado de la muñeca por el otro brazo, indica exclusión.

3. El árbitro utiliza la tarjeta roja para indicar una descalificación "*inmediata*".

4. Las descalificaciones tienen que ser claramente confirmadas por el anotador sosteniendo alzada una tarjeta roja.

5. Cuando se ordena un golpe franco o saque de banda, los árbitros tienen que indicar inmediatamente la dirección del saque o lanzamiento a ejecutar (*gestoforma 7 ó 9*).

A continuación, harán la gestoforma obligatoria correspondiente para indicar cualquier sanción personal (*gestoforma 12-13*).

Si pareciera también conveniente explicar la razón del golpe franco o de un lanzamiento de 6 metros, entonces harán la respectiva gestoforma 1-6 para mayor información.

6. La gestoforma 11, 14 y 15 es respectivamente obligatoria en aquellas situaciones donde se aplican.
7. La gestoforma 8, 10 y 16 se utiliza cuando los árbitros la juzguen respectivamente necesaria.

1

Ventaja.
Seguir jugando.



2

Dobles.
Doble bote



3

Pasos.
Mantener el balón más
de tres segundos.



4

Abrazar.
Retener.
Empujar



5

Golpear



6

Falta de ataque



7

Saque de banda - dirección



8

Saque de portería



9

Golpe franco - dirección



10

No respetar la distancia
de 1 metro



11.1

Gol de 1 punto



11.2

Gol de 2 puntos



12
Exclusión



13
Descalificación



14

Tiempo muerto (*time-out*)



15

Autorización para entrar dos personas autorizadas en el terreno de juego después del tiempo muerto (*time-out*)



16

Advertencia de juego
pasivo





***Aclaraciones
a las reglas de juego***

Índice

1 - Concesión de puntos (regla 9)	93
2 - Circunstancias especiales	94
3 - Ejecución de golpe franco después de la señal final (regla 2:10-12)	95
4 - Juego pasivo (regla 7:10-11)	96-100
5 - Conducta antideportiva (regla 8:3, 16:1d, 16:6b)	101
6 - Conducta antideportiva grave (regla 8:6, 16:6e)	102
7 - Definición “clara ocasión de gol” (regla 14:1)	103
8 - Interrupción por parte del cronometrador (regla 18:1)	104-105
9 - “Jugador contra portero” (shoot-out) y contrataque	106

Concesión de puntos (regla 9)

También en los siguientes goles se concederán dos puntos:

Un gol marcado en “flight” (regla 9:2).

Sólo serán concedidos dos puntos si el jugador que hace el “flight” controla el balón y lanza a gol en el aire (*palmea el balón o empujarlo a gol solo tendrá valor de un punto*)

Comentario:

Tanto el espíritu del juego del balonmano playa como su filosofía específica han de ser respetadas.

Tiene que existir espacio para los “goles creativos o espectaculares”, a los cuales se les concederán dos puntos

Un gol es espectacular si es de un alto nivel técnico, fundamentado en una destreza esencial, y evidentemente no se trata de un “gol de un punto”.

Una acción final extraordinaria y dramática puede conducir a un gol creativo.

Observación: si tales goles claramente persiguen “ridiculizar” a los jugadores contrarios, ello debe considerarse como conducta antideportiva y nunca conllevarán un “gol de dos puntos” (juego limpio (fair play)).

Circunstancias especiales

Cuando las circunstancias exteriores (*viento, posición del sol, etc.*) así lo requieran, los árbitros pueden tomar la decisión de utilizar solamente una de las porterías para el “*jugador contra portero*” (*shoot-out*).

rfebm.com

Ejecución del golpe franco después de la señal final (regla 2:10-12)

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

En aquellos casos en los que esté claro que el equipo quiere intentar marcar un gol, los árbitros deberían encontrar el equilibrio entre permitir esta oportunidad (*por muy pequeña que sea*) y asegurar que la situación no se deteriore en un consumo de tiempo o en un “teatro” frustrante. Esto significa que los árbitros deberían conseguir de manera firme y rápida que los jugadores de ambos equipos se sitúen en las posiciones correctas, para que el golpe franco se ejecute sin demora. Los árbitros deben advertir y controlar a los jugadores del equipo lanzador para que sólo un jugador tenga el balón en su mano. Si los jugadores quieren abandonar el terreno de juego para ser sustituidos, lo deben hacer corriendo sus propios riesgos. Los árbitros no tienen ninguna obligación de esperar hasta que los sustitutos estén en su posición correcta para efectuar la señal de ejecución.

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

Juego pasivo (7:10-11)

Directrices generales

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

Los métodos pasivos de juego pueden surgir en todas las fases de un ataque de un equipo, es decir, cuando el balón se está llevando al otro lado del campo, durante la fase de construcción o durante la fase final.

El juego pasivo es frecuentemente utilizado en las siguientes situaciones:

- un equipo está ganando por una corta ventaja faltando poco tiempo para finalizar el partido;
- un equipo tiene a un jugador excluido;
- cuando la defensa de un equipo es superior.

La utilización de la señal de advertencia:

La señal de advertencia se debe realizar, sobre todo, en las siguientes situaciones:

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

Indicaciones típicas:

- los jugadores están esperando en el centro del terreno de juego a que se completen las sustituciones;

- un jugador está quieto en su sitio botando el balón;
- un jugador retrasa el balón hacia su propia mitad del terreno de juego, aunque los adversarios no están presionando;
- retraso en la ejecución del saque de portería, o de cualquier otro saque o lanzamiento.

2) En conexión con una sustitución tardía después de que la fase de construcción haya empezado.

Indicaciones típicas:

- todos los jugadores han ocupando ya su posición de ataque;
- el equipo empieza la fase de construcción con un juego de pases preparatorios;
- una vez iniciada esta fase de construcción, el equipo pretende hacer un cambio de jugadores.

Comentario:

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

3) Durante una fase de construcción excesivamente larga.

En principio, siempre se debe permitir a un equipo realizar una fase de construcción con una fase de pases preparatorios, antes de que empiece una situación de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente larga son:

- el ataque del equipo no lleva a ninguna acción definida de ataque.

Comentario:

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

- los jugadores están recibiendo el balón repetidamente mientras permanecen estáticos o se mueven lejos de la portería;
- el jugador estático bota el balón repetidamente;
- cuando enfrentándose a un adversario, el jugador atacante se vuelve prematuramente y espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no intenta ganar ninguna ventaja espacial sobre el defensor;
- acciones defensivas activas: métodos defensivos activos para prevenir que los atacantes incrementen el ritmo, debido a que los defensores bloquean los movimientos previstos del balón e impiden a los jugadores correr;
- el equipo atacante no consigue un incremento del ritmo desde la fase de construcción hasta la fase final.

4) Después de mostrar la señal de advertencia.

Después de mostrar la señal de advertencia, los árbitros deben permitir al equipo en posesión del balón algo de tiempo para modificar su sistema de juego (*los árbitros deberían ser conscientes*

y reconocer que los jugadores jóvenes o equipos de nivel más bajo pueden requerir más tiempo). Si después de esta fase de construcción no hay un claro incremento del ritmo y no se puede reconocer ninguna acción con un objetivo claro de ataque, entonces los árbitros deben concluir que el equipo en posesión del balón es culpable de practicar un juego pasivo.

Comentario:

Los árbitros deben tener cuidado en no tomar ninguna decisión de juego pasivo precisamente en el momento en el que el equipo atacante está justamente lanzando el balón o iniciando algún movimiento contra la portería del adversario.

Como se debe mostrar la señal de advertencia:

Si un árbitro (*bien sea el árbitro central o el árbitro de portería*) reconoce una situación de inicio de juego pasivo, debe levantar el brazo (*gestoforma Núm. 16*), para indicar su opinión de que el equipo no está intentando conseguir una posición de lanzamiento a portería. El otro árbitro debería también efectuar la misma gestoforma.

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

El brazo se mantiene levantado hasta que:

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

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

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

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

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

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

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

Son ejemplos de conducta antideportiva:

- a) gritar a un jugador que está ejecutando un lanzamiento de 6 metros;
- b) dar una patada al balón durante una interrupción, impidiendo al adversario ejecutar inmediatamente el lanzamiento que ha sido concedido;
- c) insultar a un adversario o a un compañero de equipo;
- d) cuando un jugador o un oficial de equipo no devuelve el balón cuando éste ha salido por la línea de banda;
- e) retrasar la correcta ejecución de un saque o lanzamiento;
- f) agarrar el uniforme de un contrario;
- g) si el portero no deja el balón cuando al adversario le ha sido concedido un lanzamiento de 6 metros;
- h) si un jugador de campo bloquea repetidamente lanzamientos con el pie o con la parte inferior de la pierna;
- i) si los jugadores defensores entran repetidamente en su propia área de portería;
- j) si un jugador aparenta ser objeto de una infracción por parte de un adversario.

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

Son ejemplos de conducta antideportiva grave:

- a) actitud insultante (*a través de la palabra, expresiones faciales, gestos o contactos corporales*) dirigida a otra persona (*árbitro, cronometrador, anotador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador, etc.*);
- b) lanzar o empujar el balón después de una decisión arbitral tan lejos que dicha acción no pueda ser considerada como una simple conducta antideportiva leve;
- c) si el portero demuestra tal actitud pasiva cuando al adversario se le ha concedido un lanzamiento de 6 metros, que el árbitro deduzca que no está intentando parar el lanzamiento;
- d) vengarse después de haber sido víctima de una falta (*repeliendo un golpe en un acto reflejo*);
- e) lanzar el balón deliberadamente a un adversario durante una interrupción del juego, salvo que se haga de tal forma que se pueda considerar como una agresión.

Definición de “*clara ocasión de gol*” (regla 14:1)

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

- a) un jugador que ya tiene el balón y el control de su cuerpo en la línea de área de portería contraria, tiene la oportunidad de marcar gol, sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento con métodos legales;
- b) un jugador que tiene el balón y el control de su cuerpo, está corriendo (*o botando*) sólo hacia el portero en un contraataque, sin que ningún otro contrario sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque;
- c) un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (a) o (b), excepto que el jugador todavía no tiene el control del balón pero está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún contrario, sería capaz de impedir la recepción del balón con métodos legales;
- d) un portero ha abandonado su área de portería y un contrario con el balón y el control de su cuerpo tiene una clara oportunidad, sin estorbo, de lanzar el balón a la portería vacía; *(esto también se aplica si los defensores están situados entre el lanzador y la portería, pero entonces los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal).*

Interrupción por el cronometrador (regla 18:1)

Si un cronometrador interrumpe el juego debido a un cambio antirreglamentario o una entrada ilegal de acuerdo a las reglas 4:4, 4:6, 4:13 y 4:14, el encuentro se reanudará con un golpe franco a favor de los contrarios, normalmente en el lugar de la infracción. Sin embargo, si el balón estuviera en una posición más favorable para los contrarios en el momento de la interrupción, entonces el golpe franco debería ejecutarse desde aquel lugar (*ver regla 13:8, 3º y 4º párrafos*).

En el caso de tales infracciones, el cronometrador interrumpirá el juego inmediatamente, sin tener en cuenta las reglas generales de la “ley de ventaja” que se expresan en las reglas 13:2 y 14:2. Si se frustra una clara ocasión de gol a causa de tal interrupción y ésta está motivada por una infracción por parte del equipo defensor, entonces se deberá conceder un lanzamiento de 6 metros de acuerdo con la regla 14:1a.

Si se trata de otro tipo de infracciones que necesiten ser comunicadas a los árbitros, el cronometrador debería normalmente esperar hasta la siguiente interrupción del juego.

Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, tal intervención no puede conllevar la desposesión del balón. El juego será reanudado con un golpe franco para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 6 metros en analogía a lo dispuesto en la regla 14:1b. Como principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el cronometrador/anotador (*excepto aquéllas a las que se refieren las reglas 4:4, 4:6, 4:13 y 4:14*) no conllevan sanciones disciplinarias personales.

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

rfebm.com

“Jugador contra portero” (shoot-out) y contraataque

Si durante un “jugador contra portero” (shoot-out) o un contraataque el portero o jugador defensor obstruye la trayectoria en carrera del jugador atacante, causando un contacto físico, debe ordenarse tanto un lanzamiento de 6 metros como una exclusión.

El portero o jugador defensor siempre asume la responsabilidad de esta clase de acción.

rfebm.com



Reglamento relativo a la zona de cambios

1. Cada equipo tiene una zona de cambios para los jugadores de campo que mide 15 metros de largo y 3 metros de ancho. Estas zonas están situadas a ambos lados del terreno de juego, hacia el exterior de las líneas de banda (*regla 1:7*).
2. No se pueden colocar objetos de ningún tipo en las zonas de cambios. Las botellas de agua y las toallas pueden guardarse en algún tipo de contenedor (*baúl o cajón*) provisto por el organizador del torneo.
3. Solamente los jugadores y los oficiales de equipo que figuran en el acta del partido están autorizados a permanecer en la zona de cambios (*reglas 4:2, 4:6*).
4. Ambos equipos estarán en la zona de cambios de sus respectivas bandas (*reglas 1:7, 2:1*).
5. Los oficiales de equipo deberán llevar ropa deportiva en la zona de cambios. (*regla 4:8 comentario*)
6. Si se necesita un intérprete, éste debe ocupar una posición detrás de la zona de cambio.
7. El cronometrador y el anotador así como los delegados ayudarán a los árbitros a controlar la ocupación de la zona de cambios antes y durante el partido.

Si antes del partido existe alguna infracción de las reglas en relación con la zona de cambio, el partido no puede comenzar hasta que se haya remediado dicha infracción. Si estas reglas se infringen durante el encuentro, el partido no deberá continuarse después de la siguiente interrupción hasta que el problema esté resuelto.

8. a) Los oficiales de equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo también

durante el partido, siempre cuando se haga dentro de un espíritu deportivo y limpio de acuerdo con las reglas. En principio, deberían estar sentados o de rodillas en la zona de cambio.

Sin embargo, a uno de los oficiales le está **permitido** moverse dentro de la zona de cambio, específicamente para:

- dirigir los cambios de los jugadores;
- dar consejos técnicos a los jugadores en el terreno de juego y en la zona de cambio;
- proporcionar cuidados médicos;
- solicitar un tiempo muerto (*time-out*) de equipo;
- comunicarse con el cronometrador/anotador; esto sólo es aplicable al “*oficial responsable de equipo*” y solamente en situaciones excepcionales (*regla 4:6*).

En cualquier caso, sólo se autoriza a un oficial por equipo a moverse dentro de la zona de cambio. Además, el oficial de equipo que se mueve tiene que respetar los límites de la zona de cambio tal como están definidos en el punto Núm. 1 anterior.

Asimismo, el oficial de equipo no debe obstruir el campo de visión del cronometrador, del anotador y del delgado.

- b) En principio, los jugadores deben permanecer sentados o de rodillas en la zona de cambio. Sin embargo, a los jugadores sustitutos se les permite moverse en la zona de cambio, cuando van a entrar inmediatamente al terreno de juego, siempre que no lo hagan de forma que molesten:

- c) **no está permitido** a los oficiales de equipo o a los jugadores:
- molestar o insultar a los árbitros, delegados, cronometrador/anotador, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, protestando o teniendo una actitud provocativa o antideportiva (*ya sea verbalmente, o con gestos o expresiones faciales*);
 - abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego;
 - quedarse de pie o moverse en la línea de banda durante el calentamiento.

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

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

- 9.** Si se infringe el Reglamento relativo a la zona de cambio, los árbitros están obligados a actuar de acuerdo con las reglas 16:1d, 16:2c o 16:6b,e,i (*amonestación verbal, exclusión, descalificación*).
- 10.** En el caso que los árbitros no vieran una infracción de las reglas relativas a la zona de cambio, deben ser informados

de ello por el cronometrador/anotador durante la siguiente interrupción de juego.

11. Intervención por parte de los delegados:

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

El delegado puede interrumpir el encuentro inmediatamente. En este caso, el encuentro se reanudará con un golpe franco para el equipo que no cometió la violación que conllevó la interrupción.

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

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

Los hechos relacionados con una descalificación deben ser explicadas en el acta del encuentro (*regla 16:9*).

rfebm.com



Reglamento relativo al uniforme deportivo

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

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

La Dirección de la Competición debe revisar los uniformes de los jugadores de cada equipo participante durante la reunión técnica y durante el evento. Todos los uniformes deportivos masculinos y femeninos deben responder a los criterios indicados a continuación. Conforme a la Carta Olímpica, están estrictamente prohibidos los mensajes religiosos, políticos o raciales en los uniformes deportivos.

I.- Modelo de camiseta masculina/top femenino

El modelo de las camisetas/tops debe estar en consonancia con los gráficos que se muestran. Las camisetas masculinas deben ser sin mangas y ajustadas, respetando el espacio requerido para las marcas o logotipos. Los tops femeninos (*un diseño con el estómago al descubierto*) deben ser también ajustados, con sisas ampliamente recortadas por la espalda, respetando siempre el espacio requerido para las marcas o logotipos. No se permite llevar camisetas de manga corta debajo de la camiseta sin mangas oficial del equipo.

Color:

las camisetas sin mangas/tops serán de colores brillantes y claros (*por ejemplo, rojo, azul, amarillo, verde, naranja o blanco*) con el propósito de reflejar los colores que normalmente se usan y visten en la playa.

Marcas y logotipos:

- logotipos de patrocinadores/sponsors:

los logotipos de los patrocinadores/sponsors deben estar impresos en la parte frontal y trasera de las camisetas masculinas y en la parte frontal y trasera de los tops femeninos.

- Logotipo del fabricante:

el logotipo del fabricante estará impreso en la parte frontal de las camisetas/tops y no deben exceder de 20 cm².

Número del jugador:

el número del jugador, de aproximadamente 12 x 10 centímetros para las camisetas sin mangas masculinas y 8 x 6 centímetros para los tops femeninos, deberán situarse en las partes frontales y traseras de los mismos. Esta información debe imprimirse en un color que contraste con el de la camiseta sin manga/top (*por ejemplo, claro sobre camiseta/top oscuro, oscuro sobre camiseta/top claro*).

II.- Modelo de pantalón corto masculino / bikini inferior femenino

Los miembros de un equipo deben vestir idénticos pantalones cortos/ bikinis inferiores. Los jugadores masculinos deben llevar pantalones cortos conforme al gráfico adjunto. Los pantalones cortos de los jugadores, siempre que no sean muy holgados, pueden ser más largos pero **deben de quedar 10 centímetros por encima de la rótula**. Las jugadoras deben llevar bikinis inferiores que estén en consonancia con el gráfico adjunto, con talla ajustada y corte en ángulo ascendente hacia la parte superior de la pierna. El lado ancho debe ser de un **máximo de 10 centímetros**.

Los equipos están autorizados a llevar logotipos de los sponsors (*incluido el fabricante*) en sus pantalones cortos/bikinis inferiores (*o trajes de baño de una pieza*), situados en cualquier posición y en cualquier tamaño.

No hay limitación en el número de los sponsors que se pueden mostrar en los pantalones cortos/bikinis inferiores. Los deportistas están obligados a imprimir su nombre, apodo en sus pantalones cortos/bikinis inferiores.

Los respectivos oficiales de equipo deben someter los uniformes de sus propios equipos (*camisetas sin mangas/tops, pantalones cortos/bikinis inferiores o trajes de baño de una pieza*) a su aprobación durante la Reunión Técnica previa a la competición.

No están permitidas las camisetas de manga corta debajo de las camisetas sin mangas oficiales del equipo.

Además, cualquier prenda térmica deben ser del mismo color que su respectiva parte del uniforme.

Temperatura fría:

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

El uniforme para tiempo frío estará compuesto de una camiseta ajustada de manga larga o corta y/o pantalones largos ajustados. Este uniforme debe quedar ajustado al cuerpo y coincidir en modelo, longitud y color para todos los jugadores del mismo equipo.

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

rfebm.com

Uniforme Masculino



Camiseta de juego
sin mangas masculina
(Azul / Blanco)

Camiseta de juego
sin mangas masculina
(Amarillo / Blanco)

Camiseta de juego
sin mangas masculina
(Verde / Blanco)



UNIFORME MASCULINO

Uniforme de juego
masculino
(Blanco / Azul)

Logo del fabricante
Máx. 20 cm²

Logo del sponsor
3x12 cm

Promotor/Sponsor
30 cm²

Ver
Reglamento
Fabricante

Min. 10 cm. por
encima de las rodillas

Vista trasera

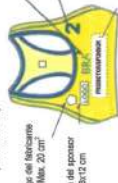
Vista frontal

Camiseta de juego
sin mangas masculina
(Rojo / Blanco)

Uniforme Femenino

UNIFORME FEMENINO

Uniforme de juego femenino (Amarillo/Azul)



Código de color: 4441 cm

4441 cm

Promotor/Sponsor

Sponsor

Blusa
Máx 10 cm

Fabricante

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Top de juego femenino (Rojo/Amarillo)



Vista trasera

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Top de juego femenino (Rosa/Blanco)



Vista trasera

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Top de juego femenino (Naranja/Blanco)



Vista trasera

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

Logo

rfebm.com



***Reglamento relativo
a la arena y
a la iluminación***

► Requisitos de calidad de la arena en balonmano playa

La selección de la arena es probablemente el factor más importante en la construcción del terreno de juego. La arena debería ser cribada a un tamaño aceptable no muy grueso, libre de piedras y partículas peligrosas. No debería ser demasiado fina que provoque polvo y se adhiera a la piel.

Cualquier arena que se use debería incorporar las siguientes especificaciones:

- lavado: La arena debería tener doble lavado y estar libre de hendiduras y arcilla a fin de prevenir que se compacte;
- tamaño de la partícula: El tamaño de la partícula de arena debería estar entre 0.5 y 1 milímetro para permitir un drenaje adecuado y una seguridad máxima;
- forma de la partícula: Una forma sub angular resiste la compactación y favorece el drenaje;
- color: La arena de color canela absorbe menos calor con un mínimo reflejo;
- origen: Una arena granítica (*no calcárea, no cálcica, ni caliza*) permanece estable bajo todas las condiciones meteorológicas y es inmune a la lluvia ácida.

Nombre Especificaciones	Diámetro partículas	(Tamices)
Grano fino	2.00 mm	0%
Arena muy gruesa	1.00 - 2.00 mm	0%-6%
Arena gruesa	0,5 - 1.00mm	Min. 80%
Arena media	0,25 - 0,5mm	Max. 92%
Arena fina	0,15 - 0,25mm	7%-18%
Arena muy fina	0,05 - 0,15mm	No mayor de 2%
Arcilla	Menos de 0,05mm	No mayor de 0,15%

► Requisitos de iluminación en balonmano playa

Si el encuentro se desarrolla por la noche, la iluminación del área de juego debe permitir que jugadores, oficiales, público en la grada y espectadores de televisión puedan ver el espectáculo claramente. Esto significa que los niveles de brillo y contraste deben ser diseñados correctamente sobre todo el área de juego. Los niveles de iluminación dependerán también de la superficie total donde se emplaza el terreno de juego.

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

Indicación nivel mínimo de iluminación:

- entrenamiento 120 lux;
- competición nacional 400 lux;
- competición internacional 1000 lux a 1500 lux.

rfebm.com



Glosario de términos

Ley de la ventaja	Una disposición del reglamento que da a los árbitros la facultad de permitir que el juego continúe incluso después de que se haya cometido una falta, si al detener el juego se beneficia al equipo infractor.
Contraataque	Un ataque rápido.
Creativo (<i>lanzamiento</i>)	Caracterizado por la originalidad y la expresividad; imaginativo.
Juego limpio	(<i>Fair play</i>) Conforme a las reglas, espíritu y protocolo del deporte; la esencia propia del deporte.
Gol de oro	Regla que permite que el equipo que marque primero un gol sea declarado vencedor.
En vuelo	(<i>Flight</i>)
Gol en propia puerta	Un jugador marca un gol que se anota en contra de su propio equipo.
Jugador contra portero	(<i>Shoot-out</i>) Una forma de resolver un empate, por la cual un número igual de jugadores ejecutan lanzamientos alternativamente desde cada lado sobre la portería defendida por el portero.
Pasos	Infracción de las reglas que tiene lugar cuando un jugador da demasiados pasos sin botar el balón.

Cambio de posesión	(<i>turnover</i>) Ocurre cuando un equipo da la posesión al equipo contrario perdiendo el balón de cualquier forma (pase interceptado, lanzamiento perdido, infracción de las reglas).
Contraataque	(<i>Fast Break</i>) Un equipo trata de mover el balón de manera que avance en el terreno de juego y llegue a posición de lanzar e intentar marcar lo más rápido posible, para que la defensa se encuentre superada en número y no tenga tiempo de tomar posiciones.
Pérdida del control del balón	(<i>Fumbling</i>) Cuando un jugador en posesión del balón lo deja caer o no controla el balón que está en juego
Gol espectacular	Es aquel que por la naturaleza de su ejecución es impresionante, sensacional, emocionante y de gran dificultad, de ahí su doble valoración en puntos.
Lanzamiento en giro	(<i>Spin shot</i>) Lanzamiento ejecutado después de haber completado un giro de 360° en el aire.
Robo, interceptación	(<i>Stealing, interception</i>) Quitarle el balón a un jugador contrario que se encuentra en posesión del balón o interceptar un pase.

rfebm.com



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO

rfebm.com

