

Reglamento de Competencia HANDBALL PRIMARIA

**JUEGOS DEPORTIVOS NACIONALES ESCOLARES
DE LA EDUCACIÓN BÁSICA 2016-2017.**

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
Regla 1- El Campo de Juego.....	4
Regla 2 – Tiempo de Juego, señal de Final y Time –out.....	6
Regla 3 – La Pelota	6
Regla 4 - EL EQUIPO, EQUIPAMIENTO DEPORTIVO, LESIONES DE JUGADORES	6
El equipo	6
Jugadores Lesionados	9
Regla 5 - EL ARQUERO.....	9
Regla 6 - EL ÁREA DE ARCO.....	10
Regla 7 – EL JUEGO DE LA PELOTA, JUEGO PASIVO	11
Jugar la pelota.....	11
Juego pasivo	13
Regla 8 - FALTAS Y ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS	13
Acciones Permitidas.....	13
8:1 Está permitido:.....	13
Infracciones que normalmente no implican una sanción disciplinaria (considerar, no obstante, los criterios de toma de decisión).....	14
Infracciones que justifican una sanción personal.....	14
Criterios de toma de decisión:.....	14
Infracciones que justifican una exclusión por 1 minuto inmediato.	15
Infracciones que justifican una descalificación.....	15
Descalificación debido a una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa (a ser también informada por escrito).....	16
Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria	16
Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva	17
Conducta antideportiva que justifica una exclusión por 1 minuto inmediato.	17

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación	17
Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave (a ser también informada por escrito).....	18
Regla 9 - EL GOL	19
Regla 10 - EL SAQUE DE CENTRO	20
Regla 11- EL SAQUE LATERAL.....	20
Regla 12 - EL SAQUE DE ARCO.....	21
Regla 13 - EL TIRO LIBRE.....	21
Decisión de un tiro libre.....	21
Ejecución de un tiro libre.....	22
Regla 14 - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS.....	24
Decisión del lanzamiento de 7 metros	24
Ejecución del lanzamiento de 7 metros	25
REGLA 15 INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS (Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros).....	26
El Ejecutante.....	26
Los compañeros del ejecutante	26
Los jugadores defensores	26
Toque de silbato para reanudar el juego	26
Sanciones	27
Regla 16 - LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS	28
Amonestación.....	28
Regla 17 - LOS ÁRBITROS.....	31
Regla 18 - EL PLANILLERO Y EL CRONOMETRISTA.....	33
Índice de las gestoformas	34

INTRODUCCIÓN

El Handball se debe entender como una filosofía cuyo objetivo esencialmente es el juego para niños y niñas.

La prioridad de ese deporte es ofrecer la oportunidad de formación deportiva para alumnos en la edad de primaria, dando énfasis a la diversidad de ejercicios que satisfagan las necesidades motrices del niño, proporcionando una satisfacción masiva para su entorno deportivo y social.

Tenemos que alcanzar una orientación dirigida hacia la metodología y la didáctica de la Educación Física y Deporte.

Lo que este deporte ofrece a los alumnos es orientarlos hacia un juego real, a un alto nivel competitivo mediante el ejercicio lúdico y hacia la realización de objetivos afectivos-deportivos. Para nuestro deporte esto significa que a través de estas actividades, los alumnos desarrollaran la destreza motora, la educación del movimiento, las capacidades coordinativas, los fundamentos de jugar Handball y el comportamiento específico, como el espíritu deportivo y el juego limpio.

El que se empleara en este tipo de eventos no es el mismo de las categorías mayores, no requiere de una amplia formación ni ejercicios tácticos. El Handball es una actividad de inclusión, atracción y recreación, así que, el juego debe permanecer en primer plano, pero sin olvidar que en estas actividades lo importante es que el niño desarrolle ese interés y gusto por la actividad física y que mejor si esta actividad es grupal, haciendo que el trabajar en equipo se vuelva divertido e interesante.

Regla 1- El Campo de Juego.

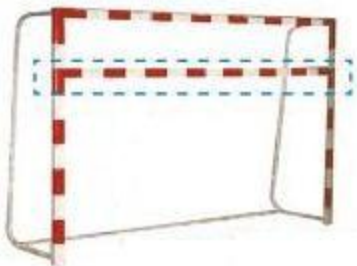
1:1 El campo de juego

Es un rectángulo de 28m. de largo y 18m. de ancho, las líneas laterales, delimitan el campo y sirven para ejecutar los saques laterales. Las líneas de fondo miden 18 metros, están colocadas las porterías y delimitan la base y áreas del campo.

1:2 La Portería.

Para los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017, las dimensiones de la portería son las siguientes:

- 1.- Largo 3 metros
- 2.- Alto 1.80 metros



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

Todas las líneas de campo son parte integrante del área que ellas limitan. Las líneas de gol poseerán 8cm. de ancho entre los postes del arco, mientras que todas las otras líneas medirán 5cm. de ancho.

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

- Una línea de 3 metros de largo, trazada directamente frente al arco. Esta línea es paralela a la línea de gol y está a 6 metros de distancia de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de área de arco).
- Dos cuartos de círculo, cada uno de ellos con un radio de 6 metros (medidos desde la esquina posterior interna de los postes del arco), que conectan la línea de 3 metros de largo con la línea de fondo.

1.3 Área de Arco (6 metros).

El arquero puede ocupar cualquier parte del cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de arco.



1:4 Línea de Tiro Libre (8 metros).

Es una línea discontinua, marcada 2 metros por fuera de la línea del área de arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos miden 15 cm.

1:5 Línea de 7 metros

Es una línea de 1 metro de longitud, marcada directamente frente al arco. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 7 metros de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 7 metros).

1:6 Línea de Limitación del Arquero (4 metros).

Es una línea de 15cm. de longitud, trazada directamente en frente del arco.

1:7 La Línea Central

Conecta el punto medio de las dos líneas laterales.

Regla 2 – Tiempo de Juego, señal de Final y Time –out

2:1 Tiempo de Juego

El partido se divide en 2 PARTES, que a su vez se subdividen en 2 periodos cada una y de 10 minutos de juego **cronometrados (tiempo efectivo)**, con descanso únicamente de 5 min. Entre el 2° y 3° periodo.

En el partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 tiempos muertos de 1 minuto cada uno y de la siguiente manera: 1 durante la primera mitad del juego, 1 en el 3° periodo y 1 en el 4° periodo (no son acumulables); siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante, el entrenador y los oficiales de equipo son los únicos autorizados para solicitar el time-out deben entregar la tarjeta verde de tiempo al Planillero-cronómetro.

Regla 3 – La Pelota

3:1 La pelota está hecha de cuero o material sintético, debe ser de forma esférica, la superficie no debe ser brillante ni resbaladiza.

3:2 El tamaño de la pelota, es decir, la circunferencia y el peso debe ser 50 – 52 cm. y 290 – 330gr.

(Tamaño 1 de la I.H.F.) En ambas ramas.

3:3 En cada partido debe haber al menos dos pelotas disponibles. Durante el partido, las pelotas de reserva deben estar inmediatamente disponibles por la mesa del cronometrista.

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

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

El equipo

4:1 El equipo se compone de 10 jugadores.

En todo el partido, el equipo debe tener a 4 de sus jugadores **identificados** como arquero.

Para participar se solicitan obligatoriamente 10 jugadores por equipo. En el campo solo pueden jugar a la vez 1 PORTERO y 4 JUGADORES DE CAMPO. Todos los inscritos pueden jugar de ARQUERO o JUGADOR DE CAMPO.

Todos los jugadores deben jugar 2 periodos, 1 en cada parte del juego.

4:2 Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como “oficial responsable de equipo”. Solamente este oficial tiene permitido dirigirse al planillero - cronometraste y posiblemente a los árbitros.

Normalmente, un oficial de equipo no tiene permitido ingresar al campo de juego durante el partido. Una infracción a esta regla será sancionada como actitud antideportiva. El partido se reanuda con un tiro libre favorable al equipo adversario.

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

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

El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que solamente ingresen al campo de juego los jugadores que están autorizados a participar. Una infracción a esta regla será sancionada como una actitud antideportiva cometida por el “oficial responsable de equipo”.

4:4 Cuando algún equipo cae en una situación de alineación ilegal la sanción es la pérdida del partido. Estas situaciones son las siguientes:

- Que un niño juegue los 2 periodos en la misma parte del juego.
- Que repita 2 o más veces un portero en el partido.

Cambios de jugadores

4:5 No hay cambios de jugadores durante el juego.

Sólo hay cambio de jugador en caso de lesión grave o enfermedad, que amerite la salida del juego, previo dictamen médico, el “oficial responsable de equipo” no está facultado para dictaminar si un jugador está lesionado.

En caso de lesión o enfermedad, el servicio médico del evento dictaminará y decidirá si el jugador puede continuar o no en ese juego, o bien, no continuar durante el resto del evento.

En caso de alguna lesión durante el partido que requiera atención médica, el árbitro pedirá un time – out para poder dar la atención al jugador. Si después de la valoración el médico o paramédico indica alguna lesión grave que no permita continuar al jugador, se procederá al sorteo, de lo contrario el juego continuará.

En caso de que un jugador no pueda continuar se sorteará a los sustitutos para definir quién continuará durante el juego en lugar del lesionado.

En caso que la lesión o enfermedad se diera durante el primer periodo de la 1ª parte, el sustituto que salió sorteado, no podrá ser sorteado en la 2ª parte.

Equipamiento Deportivo

4:6 Todos los jugadores de campo de un equipo debe vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseño de los dos equipos debe permitir que se distingan claramente el uno del otro. Todos los jugadores utilizados en la **posición de arquero en un equipo deben vestir el mismo color**. El color debe ser tal que lo distinga de los jugadores de campo de ambos equipos y del arquero(s) del equipo adversario.

4:7 Las jugadores deben utilizar números visibles que midan, al menos, 20 cm. de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 cm. en el frente. Los números utilizados deberán ser del 1 al 20. Un jugador que cambia su posición entre jugador de campo y arquero debe utilizar el mismo número en ambas posiciones.

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



4:8 Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

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

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

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

Jugadores Lesionados

4:9 Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el campo de juego inmediata y voluntariamente. Para permitir que la hemorragia sea detenida, la herida cubierta y la sangre limpiada de su cuerpo y vestimenta. El jugador no debe retornar al campo de juego hasta que esto haya sido realizado.

Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros relacionadas con este aspecto, debe ser considerado culpable de cometer una actitud antideportiva.

4:10 En caso de lesión, los árbitros pueden dar autorización (mediante las Gestoformas N° 15 y 16) para que dos personas que estén autorizadas a participar, ingresen al campo de juego durante un time-out, con el propósito específico de atender al jugador lesionado de su propio equipo.

El servicio médico de la sede tiene la facultad de decidir si un jugador puede continuar jugando durante ese partido o del resto del torneo.

Una persona que ha sido autorizada a ingresar al campo, pero que en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de cometer una conducta antideportiva.

Regla 5 - EL ARQUERO

El arquero tiene **permitido**:

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

5:2 Moverse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a las restricciones que se le aplican a los jugadores de campo, sin embargo, el arquero no tiene permitido demorar la ejecución del saque de arco.

El arquero **no tiene permitido**:

5:3 Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva.

5:4 Abandonar el área de arco con la pelota controlada. Esto implica un tiro libre, si es que los árbitros ya habían hecho sonar su silbato para la ejecución del saque de arco.

5:5 Tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma.

5:6 Introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de la misma.

5:7 Volver a ingresar al área de arco, con la pelota, proveniente del área de juego.

5:8 Tocar con el pie, o con la pierna por debajo de la rodilla, a la pelota que se halla parada sobre el suelo del área de arco o que se está moviendo en dirección al área de juego.

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

Regla 6 - EL ÁREA DE ARCO

6:1 Sólo el arquero tiene permitido ingresar al área de arco. El área de arco incluye la línea del área de arco y se considera que un jugador de campo ha ingresado en ella cuando la toca con cualquier parte de su cuerpo.

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

- a) Saque de arco, cuando un jugador de campo del equipo en posesión de la pelota ingresa en el área de arco con la pelota en su poder o ingresa sin la pelota, pero gana una ventaja al hacerlo.
- b) Tiro libre, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco sin la pelota y gana alguna ventaja al hacerlo, pero no impide una clara ocasión de gol.
- c) Lanzamiento de 7 metros, cuando un jugador de campo del equipo defensor ingresa en el área de arco y debido a ello impide una clara ocasión de gol. Para los propósitos de esta regla, el concepto “ingresar al área de arco” no significa sólo tocar la línea del área de arco, sino pisar claramente dentro de dicha área.

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

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

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

6:5 La pelota permanece en juego mientras está rodando en el suelo dentro del área de arco. Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero puede recoger la pelota, con lo cual se considera que ya “no está en juego”. En este caso, el arquero la vuelve a poner en juego.

Se sancionará un tiro libre si la pelota es tocada por un compañero de equipo del arquero mientras está rodando, en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de arco si es tocada por un adversario.

La pelota ya no está en juego, cuando queda estacionaria en el suelo dentro del área de arco. Está en posesión del equipo del arquero y sólo éste puede tocarla. El arquero debe poner la pelota nuevamente en juego. Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de arco si la pelota es tocada por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos.

Está totalmente permitido tocar la pelota mientras está en el aire sobre el área de arco. El arquero puede marcar gol de portería a portería.

6:6 El juego continuará (por medio de un saque de arco, si un jugador del equipo defensor toca la pelota en su accionar defensivo y es posteriormente controlada por el arquero o queda en el área de arco.

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

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

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

6:9 El arquero tiene que pisar la línea de 4 metros para realizar el saque de gol.

Regla 7 – EL JUEGO DE LA PELOTA, JUEGO PASIVO

Jugar la pelota

Está **permitido**:

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

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

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

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

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

7:4 Estando parado, o a la carrera:

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

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

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

Luego de que haya tocado en otro jugador o en el arco, se permite al jugador volver a tocar la pelota o picarla y recogerla nuevamente.

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

7:6 Jugar la pelota mientras se está arrodillado, sentado o acostado en el piso. Esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento formal (por ejemplo un tiro libre) desde tales posiciones, incluyendo el requerimiento de tener una parte de un pie en constante contacto con el suelo. **No está permitido:**

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

7:8 Tocar la pelota con el pie o con la pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando un jugador adversario le haya arrojado la pelota.

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

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

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

Juego pasivo

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

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

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

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

Regla 8 - FALTAS Y ACTITUDES ANTIDEPORTIVAS

Acciones Permitidas

8:1 Está permitido:

- a) Usar una mano abierta para quitar la pelota de la mano de otro jugador.
- b) Controlar al jugador de frente con los brazos flexionados.
- c) Controlar al jugador, acompañándolo desde el inicio de su trayectoria de desplazamiento hasta el final de la misma.

Bloquear significa impedir que un adversario se mueva a un espacio vacío. Bloquear, mantener el bloqueo y salir de bloqueo debe, en principio, ser realizado de manera pasiva en relación al adversario

Infracciones que normalmente no implican una sanción disciplinaria (considerar, no obstante, los criterios de toma de decisión)

8:2 No está permitido:

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

Infracciones que justifican una sanción personal

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

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

- Infracciones que deben ser sancionadas con una exclusión por 1 minuto inmediato.
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación.
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación y donde se requiere un informe escrito.

Criterios de toma de decisión:

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

- a) La posición del jugador que comete la infracción (posición frontal, desde el costado o desde atrás)

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

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

Infracciones que justifican una exclusión por 1 minuto inmediato.

8:4 Para ciertas infracciones, la sanción es una exclusión por 1 minuto directo, independientemente de si el jugador había recibido previamente una amonestación.

Esto aplica especialmente para aquellas infracciones donde el jugador culpable se desentiende del peligro para el adversario. Tomando en cuenta los criterios de toma de decisión, tales infracciones podrían ser por ejemplo:

- a) Infracciones cometidas con alta intensidad o contra un adversario que está corriendo a gran velocidad.
- b) Agarrar a un adversario por un largo tiempo o derribarlo.
- c) Infracciones contra la cabeza, garganta o cuello.
- d) Golpes fuertes contra el tronco o brazo de lanzamiento.
- e) Intentar hacer que el adversario pierda el control corporal (por ejemplo, agarrar la pierna o pie de un adversario que está saltando).
- f) Correr o saltar con gran velocidad sobre un adversario.

Infracciones que justifican una descalificación

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

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

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

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

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

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

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

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

Cuando una infracción es cometida durante el último minuto del partido con el propósito de impedir un gol, dicha acción debe ser considerada como “conducta antideportiva extremadamente grave” y sancionada de acuerdo a ello.

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria

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

- Acciones que deben ser sancionadas progresivamente.
- Acciones que deben ser sancionadas directamente con una exclusión por 1 minuto.
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación.
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación y un informe escrito.

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva

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

- a) Protestas contra las decisiones de los árbitros, o acciones verbales y no verbales destinadas a causar una decisión específica de los árbitros.
- b) Acosar a un adversario o compañero de equipo por medio de palabras o gestos, o gritar a un adversario para distraerlo.
- c) Demorar la ejecución de un lanzamiento formal del adversario al no respetar los 2 metros de distancia o de cualquier otra manera.
- d) Por medio de “teatro”, tratar de engañar a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario o exagerar el impacto de una acción, para provocar un time-out o una sanción indebida al adversario.
- e) Bloquear activamente un pase o lanzamiento usando el pie o parte baja de la pierna; los movimientos totalmente por reflejo, por ejemplo mover las piernas para juntarlas, no deben ser sancionados.
- f) Ingresar repetidamente al área de arco por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una exclusión por 1 minuto inmediato.

8:8 Ciertas acciones antideportivas son, debido a su naturaleza, consideradas como más graves y justifican una exclusión por 1 minuto inmediato, independientemente de si el jugador o los oficiales ya hubiera recibido previamente una amonestación. Esto incluye:

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

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

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

- a) Lanzar o golpear la pelota lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros.

- b) Si un arquero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros.
- c) Lanzar deliberadamente la pelota hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego. Si esto es realizado con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una "acción particularmente imprudente.
- d) Cuando el ejecutante de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del arquero, si el arquero no mueve su cabeza en dirección a la pelota.
- e) Cuando el ejecutante de un tiro libre golpea la cabeza de un defensor, si el defensor no mueve su cabeza en dirección a la pelota.
- f) Un acto de revancha luego de sufrir una infracción.

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

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

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

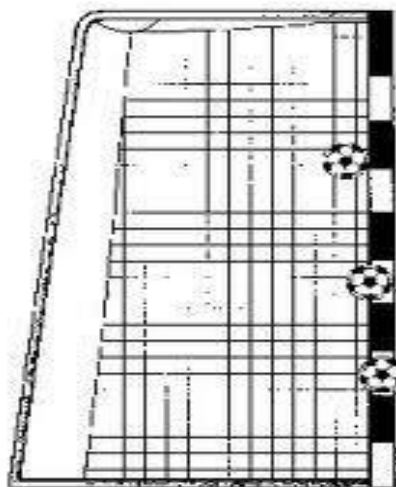
Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

- a) Comportamiento insultante, o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo, árbitros, planillero/ cronometraste, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador. Tal comportamiento puede ser verbal o no verbal (por ejemplo: expresiones faciales, gestos, lenguaje corporal o contacto físico).
- b) La interferencia de un oficial de equipo en el partido, dentro del campo de juego o desde la zona de cambios.
- c) Un jugador destruye una clara ocasión de gol, ya sea por entrar ilegalmente al campo de juego o por actuar desde la zona de cambios.
- d) Si durante el último minuto del partido la pelota no está en juego y un jugador u oficial de equipo impide o demora la ejecución de un lanzamiento para el adversario, con el objeto de impedirles que tengan la posibilidad de lanzar al arco o de obtener una clara posibilidad de gol; esto se considera como conducta antideportiva extremadamente grave y se aplica a cualquier tipo de interferencias (es decir, aun cuando sólo exista una limitada acción física, cuando se intercepte un pase, cuando se interfiera con la recepción de la pelota o cuando no se la suelte).

Si, durante el último minuto de un partido, la pelota está en juego y un adversario por medio de una acción, impide que los adversarios sean capaces de lanzar al arquero o de obtener una clara posibilidad de gol; esto no sólo debe ser sancionado con una descalificación, sino que también debe enviarse un informe escrito.

Regla 9 - EL GOL

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



ensor comete una infracción a las reglas pero, aun así,

o, el cronometrista o el delegado han interrumpido el completamente la línea de gol.

rsario cuando un jugador introduzca la pelota dentro de ciones en que el arquero esté ejecutando un saque de

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

9:2 Un gol que ha sido concedido no podrá ser anulado una vez que el árbitro haya hecho sonar su silbato.

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

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

El marcador se inicia en cero en cada cuarto, pero el planillero continúa con el marcador progresivamente y al final se suman los goles de cada cuarto.

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

El portero tiene que pisar la línea de 4 metros para realizar el saque de gol.

Regla 10 - EL SAQUE DE CENTRO

10:1 El “oficial responsable de equipo”, al inicio de cada período, le deberá entregar al Planillero o al crono metrista la alineación de su equipo de los 4 periodos correspondientes.

Se inicia en el centro de la cancha, con un saque de ÁRBITRO.

10:2 Se lanza el balón entre dos jugadores, al aire a media altura (en cada periodo saltará un jugador diferente).

Los que saltan pueden palmear el balón o atraparlo.

La formación de los jugadores para iniciar es alrededor del centro o en su propia cancha.



Regla 11- EL SAQUE LATERAL

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

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

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

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

11:4 El ejecutante debe mantener un pie en contacto con la línea lateral y permanecer en una posición correcta hasta que la pelota haya salido de su mano. No hay ninguna limitación para la colocación del segundo pie.

11.5 Mientras se está ejecutando un saque lateral, los jugadores adversarios no pueden acercarse a menos de 2 metros del ejecutante.

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

Regla 12 - EL SAQUE DE ARCO

12:1 Se decide un saque de arco cuando:

- a) Un jugador del equipo adversario ha invadido el área de arco cometiendo una infracción.
- b) El arquero ha controlado la pelota en su área de arco o la pelota está estacionaria sobre el suelo del área de arco.
- c) Un jugador del equipo adversario ha tocado la pelota mientras ésta estaba rodando en el suelo dentro área de arco la pelota ha cruzado la línea de fondo, después de haber sido tocada en última instancia por el arquero o por un jugador del equipo adversario.

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

12.2 El saque de arco es ejecutado por el arquero, sin toque de silbato de parte de los árbitros y desde el área de arco, pasando por encima de la línea de área de arco.

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

Los jugadores del otro equipo tienen permitido colocarse inmediatamente por fuera de la línea de área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que haya cruzado completamente dicha línea.

Regla 13 - EL TIRO LIBRE

Decisión de un tiro libre

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

- a) El equipo que posee la pelota comete una infracción a las reglas que implica la pérdida de posesión de la misma.
- b) Los adversarios cometen una infracción a las reglas que causa que el equipo en posesión de la pelota la pierda

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

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

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

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

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

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

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

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

Ejecución de un tiro libre

13:6 El tiro libre se ejecuta normalmente sin toque de silbato de parte de los árbitros y, en principio, desde el lugar en donde se cometió la infracción. Los siguientes casos son excepciones a este principio:

En las situaciones del tiro libre se ejecuta luego de un toque de silbato y, en principio, desde el lugar donde estaba la pelota al momento de la interrupción.

Si un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una Federación Continental o Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción cometida por un jugador u oficial del equipo defensor y esto origina una advertencia verbal o una sanción disciplinaria, entonces el tiro libre debería ser

ejecutado desde el sitio en que estaba la pelota cuando el partido fue interrumpido, si es que este lugar resulta ser más favorable que la posición en que la infracción había tenido lugar.

La misma excepción del párrafo anterior se aplica si el crono metrasta interrumpe el juego debido a una infracción.

Los tiros libres originados por la decisión de juego pasivo deberán ser ejecutados desde el sitio en que se encontraba la pelota cuando el partido fue interrumpido.

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

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

Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso lugar. No obstante, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor margen de tolerancia existe para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar exacto en el que debería realizarse. Este margen paulatinamente se incrementa hasta 2 metros, que se aplica cuando el tiro libre deba ser ejecutado justo por fuera de la propia área de arco del equipo ejecutante. En tales casos, la ejecución siempre debería realizarse desde el lugar exacto en donde tuvo lugar la infracción.

13:7 Los jugadores del equipo ejecutante no deben tocar ni cruzar la línea de tiro libre del equipo adversario antes que el tiro libre haya sido ejecutado.

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

En los casos donde la ejecución de un tiro libre haya sido autorizada mediante un toque de silbato, deberá decidirse un tiro libre favorable al equipo defensor si es que los jugadores del equipo atacante tocan o cruzan la línea de tiro libre antes que la pelota haya salido de la mano del ejecutante.

13:8 Cuando se está ejecutando un tiro libre, los jugadores adversarios deben mantenerse al menos a 2 metros de distancia del ejecutante. Ellos tienen permitido, no obstante, colocarse justo por fuera de su línea de área de arco si es que el tiro libre está siendo ejecutado en su propia línea de tiro libre. Interferir con la ejecución del tiro libre es sancionado.

Regla 14 - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

Decisión del lanzamiento de 7 metros

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

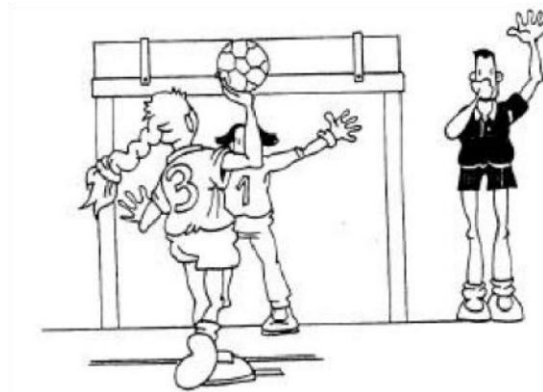
- a) Una clara ocasión de gol es destruida en forma antirreglamentaria, en cualquier lugar del campo de juego, por un jugador u oficial del equipo adversario.
- b) Hay un toque de silbato no justificado en oportunidad de una clara ocasión de gol.
- c) Una clara ocasión de gol es destruida por la intervención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

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

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

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

Ejecución del lanzamiento de 7 metros



14.4 El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado como un lanzamiento al arco, dentro de los tres segundos que siguen al toque de silbato del árbitro.

14.5 El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe ubicarse detrás de la línea de 7 metros y a no más de un metro por detrás de ella. Después del toque de silbato del árbitro, el ejecutante no debe tocar ni cruzar la línea de 7 metros antes que la pelota haya salido de su mano.

14.6 Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, la pelota no debe ser jugada nuevamente por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta tanto haya tocado a un adversario o al arco.

14.7 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros del ejecutante deben ubicarse fuera de la línea de tiro libre y permanecer allí hasta que la pelota haya abandonado su mano. Si ellos así no lo hicieran, se decidirá un tiro libre en contra del equipo ejecutante del lanzamiento de 7 metros.

14.8 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo adversario deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y, al menos, a 2 metros de distancia de la línea de 7 metros hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Si ellos así no lo hicieran, se volverá a ejecutar el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se hubiese conseguido un gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

14.9 Si el arquero cruza la línea de limitación, es decir la línea de 4 metros, antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante, deberá repetirse el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se haya conseguido un gol. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al arquero.

14.10 No está permitido cambiar a los arqueros una vez que el ejecutante está listo para ejecutar el lanzamiento de 7 metros, parado en la posición correcta y con la pelota en la mano. Cualquier intento para efectuar el cambio en la situación indicada, deberá ser sancionado como actitud antideportiva.

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

El Ejecutante

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

Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de arco, el ejecutante debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que la pelota haya sido soltada. El otro pie puede ser levantado y apoyado en el suelo repetidamente. El ejecutante debe permanecer en la posición correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado.

15:2 El lanzamiento se considera ejecutado cuando la pelota ha abandonado la mano del ejecutante.

El ejecutante no debe volver a tocar la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco.

Puede conseguirse un gol directamente desde cualquier lanzamiento, excepto que no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de arco (por ejemplo, al dejar caer la pelota dentro de su propio arco).

Los compañeros del ejecutante

15:3 Los compañeros del ejecutante deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión. Los jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante. Durante la ejecución, la pelota no debe ser tocada por un compañero ni entregada en la mano de este último.

Los jugadores defensores

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

Un saque lateral o un tiro libre no deben ser corregidas por los árbitros si los jugadores atacantes no están en desventaja al ejecutar inmediatamente el lanzamiento. Si existiera una desventaja, entonces las posiciones deben ser corregidas.

Toque de silbato para reanudar el juego

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

- a) Siempre de un lanzamiento de 7 metros.

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

- Para reanudar después de un time-out.
- Para reanudar con un tiro libre.
- Cuando ha habido una demora en la ejecución.
- Después de una corrección en la posición de los jugadores.
- Después de una advertencia verbal o de una amonestación.

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

En principio, el árbitro no deberá hacer sonar su silbato para reiniciar el juego a menos que (y hasta que) los requisitos referentes a las posiciones de los jugadores contemplados. Si los árbitros han hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento a pesar de la posición incorrecta de parte de los jugadores, estos están completamente autorizados a intervenir.

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

Sanciones

15:6 Las infracciones cometidas por el ejecutante o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento, típicamente en la forma de ocupar posiciones incorrectas o de tocar la pelota por parte de un compañero, implicarán una corrección.

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

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

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

15:8 En principio, cualquier infracción relacionada con la ejecución que se produzca inmediatamente después de la misma, debe ser penalizada, es decir, el ejecutante toca la pelota una segunda vez antes de que haya tocado en otro jugador o en el arco. Puede tomar la forma de un dribbling, o la de tocar la pelota de nuevo después de que esté en el aire o se haya colocado en el suelo. Esto se penaliza con un tiro libre para los adversarios.

15:9 Los jugadores defensores que interfieran con la ejecución de un lanzamiento para los adversarios, por ejemplo al no ocupar inicialmente una posición correcta o al moverse posteriormente hacia una posición incorrecta, deberán ser penalizados. Esto aplica sin tener en cuenta si la infracción ocurre antes de la ejecución o durante la misma (antes que la pelota haya abandonado la mano del ejecutante).

Esto también aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido por un toque de silbato ordenando la reanudación o no, un lanzamiento que fuera negativamente afectado por la interferencia de un defensor deberá, en principio, ser repetido.

Regla 16 - LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

Amonestación

16:1 Una amonestación es la sanción adecuada para:

- a) Acciones que deban ser sancionadas progresivamente.
- b) Actitudes antideportivas que deban ser sancionadas progresivamente.

Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 1 minuto. Un jugador que ya ha sido excluido por 1 minuto no debería ser posteriormente amonestado. No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

16:2 El árbitro deberá comunicar la amonestación al jugador u oficial infractor y al planillero - cronometrista mostrando una tarjeta amarilla.

Exclusión

16:3 Una exclusión (1 minuto) es la sanción adecuada para:

- a) Si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número. Máximo de amonestaciones.
- b) Por actitud antideportiva de parte de un jugador, si el jugador y/o su equipoya había recibido el número máximo de amonestaciones.
- c) Por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación.

- d) Por actitud antideportiva de un jugador u oficial de equipo.
- e) Como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo, por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 1 minuto.

No es posible, sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión por 1 minuto en total.

Cuando se sanciona una exclusión por 1 minuto contra un oficial, el oficial tiene permitido permanecer en la zona de cambio y cumplir con sus funciones. No obstante, el equipo reduce en uno el número de sus jugadores en el campo de juego durante 1 minuto.

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

16:5 La exclusión se efectúa siempre por 1 minuto del tiempo de juego, la tercera exclusión del mismo jugador siempre implica también su descalificación.

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

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

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar su cuarto del periodo del partido deberá cumplir el tiempo restante al inicio del cuarto que le corresponda jugar, tomando en cuenta que no podrá jugar como portero y tendrá que jugar como jugador de cancha. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo regular hasta la prórroga. Una exclusión por 1 minuto que no se haya cumplido al finalizar la prórroga, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros.

Descalificación

16:6 Una descalificación es la sanción adecuada para:

- a) Por actitud antideportiva grave, o por actitud antideportiva extremadamente grave, cometidas por un jugador o de un oficial de equipo, ya sea dentro del campo de juego o fuera de él.
- b) Por actitud antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por dos minutos.
- c) Debido a la tercera exclusión de un mismo jugador.

- d) Por actitud antideportiva significativa o repetida durante un procedimiento de desempate tal como la ejecución de lanzamientos de 7 metros.

16:7 Después de solicitar un time-out, los árbitros deberán comunicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al planillero - crono metrasta mostrándole una tarjeta roja.

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

La descalificación de un jugador u oficial de equipo durante el tiempo de juego, ya sea dentro del campo o fuera de él, siempre va acompañada de una exclusión por 1 minuto para el equipo. Esto significa que el número de sus jugadores en el campo de juego se ve reducido en uno.

La descalificación reduce el número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo. El equipo tiene permitido, sin embargo, incrementar nuevamente el número de sus jugadores en el campo de juego cuando expira el tiempo de la exclusión por 1 minuto.

Las descalificaciones informadas por escrito, se entregaran a las autoridades pertinentes para una acción posterior. En tales casos, tanto el "oficial responsable de equipo" como el Delegado deberá ser informado inmediatamente después de la decisión.

Más de una infracción en la misma situación

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

Existen, no obstante, las siguientes excepciones específicas donde, en todos los casos, el equipo debe reducir la cantidad de sus jugadores en el campo de juego durante 1 minutos:

- a) Si un jugador recién excluido por 1 minuto comete una actitud antideportiva antes de que se haya reanudado el partido, deberá ser sancionado con una exclusión por 1 minuto adicional. (Si la exclusión por 1 minuto adicional es la tercera, entonces el jugador deberá ser descalificado).
- b) Si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión por 1 minuto) comete una actitud antideportiva antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 1 minutos.
- c) Si un jugador recién excluido por 1 minutos comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, deberá ser descalificado. Estas sanciones se combinarán originando una reducción durante 1 minutos.

- d) Si un jugador recién descalificado (directamente o debido a una tercera exclusión) comete una actitud antideportiva grave o extremadamente grave antes de que el partido se haya reanudado, su equipo recibirá una sanción adicional de forma tal que la reducción durará 1 minutos.

Infracción durante el tiempo de juego

16.10 En el concepto “tiempo de juego” están incluidas todos los descansos, los time-outs, los team time-outs y los períodos de las prórrogas. En todos los otros procedimientos de desempate (tal como lanzamientos de 7 metros), En este caso, cualquier forma de actitud antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del jugador implicado.

Infracciones fuera del tiempo de juego

16.11 Las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves, actitudes antideportivas extremadamente graves o cualquier forma de acciones particularmente imprudentes o agresiones cometidas por un jugador u oficial de equipo que tengan lugar dentro del recinto donde se está disputando el partido, pero fuera del tiempo de juego, deberán sancionarse como se indica a continuación:

Antes del partido:

- a) Una amonestación será la sanción en el caso de actitud antideportiva.

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

Después del partido:

- b) Informe escrito.

Regla 17 - LOS ÁRBITROS

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

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

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

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

17:4 Los árbitros inician el partido con un saque de árbitro en la media cancha.

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

Es su responsabilidad asegurar que el juego se desarrolle de acuerdo a las reglas, teniendo el deber de penalizar cualquier infracción.

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

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad.

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

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

Un time-out es obligatorio. Luego de la consulta entre ellos, los árbitros deberán realizar claramente la gestoforma correspondiente y el partido se reanuda luego de un toque de silbato.

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

17:9 Ambos árbitros son responsables del control del tiempo de juego. En caso de duda sobre la exactitud del cronometraje, ambos árbitros deben alcanzar una decisión conjunta.

Nota: La IHF y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar regulaciones diferentes en sus áreas de responsabilidad.

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

Las descalificaciones, deben explicarse en la planilla de juego.

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

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

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

17:12 Los árbitros tienen el derecho de suspender un partido temporaria o definitivamente. Antes de suspender el partido definitivamente, los árbitros deben hacer todos los esfuerzos posibles para continuarlo.

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

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

Regla 18 - EL PLANILLERO Y EL CRONOMETRISTA

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

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

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

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

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

Si no existiera una instalación mural de cronometraje con señal automática de final, el crono metrismo asume la responsabilidad de dar la señal de finalización del primer período y del partido.

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

GESTOFORMAS DE LA I.H.F.

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

Luego de ello, de corresponder al caso, deberían realizar la gestoforma obligatoria que corresponda para indicar cualquier sanción disciplinaria.

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

La gestoforma N° 14 se realizara normal, solo que se adaptara a la exclusión por un minuto. Las Gestoformas N° 12, 15 y 16 son obligatorias en aquellas situaciones donde se aplican. Las Gestoformas N° 8, 10 y 17son usadas en los casos en que los árbitros lo consideren necesario.

Índice de las gestoformas

1. Invadir el área de arco.
2. Doble dribbling.
3. Pasos, retener la pelota más de 3 segundos.
4. Abrazar, agarrar, empujar.
5. Golpear.
6. Falta de ataque.
7. Saque lateral – dirección.
8. Saque de arco.
9. Tiro libre – dirección.
10. No respetar la distancia de 2 metros.
11. Juego pasivo.
12. Gol.
13. Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).
14. Exclusión (1 minutos).

15. Time – Out.

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

17. Gesto de advertencia de juego pasivo.



1. Invadir el área de arco



2. Doble dribbling



3. Pasos, más de 3 segundos



4. Abrazar, agarrar, empujar



5. Golpear



6. Falta de ataque



7. Saque lateral.



8. Saque de arco.



9. Tiro libre dirección



10. No respetar la distancia de 3 mts.



11. Juego pasivo.



12. Gol



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



14. Exclusión por 2 min.(1min.)



15. Time – out.



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



17. Gesto de advertencia de juego pasivo.