



Federación Internacional de Handball
REGLAS DE HANDBALL BEACH
EDICIÓN: 2002

Prólogo

Las presentes Reglas de Juego están en vigor a partir del mes de marzo del año 2002.

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

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

La Filosofía del Beach hándball se basa en los Principios del "Juego Limpio" - Cada decisión tiene que ser tomada de acuerdo con esos principios.

Regla I El campo de juego

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

La superficie del campo de juego debe consistir en una capa de arena de por lo menos 40 cm. de profundidad.

Las características del campo de juego no pueden ser alteradas durante el encuentro de forma tal que un equipo obtenga ventajas.

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

1.2 El área de juego es de 15 metros de largo por 12 metros de ancho. Las líneas del campo se marcarán con una cuerda o banda elástica de color de no más de 8 cm. de ancho.

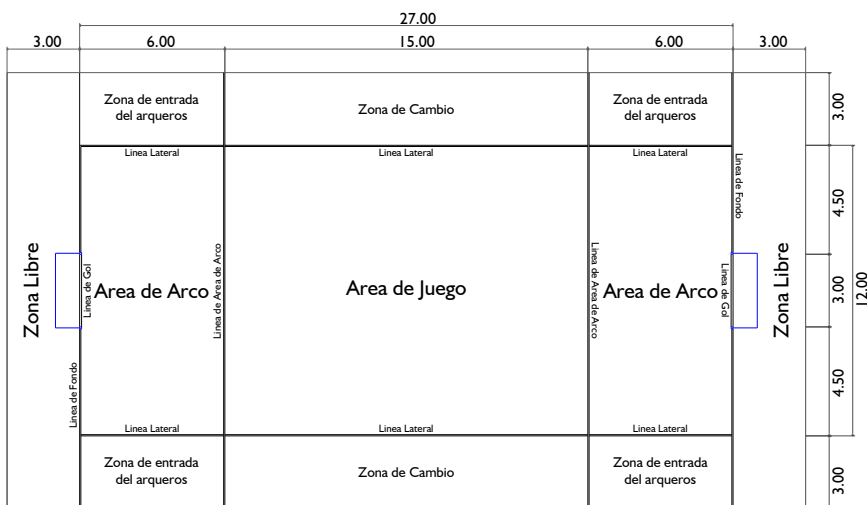


Figura 1.

1.3 Todas las líneas forman parte de la superficie que ellas delimitan. Las líneas más largas serán llamadas líneas laterales y las más cortas se llamarán líneas de gol (entre los postes del arco) o líneas de fondo (a los costados del arco).

El arco

1.4 El arco está ubicado en el centro de las líneas de fondo. Tiene un ancho interior de 3 metros y una altura de dos metros (Figuras 2.a y 2.b). Los arcos deben estar firmemente fijados a la arena. Por razones de seguridad, dichas fijaciones deben estar protegidas.

Los postes del arco estarán unidos por un travesaño horizontal y sus aristas posteriores estarán alineadas con el lado posterior de la línea de gol. Los postes del arco y el travesaño deben poseer una sección cuadrada de 8 cm. Las tres caras visibles desde el campo de juego deben estar pintadas con franjas de dos colores alternativos que contrasten claramente con el fondo del campo.

Los arcos deberán estar provistos de redes, colocadas de tal modo que la pelota que penetre en ellos no pueda salir rebotada al exterior.

El área de arco

1.5 Enfrente de cada arco se encuentra el área de arco (ver Regla 6).

El área de arco está delimitada por la línea de área de arco, que se traza fijando una cuerda o una cinta elástica, en forma paralela a la línea de fondo y a 6 metros de distancia desde la línea de fondo.

La mesa de Control

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

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

Zonas de Cambio

1.7 La zona de cambios para los jugadores de campo es de 15 metros de largo y aproximadamente 3 metros de ancho. Las zonas de cambios se sitúan una a cada lado del campo, hacia el exterior de las líneas laterales.

1.8 a) Los arqueros deben abandonar el campo de juego por sobre la línea lateral de su propia zona de cambios o por sobre la línea lateral del área de arco, por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (4.13, 5.12).

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

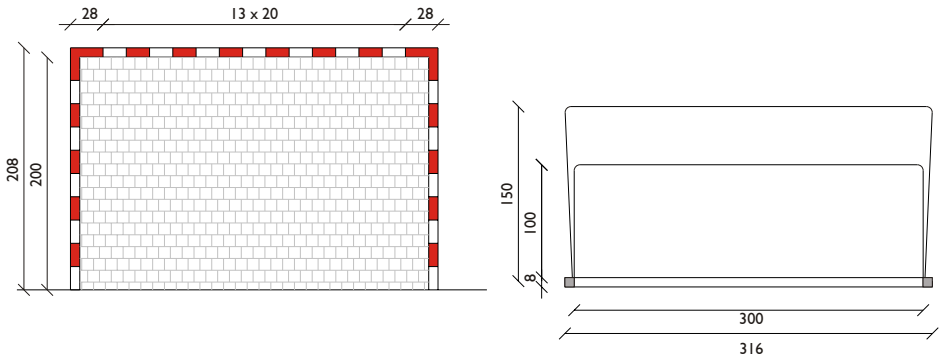


Figura 2a

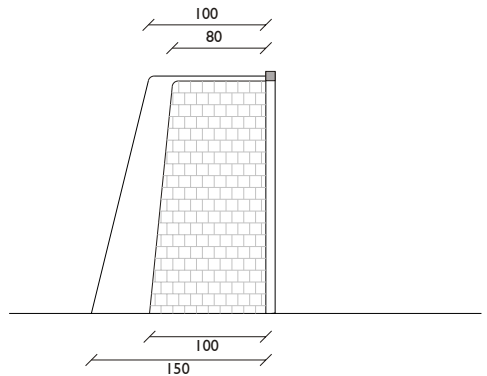


Figura 2b

Regla 2 El inicio de partido, tiempo de juego, señal de final, time out y team time out

El inicio del partido

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

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

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

- 2.2** Cada tiempo del partido, y también el "Gol de Oro", comienzan con un

saque de árbitro (10:1-2), después de un toque de silbato por parte de los árbitros (2:5)

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

El Tiempo de Juego

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

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

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

Al ganador de cada tiempo se le concede un punto.

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

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

La señal de final

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

Comentario:

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

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

2.10 Las infracciones y las conductas antideportivas que tengan lugar antes o simultáneamente con la señal de final (del primer tiempo o del partido) deben sancionarse, aún después de haberse producido dicha señal. Los árbitros solamente darán por finalizado el encuentro después de ejecutar el correspondiente tiro libre o lanzamiento de 6 m. y de esperar el resultado inmediato del mismo (Aclaración nº 3).

2.11 El lanzamiento se debe repetir si la señal de final (del primer tiempo o del

partido) suena precisamente cuando un tiro libre o un lanzamiento de 6 m. se está ejecutando, o cuando la pelota ya está en el aire. En el caso de repetir el lanzamiento, debe esperarse su resultado inmediato antes de que los árbitros finalicen el partido.

2.12

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

2.13

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

El equipo que estuviera en posesión de la pelota en el momento que sonó prematuramente la señal, seguirá en posesión de la misma cuando se reanude el partido. Si la pelota no estuviera en juego cuando se escuchó la señal, entonces el encuentro se reanuda con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si la pelota estuviera en juego, entonces el partido se reanuda con un tiro libre de acuerdo a la Regla 13:4a-b.

Si el primer tiempo del partido ha finalizado demasiado tarde, el segundo tiempo deberá reducirse en consecuencia. Si el segundo tiempo ha finalizado demasiado tarde, entonces los árbitros ya no están en disposición de cambiar nada.

2.14

Los árbitros deciden cuando y por cuanto tiempo se debe interrumpir el tiempo de juego ("Time-out"). Un time-out es obligatorio en las siguientes situaciones:

- a) Descalificación y expulsión;
- b) Lanzamiento de 6 metros;
- c) team time - out;
- d) Señal acústica del cronometrista o del delegado técnico;
- e) Consulta entre los árbitros de acuerdo con la Regla 17:9;
- f) Exclusión de un oficial.

Además de las situaciones anteriormente indicadas, en las que es obligatorio solicitar un time-out, se espera que los árbitros utilicen su buen juicio y juzguen la necesidad de solicitar time-outs también en otras situaciones. Algunas situaciones típicas en las que los time-out no son obligatorios, pero suelen solicitarse en circunstancias normales son:

- a) Aparente lesión de un jugador;
- b) Clara pérdida de tiempo por parte de un equipo, por ejemplo cuando un equipo retrasa la ejecución de un lanzamiento formal, cuando un

jugador lanza la pelota lejos o no la deja en el lugar, o cuando un jugador abandona el terreno de juego muy despacio después de una exclusión.

c) Cambio antirreglamentario o entrada al terreno de juego de un jugador "adicional".

d) Influencias externas, por ejemplo que las cintas o bandas deben ser fijadas nuevamente.

2.15

Las infracciones ocurridas durante un time-out tienen las mismas consecuencias que las infracciones ocurridas durante el tiempo de juego (16:16, comentario 1).

2.16

Los árbitros señalarán al cronometrista el momento de la parada del cronómetro en un time-out.

La interrupción del tiempo de juego se indicará al cronometrista con tres toques de silbato cortos y la gestoforma N° 16. Después de un time-out siempre tiene que sonar el silbato para indicar que se reanuda el encuentro (15:3b). Con este toque de silbato el cronometrista pone en marcha el cronómetro.

2.17

Cada equipo tiene derecho a que se le conceda un team time - out de un minuto de duración en el tiempo regular de juego de cada período.

Un oficial del equipo que desee solicitar un team time - out, lo hará mostrando claramente una "Tarjeta Verde". A tal fin, irá al centro de la línea lateral y levantará la "Tarjeta Verde" de una forma visible, para que el planillero lo identifique inmediatamente.

(Se recomienda que la "Tarjeta Verde" mida aproximadamente 30x20 cm. y tenga una gran "T" en ambas caras).

Un equipo puede solicitar su team time - out sólo cuando esté en posesión de la pelota (ya sea que la pelota esté en juego o durante una interrupción). Siempre que el equipo no pierda la posesión de la pelota antes que el cronometrista toque el silbato (en cuyo caso no se autorizará el team time - out) se concederá al equipo inmediatamente el team time-out solicitado.

El cronometrista interrumpirá el juego tocando el silbato, después hará la gestoforma de time-out (n° 16) y señalará con el brazo estirado al equipo que solicitó el team time - out. El oficial de equipo colocará la "Tarjeta Verde" en la arena en el centro de la línea lateral, aproximadamente a 1 metro hacia el exterior de la misma. La tarjeta permanecerá allí durante el resto del tiempo de juego del período correspondiente.

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

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

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

Las infracciones durante un team time - out 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, 16:1 d y 16:2c, se puede imponer una exclusión por comportamiento antideportivo.

Después de 50 segundos, el cronometrista hará una señal acústica indicando que el partido se debe reanudar en 10 segundos. Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando finalice el team time - out.

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

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

Comentario:

La “posesión de la pelota” también incluye las situaciones en las que el partido se debe reanudar con un saque de arco, un saque lateral, un tiro libre o un lanzamiento de 6 mts. “Pelota en juego” significa que el jugador tiene contacto con la pelota (sosteniendo la pelota en sus manos, lanzando, recibiendo o pasando la pelota a un compañero de equipo) o que el equipo está en posesión de la pelota.

Regla 3 La Pelota

- 3:1** El partido se juega con una pelota de goma redonda, no resbaladiza. Las pelotas a utilizar en un partido masculino pesará de 350 a 370 gr. y tendrá una circunferencia de 54 a 56 cm. Para las mujeres, pesará de 280 a 300 gr. y tendrá una circunferencia de 50 a 52 cm. Se puede utilizar una pelota más pequeña para los partidos entre niños.
- 3:2** Antes de cada encuentro estarán disponibles por lo menos 3 pelotas reglamentarias. Las pelotas de reserva se colocarán detrás de cada arco, en un espacio designado en el centro.
- 3:3** Con el fin de minimizar cualquier interrupción del tiempo de juego y de evitar los time-outs, el arquero, a indicación del árbitro, pondrá en juego una pelota de reserva lo más rápidamente posible, cuando la pelota con que se disputaba el partido haya salido del terreno.

Comentario:

Los requerimientos técnicos referentes a las pelotas que deben utilizarse en partidos oficiales internacionales, están incluidas en las Regulaciones de la IHF

Regla 4 EL EQUIPO, LOS CAMBIOS, EQUIPAMIENTO DEPORTIVO

El Equipo

- 4:1** Los encuentros y torneos de Beach Hándball se pueden organizar para equipos masculinos, femeninos y mixtos.
- 4:2** En principio, un equipo se compone de un máximo de 8 jugadores. Al comienzo del partido tienen que estar presentes al menos 6 jugadores. Si el número de jugadores con derecho a jugar disminuye por debajo de 4, el partido se debe suspender y el equipo en cuestión pierde el partido.
- 4:3** En el terreno de juego sólo puede haber un máximo de 4 jugadores por equipo (3 jugadores de campo y 1 arquero). El resto de jugadores son suplentes, los cuales deben permanecer en su propia zona de cambio.
- 4:4** Un jugador u oficial de equipo tiene derecho a participar si está presente al comienzo del partido y deben estar incluidos en la planilla de juego.
- Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haber comenzado el partido, tienen que obtener su derecho a participar del

planillero/cronometrista y deben estar incluidos en la planilla.

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

Un jugador que no tiene derecho a participar será descalificado si penetra en el terreno de juego (16:6a). El encuentro se reanuda con un tiro libre a favor del equipo contrario (13:1a-b; no obstante, ver Aclaración n° 8).

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

4:6 Durante el partido, a un equipo se le permite utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo. 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 este oficial tiene permitido dirigirse al planillero/cronometrista 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, 16:2c y 16:6b). El encuentro se reanuda con un tiro libre a favor del equipo contrario (13:1a-b; no obstante, ver Aclaración n° 8).

4:7 En los casos de lesión, los árbitros pueden dar permiso (con la gestoforma N° 16 y 17) para que dos de las personas que “están autorizadas a participar” (ver 4:4) entren en el terreno de juego durante un time-out, con el propósito específico de asistir a un jugador lesionado de su equipo (16:2c, 16:6e).

Equipamiento deportivo

4:8 Todos los jugadores de campo de un equipo deben vestir idénticas camisetas sin mangas. Las combinaciones de colores y diseño de los dos equipos deberán distinguirse claramente uno del otro. El jugador que penetre en el terreno de juego como arquero tiene que llevar colores que lo distinguen de los jugadores de campo de ambos equipos y de los arqueros del equipo contrario. No más de dos jugadores de un equipo deberán estar distinguidos como arqueros (17:3).

Comentario

Los arqueros deberán llevar camisetas transparentes (por ejemplo, en colores vivos) a través de las cuales sean visibles los correspondientes

números de los jugadores.

4:9

Los jugadores deben llevar números en la parte delantera que tendrán al menos 10 cm. de alto.

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

Se permite poner los números en la parte superior del brazo y en la parte superior de la pierna, con un material que no perjudique la salud de los jugadores.

4:10

Todos los jugadores jugarán descalzos.

Está permitido llevar medias o vendajes deportivos.

No está permitido el uso de calzado deportivo o cualquier otro tipo de calzado.

4:11

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

Están permitidas las cintas para sujetar el cabello, siempre que estén hechas de material elástico y suave.

Se permiten las gorras de sol, si la visera se coloca en la nuca (para evitar lesiones).

Hasta que corrijan el problema, no se les permitirá participar en el partido a aquellos jugadores que no observen estos requerimientos.

Comentario

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

4:12

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

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

Cambios de jugadores

4:13

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

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

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

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

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

4:14

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

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

En ambos casos, el partido se reanuda con un tiro libre a favor del equipo adversario (13:1a-b; ver, no obstante, aclaración N° 7).

Regla 5 El arquero

Se permite al arquero:

- 5:1** tocar la pelota con cualquier parte de su cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de arco;
- 5:2** desplazarse con la pelota dentro del área de arco sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los jugadores de campo (Reglas 7:2-4, 7:7). No obstante, no se le permite retrasar la ejecución de un saque de arco (Reglas 6:5, 12:2 y 15:3b);
- 5:3** abandonar el área de arco sin estar en posesión de la pelota y tomar parte en el juego en el área de juego. Al hacer esto, el arquero queda sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores en el área de juego.

Se considera que el arquero se encuentra fuera del área de arco desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por fuera de la línea de área de arco;
- 5:4** abandonar el área de arco con la pelota, si no ha llegado a controlarlo y continuar jugándola en el área de juego

Se prohíbe al arquero:

- 5:5** poner en peligro al adversario en una acción defensiva (8:2, 8:5);
- 5:6** abandonar el área de arco con la pelota controlado (tiro libre, de acuerdo a la Regla 13:1.a, si los árbitros han ordenado con toque de silbato la ejecución de un saque de arco; si no, simplemente se repite el saque de arco);
- 5:7** tocar nuevamente la pelota fuera del área de arco después de haber ejecutado un saque de arco, si es que no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador (13:1a);
- 5:8** tocar la pelota que está parada o rodando en el suelo fuera del área de arco, estando el arquero dentro de la misma (13:1a);
- 5:9** introducir dentro del área de arco la pelota que esté parada o rodando en el suelo fuera de dicha área (13:1a);
- 5:10** entrar en el área de arco, con la pelota en su poder, proveniente del área de juego (13:1a);
- 5:11** tocar la pelota con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parada o en el suelo en el área de arco o se dirige hacia área de juego (13:1a);

Cambio del arquero

5:12

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

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

Regla 6 EL ÁREA DE ARCO

6:1

Solamente el arquero tiene permitido penetrar en el área de arco (no obstante, ver 6:3). Se considera que un jugador de campo ha penetrado en el área de arco, que incluye la línea de área de arco, cuando la toca con cualquier parte de su cuerpo.

6:2

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

- a) tiro libre, cuando un jugador de campo penetra en el área de arco en posesión de la pelota (13:1a);
- b) tiro libre, cuando un jugador de campo penetra en el área de arco sin pelota, consiguiendo así alguna ventaja (13:1a-b, no obstante ver 6:2c);
- c) lanzamiento de 6 m., cuando un defensor penetra en el área de arco y evita una clara ocasión de gol (14:1a).

6:3

La entrada en el área de arco no se sanciona cuando:

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

6:4

En el área de arco, la pelota pertenece al arquero (No obstante, ver Regla 6:5).

6:5

La pelota siempre puede ser jugada cuando está parada o rodando en el suelo, incluso en el área de arco. No obstante, a los jugadores de campo no se les permite penetrar en el área de arco para hacer esto (tiro libre).

Se permite jugar la pelota que está en el aire encima del área de arco, excepto cuando se está ejecutando un saque de arco (12:2).

- 6:6** Cuando la pelota llega al área de arco, el arquero deberá ponerla nuevamente en juego por medio de la ejecución de un saque de arco (regla 12),
- 6:7** El juego deberá continuar (por medio de un saque de arco, de acuerdo con la regla 6:6), si un jugador del equipo defensor toca la pelota durante una acción defensiva y la misma es controlado por el arquero o llega al área de arco.
- 6:8** Si un jugador juega la pelota hacia su propia área de arco, se tomarán las siguientes decisiones:
- a) gol, si la pelota entra en el arco;
 - b) tiro libre, si la pelota queda parado en el área de arco o si el arquero toca la pelota y no entra en el arco (13:1a-b);
 - c) saque lateral, si la pelota franquea la línea de fondo (12:1);
 - d) el juego continúa si la pelota vuelve al área de juego desde el área de arco, sin haber sido tocada por el arquero.
- 6:9** La pelota que vuelve desde el área de arco al área de juego continúa en juego.

Regla 7 COMO PUEDE JUGARSE LA PELOTA, JUEGO PASIVO

Como puede jugarse la pelota

Está permitido:

- 7:1** lanzar, agarrar, parar, empujar o golpear la pelota utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas;
- También está permitido lanzarse sobre la pelota que está parada o rodando en el suelo.
- 7:2** tener la pelota durante un máximo de 3 segundos tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo (13:1a);
- La pelota no puede permanecer en el suelo durante más de 3 segundos y luego ser recogida de nuevo por el mismo jugador que la tocó por última vez (tiro libre).
- 7:3** dar 3 pasos como máximo con la pelota (13:1a); se considera que se ha dado un paso cuando:
- a) un jugador, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie de un lugar a otro;

b) un jugador con un pie en contacto con el suelo, recibe la pelota y a continuación toca el suelo con el otro pie;

c) un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar y caer sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;

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

Comentario:

Se considera que se ha dado sólo un 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 a la carrera:

a) picar una vez la pelota y luego recogerla con una o ambas manos;

b) hacer picar la pelota repetidamente con una mano (dribbling), o hacer rodar la pelota por el suelo repetidamente con una mano, y luego recogerla de nuevo con una o ambas manos.

A partir de ese momento, tan pronto como la pelota se controla con una o ambas manos, debe jugarla dentro de los tres segundos siguientes o después de realizar tres pasos como máximo (13:1a).

Se considera que se ha hecho picar la pelota cuando el jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo y la dirige directamente al suelo.

Después que la pelota haya tocado a otro jugador o al arco, el jugador tiene permitido tocar nuevamente la pelota o hacerla picar y recogerla nuevamente.

7:5

Pasar la pelota de una mano a otra sin perder el contacto con ella;

7:6

Jugar la pelota estando arrodillado, sentado o acostado en el suelo.

No está permitido:

7:7

Tocar la pelota más de una vez, sin que haya tocado mientras tanto en el suelo, en otro jugador, o en el arco (13:1a);

Las fallas de recepción no se sancionan.

Comentario:

Falla de recepción significa que un jugador no consigue controlar la pelota cuando intenta agarrarla o pararla.

Si la pelota ya ha sido controlada, entonces el jugador no puede tocarla más de una vez después de darle con la mano o hacerla picar.

7:8

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

7:9 El juego continúa si la pelota toca al árbitro dentro del terreno de juego.

Juego Pasivo

7:10 No está permitido conservar la pelota en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a arco (ver Aclaración N° 4). Ello se considera como juego pasivo, que se sancionará con un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota (13:1a).

El tiro libre se ejecutará desde el lugar donde se encontraba la pelota cuando se interrumpió el juego.

7:11 Cuando se observa una posible tendencia a juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia de juego pasivo (N° 18). Esto da la oportunidad al equipo en posesión de la pelota 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 al arco, entonces se sancionará un tiro libre contra el equipo en posesión de la pelota (ver Aclaración N° 4).

Regla 8 FALTAS Y ACTITUDES ANTIDEPORATIVAS

Está permitido:

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

No está permitido:

- 8:2**
- a) arrebatarse la pelota al contrario, así como golpearla cuando se encuentra entre sus manos;
 - b) bloquear o empujar al contrario con brazos, manos o piernas;
 - c) retener al contrario, sujetarle, empujarle, o lanzarse contra él en carrera o en salto;

d) molestar, estorbar o poner en peligro al contrario (con o sin pelota), de forma contraria a las reglas.

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

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 serán consideradas como actitudes antideportivas. (Para ejemplos, ver Aclaración N° 5).

Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de un equipo, ya sea que se encuentren dentro o fuera del terreno de juego.

La sanción progresiva también se aplica en el caso de actitudes antideportivas (16:1d, 16:2c, 16:2d y 16:6b,h,i).

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

a) desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando un lanzamiento o pasando la pelota;

b) realiza cualquier acción en que el contrario resulte 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 en salto, o le ataca de tal forma que el contrario pierde el control de su cuerpo; esto también se aplica cuando un arquero abandona el área de arco para impedir un contraataque de los adversarios;

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

8:6 Se sancionará con una descalificación el comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego (para ejemplos, ver Aclaración N° 6) (16:6e).

8:7

En caso de “agresión” durante el tiempo de juego, el jugador infractor deberá ser expulsado (16:11-13). La agresión fuera del tiempo de juego implica la descalificación (16:6f, 16:16b, d). Un oficial de equipo que comete una agresión será descalificado (16:6g).

Comentario:

La agresión, a los efectos de esta regla, se define como un ataque violento y deliberado realizado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, cronometrista/planillero, 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 adversario (Regla 14:1), si es que la infracción, directa o indirectamente debido a la interrupción que se origina, ha destruido una clara ocasión de gol para el equipo adversario. En caso contrario, la infracción se sanciona con un tiro libre a favor del equipo adversario (Reglas 13; 1a-b, no obstante ver también 13:2 y 13:3).

Regla 9 EL GOL Y DECISIÓN DEL RESULTADO DEL ENCUENTRO

El Gol

9:1

Se consigue un gol cuando la pelota rebasa totalmente la línea de gol (ver Figura 3), siempre y cuando el lanzador o un compañero de equipo no haya cometido ninguna violación a las reglas, antes o durante el lanzamiento.

Si hay una infracción a las reglas por parte de un jugador defensor, pero aún así la pelota ingresa en el arco, deberá concederse el gol.

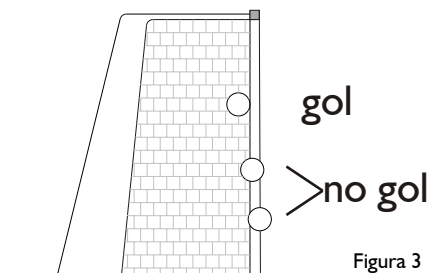


Figura 3

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

Si un jugador introduce la pelota dentro de su propio arco, se concederá un gol a favor del equipo adversario, excepto en la situación en la que el arquero esté ejecutando un saque de arco (12:2, 2º párrafo).

Comentario:

Se concede un gol si una persona u objeto no participante en el juego (espectadores, etc.) impide la entrada de la pelota en el arco y los árbitros están convencidos de que, de no ser por ello, la pelota habría ingresado al arco.

9:2 Se conceden dos puntos a los goles creativos o espectaculares; a los goles en “fly” siempre se les conceden dos puntos.

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 arco desde el área de arco (Regla 12:1).

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

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

El gol del arquero

9:6 Se conceden dos puntos cuando el arquero marca un gol.

Decisión del resultado del encuentro

9:7 Si el marcador es de empate al final de un tiempo, se utiliza la fórmula del “Gol de Oro”. Es decir, el ganador es el equipo que marca el primer gol (2:6).

9:8 Si los equipos ganan un tiempo cada uno, se utiliza la fórmula del “Shoot out” (un jugador contra el arquero).

Cinco jugadores con derecho a participar ejecutan lanzamientos alternativamente con el equipo contrario. Si un arquero es uno de los lanzadores, se le considera como un jugador de campo cuando ejecute su lanzamiento.

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 “Shoot out” continuará.

A tal fin, los equipos intercambiarán primero sus campos (sin intercambiar las zonas de cambio ver comentario).

De nuevo, cinco jugadores con derecho a participar 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 toma el liderazgo, una vez efectuado un igual número de intentos por equipo.

Comentario:

Decisión del resultado del encuentro mediante “Shoot out”

En el “Shoot out” (un jugador contra el arquero), los árbitros determinarán mediante un sorteo la elección de campos y el equipo que comienza a lanzar.

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 arqueros 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 arco con la línea lateral. Cuando el árbitro toca el silbato, el jugador pasa la pelota a su arquero que está sobre la línea de gol. Durante este pase no se permite que la pelota toque el suelo.

Una vez que la pelota ha dejado la mano del jugador, ambos arqueros pueden desplazarse hacia delante. El arquero con la pelota tiene que permanecer en su área de arco y en el plazo de 3 segundos debe ejecutar un lanzamiento al arco adversario o pasar la pelota a su compañero de equipo, quien se encuentra corriendo hacia el arco adversario.

También durante este pase no está permitido que la pelota toque el suelo.

El jugador de campo debe recibir la pelota e intentar marcar un gol sin infringir ninguna regla.

Si el arquero atacante o el jugador de campo infringe una regla, el ataque finaliza.

Si el arquero defensor abandona su área de arco, 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.

9:9 Si el arquero defensor evita un gol en el “Shoot out” infringiendo una regla, se concederá un lanzamiento de 6 metros.

Comentario:

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

9:10 Durante el “Shoot out”, todos los jugadores de campo implicados tienen que permanecer en su zona de cambio. Los jugadores que hayan ejecutado su lanzamiento deben volver a su zona de cambio.

En ciertas situaciones los árbitros también pueden sancionar un tiro libre en contra del equipo que está en posesión de la pelota sin previa advertencia (por ejemplo, cuando un jugador intencionadamente desecha una clara oportunidad de convertir un gol).

Regla 10 EL SAQUE DE ÁRBITRO

10:1 Cada periodo y también el “Gol de Oro” comienzan con un saque de árbitro (2:2).

10:2 El saque de árbitro se ejecuta en el centro del terreno de juego. Un árbitro lanza la pelota verticalmente después del toque de silbato del otro árbitro.

10:3 El otro árbitro se colocará en el exterior de la línea lateral 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 estar en cualquier otra parte del terreno de juego.

Los dos jugadores que saltan por la pelota estarán ubicados cerca del árbitro, del lado más cercano a su propio arco.

10:5 Solamente se puede jugar la pelota después que ésta haya alcanzado el punto más alto de su trayectoria.

Regla 11 EL SAQUE LATERAL

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

Regla 12 EL SAQUE DE ARCO

- 12:1** Se ordena un saque de arco cuando:
El equipo contrario ha marcado un gol.
El arquero ha controlado la pelota en su área de arco (Regla 6:6).
La pelota ha sobrepasado la línea de fondo después de haber sido tocado por última vez por el arquero o un jugador del equipo contrario.
Esto significa que en todas estas situaciones se considera que la pelota no está en juego.
Se aplica la Regla 13:3 si hay una infracción por parte del equipo al que pertenece el arquero después de haberse concedido un saque de arco y antes de que se haya ejecutado.
- 12:2** El saque de arco es ejecutado por el arquero, sin toque de silbato por parte del árbitro (no obstante ver Regla 15:3b), desde el área de arco y por encima de la línea de área de arco.
Se considera que el saque de arco ha sido ejecutado, cuando la pelota lanzada por el arquero ha pasado por sobre la línea de área de arco.

Se permite a los jugadores del otro equipo situarse justo por fuera de la línea de área de arco, pero no se les permite tocar la pelota hasta que ésta haya pasado por sobre la línea (Regla 15:7, 3º párrafo).

12:3

El arquero no puede tocar la pelota otra vez después de un saque de arco, hasta que la pelota haya sido tocado por otro jugador (Reglas 5:7 y 13:1a).

Regla 13 EL TIRO LIBRE

Decisión del Tiro libre

13:1

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

a) El equipo en posesión de la pelota comete una infracción a las reglas que implica la pérdida de la posesión (ver Reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2a-b, 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 a las reglas que lleva al equipo en posesión de la pelota a la pérdida de la misma (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 para sancionar un tiro libre.

Esto significa que, de acuerdo a la Regla 13:1a, los árbitros no deberían sancionar un tiro libre si el equipo defensor obtiene la posesión del pelota inmediatamente después de que el equipo atacante ha cometido una infracción

Similarmente, conforme a la Regla 13:1b, los árbitros no deberían intervenir hasta que haya quedado claro que el equipo atacante ha perdido la posesión de la pelota, o no pueda continuar su ataque debido a la infracción cometida por el equipo defensor.

Si debe aplicarse 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 cronometrista.

13:3

Si, mientras la pelota no está en juego, se comete una infracción que

normalmente se sancionaría con un tiro libre de acuerdo a la regla 13:1, 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, también se sanciona un tiro libre para reanudar el juego en ciertas situaciones donde el juego se ha interrumpido sin que haya habido ninguna infracción a las reglas (por ejemplo, cuando la pelota estaba en juego),:

a) Si un equipo está en posesión de la pelota en el momento de la interrupción del juego, este equipo deberá conservar la posesión de la misma;

b) Si ningún equipo está en posesión de la pelota, entonces se concederá nuevamente la posesión de la misma al equipo que fue el último en tener su posesión;

c) cuando el juego se interrumpe debido a que la pelota ha tocado las instalaciones sobre el terreno de juego, se concederá la posesión de la pelota al equipo que no la tocó por última vez.

13:5 Si se sanciona un tiro libre en contra del equipo que está en posesión de la pelota, el jugador que la tiene en su poder cuando el árbitro hace sonar el silbato, tiene que apoyarla inmediatamente en el suelo o soltarla en el lugar donde se encuentre (16:2e).

La ejecución del Tiro libre

13:6 Cuando se ejecuta un tiro libre, a no se les permite los jugadores del equipo atacante colocarse a menos de 1 metro de la línea de área de arco del equipo adversario antes de que se haya ejecutado el tiro libre (15:1).

13:7 Cuando se ejecuta un tiro libre, los jugadores adversarios tienen que permanecer a una distancia de al menos 1 metro del lanzador.

13:8 Normalmente, el tiro libre se ejecuta sin toque de silbato del árbitro (no obstante, ver 15:3b) y, en principio, desde el lugar donde se cometió la infracción. Los casos siguientes son las excepciones a este principio:

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

En el caso de la Regla 13:4c, se ejecuta el tiro libre, también después del toque de silbato, en principio desde el lugar debajo de donde la pelota 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 tiro libre se ejecutará desde el lugar donde estaba la pelota cuando se interrumpió el juego, si es que este lugar es más favorable que la situación donde se cometió la infracción.

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

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

A pesar de los principios básicos y procedimientos establecidos en los párrafos anteriores, el tiro libre nunca se puede ejecutar dentro de la propia área de arco del equipo que ejecuta el lanzamiento. En una situación donde la posición indicada se encuentre dentro del área de arco, el lugar de ejecución tendrá que desplazarse al lugar más cercano inmediatamente por fuera de dicha área.

Si la posición correcta de ejecución de un tiro libre es más cercana a un metro de la línea de área de arco del equipo defensor, entonces la ejecución debe realizarse al menos un metro por fuera de la línea de área de arco.

13:9

Una vez que el jugador del equipo a cuyo favor se concedió el tiro libre está con la pelota en la mano y en la posición correcta para ejecutar el lanzamiento, no se le permite soltarla o ponerla en el suelo y luego recogerla, o hacerla picar y luego recogerla (13:1a).

Regla 14 EL LANZAMIENTO DE 6 METROS

Decisión del Lanzamiento de 6 metros

14:1

Se ordena un lanzamiento de 6 metros:

- a) cuando se evita una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego, por parte de un jugador u oficial del equipo adversario;
- 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 evita 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 N° 7.

14:2

Si un jugador atacante mantiene totalmente el control de la pelota y de

su cuerpo, a pesar de una infracción de las que contempla la Regla 14:1a, no deberá sancionarse 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 jugadores defensores, entonces obviamente no hay razón para sancionar un lanzamiento de 6 metros. A la inversa, si se observa que un jugador realmente ha perdido la pelota 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.

14:3 Cuando se ordena un lanzamiento de 6 metros, los árbitros tienen que señalar un time-out (2:14b).

14:4 Si se marca un gol mediante la ejecución de un lanzamiento de 6 metros se conceden dos puntos (9:3).

La Ejecución del Lanzamiento de 6 metros

14:5 El lanzamiento de 6 metros debe ser ejecutado con un lanzamiento directo al arco, dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro central (13:1a).

14:6 El jugador que ejecuta un lanzamiento de 6 metros no puede tocar o franquear la línea de 6 metros antes de que la pelota haya salido de su mano (13:1a).

14:7 El lanzador o un compañero de equipo no podrán tocar nuevamente la pelota después de la ejecución de un lanzamiento de 6 metros, hasta que haya sido tocada por un contrario o por el arco (13:1a).

14:8 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 6 metros, el arquero y demás jugadores del equipo adversario deberán permanecer como mínimo a un metro del lanzador hasta que la pelota haya salido de su mano. Si no lo hicieran así, se repetirá el lanzamiento de 6 metros cuando no se hubiera conseguido gol.

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

Regla 15 INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS LANZAMIENTOS (Saque lateral, Saque de Arco, Tiro libre, Lanzamiento de 6 metros)

15:1 La pelota 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 reglamentarias hasta que la pelota haya salido de la mano del lanzador.

Una posición inicial incorrecta debe ser corregida (no obstante, ver Regla 15.7).

15:2 Excepto en el caso de un saque de arco, el lanzador tiene que tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo cuando se ejecuta un lanzamiento (13:1a). El otro pie puede levantarse y apoyarse en el suelo repetidamente.

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

a) siempre, en caso de un lanzamiento de 6 metros;

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

para la reanudación después de un time-out;

para la reanudación con un tiro libre según la Regla 13:4;

cuando haya 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 la pelota en los tres segundos siguientes (13:1a).

15:4 Se considera que un lanzamiento ha sido ejecutado cuando

la pelota ha salido de la mano del lanzador (no obstante, ver 12:2).

La pelota 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 (13:1a).

15:5 El lanzador no puede tocar de nuevo la pelota hasta que ésta haya tocado en otro jugador o en el arco (13:1a).

15:6 Puede convertirse un gol directamente de cualquier lanzamiento, excepto en el caso de un saque de arco, donde no es posible convertirse un “gol en contra” (12:2) y de un saque de árbitro (porque es ejecutado por el árbitro).

15:7 Las situaciones incorrectas de los defensores en la ejecución de un saque lateral o tiro libre, no deben ser corregidas por los árbitros si ello no supone una desventaja para los atacantes que realizan la ejecución inmediata del lanzamiento. Si hubiera desventaja, entonces se corregirán las posiciones (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 debe excluir a un jugador si retrasa o interfiere con la ejecución de un lanzamiento del equipo adversario, poniéndose muy cerca o de cualquier otra forma irregular.

Regla 16 LAS SANCIONES

Exclusión

16:1 Puede sancionarse una exclusión en los casos siguientes:

- a) faltas e infracciones similares en el comportamiento con el adversario (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 (8:3);
- c) las infracciones cometidas cuando los contrarios están ejecutando un saque o lanzamiento (15:7);
- d) actitud antideportiva por parte de un jugador u oficial de equipo (8:4).

16:2 Deberá sancionarse una exclusión en los casos siguientes:

- a) cambios incorrectos o entrada antirreglamentaria en el terreno de juego (4:13, 4:14).
- b) faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente (8:3);
- c) conducta antideportiva repetida de un jugador en el terreno de juego o fuera del mismo (8:4);
- d) conducta antideportiva repetida por parte de cualquiera de los oficiales de un equipo (8:4);
- e) no dejar (o apoyar) la pelota en el suelo cuando se sanciona un tiro libre contra el equipo que está en posesión de la pelota (13:5);
- f) infracciones repetidas cuando los adversarios están ejecutando un saque o lanzamiento (15:7);
- g) como consecuencia de una descalificación de un jugador u oficial de equipo durante el tiempo de juego (16:8 2º párrafo);
- h) conducta antideportiva por parte de un jugador, antes que el juego se haya reanudado, después de que haya sido sancionado con una exclusión (16:12).

16:3 El árbitro deberá indicar claramente la exclusión al jugador u oficial infractor y al cronometrista/planillero con la gestoforma correspondiente (Gesto N° 14).

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

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

El jugador excluido puede ser reemplazado, o se le permite entrar en el terreno de juego, tan pronto como haya habido un cambio de posesión de la pelota entre los dos equipos (ver Regla 16, Comentario 2).

16:5

La segunda exclusión de un jugador implica su descalificación (16:6h).

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 (estas descalificaciones no se mencionarán en la planilla de juego).

Descalificación

16:6

Debe sancionarse una descalificación en los casos siguientes:

a) si un jugador que no está autorizado a participar penetra en el terreno de juego (4:4);

b) por la segunda ocasión (o siguientes) de conducta antideportiva de uno de los oficiales de un equipo, después de que uno de ellos haya sido sancionado previamente con una exclusión de acuerdo a la regla 16:2d (8:4);

c) por faltas que ponen en peligro la integridad física del contrario (8:5);

d) por faltas del arquero, que abandonó su área de arco durante un "Shoot out" (un jugador contra el arquero) y pone en peligro la integridad física del adversario (Regla 8:5: Acciones que están claramente dirigidas al cuerpo del contrario y cuyo objetivo no es jugar la pelota).

e) por conducta antideportiva grave de un jugador o un oficial de equipo, ya sea dentro o fuera del terreno de juego (8:6);

f) en caso de una agresión por parte de un jugador fuera del tiempo de juego, es decir, antes del encuentro o durante un periodo intermedio (8:7; 16:16b,d);

g) en caso de agresión por parte de un oficial de equipo (8:7);

h) debido a una segunda exclusión del mismo jugador (16:5);

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

16:7

Después de ordenar un time-out, los árbitros deberán indicar claramente la descalificación al jugador u oficial infractor y al cronometrista/planillero levantando una tarjeta roja (Gesto N° 13; la "tarjeta roja" deberá medir aproximadamente 9 x 12 cm.).

16:8

La descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial descalificado deberá

abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. Después de retirarse, no se le permite al jugador u oficial tener ningún tipo de contacto con el equipo.

El número de jugadores u oficiales que están disponibles en un equipo, siempre se reduce cuando hay una descalificación (excepto Regla 16:16b). No obstante, al equipo se le permite completar de nuevo el número de jugadores sobre el terreno de juego después de producirse un cambio de posesión de pelota entre los equipos (Ver la Regla 16, comentario 2).

16:9 Toda descalificación (excepto la resultante de dos exclusiones Regla 16:6h) tiene que ser explicada por los árbitros en la planilla de juego a las autoridades correspondientes (Regla 17:12).

16:10 Si un arquero o jugador de campo debe ser sancionado durante un "Shoot out" (un jugador contra el arquero), a causa de una actitud antideportiva o comportamiento antideportivo grave, se le sancionará con una descalificación.

Expulsión

16:11 Debe sancionarse con expulsión:

Cuando un jugador, durante el tiempo de juego, comete una agresión (tal como se definió en la regla 8:7), ya sea dentro o fuera del terreno de juego.

16:12 Después de ordenar un time-out, los árbitros deberán indicar claramente la expulsión al jugador infractor y al cronometrista/planillero con la gestoforma adecuada; es decir, el árbitro cruza los brazos por encima de la cabeza (Gesto N° 15).

16:13 Una expulsión es siempre para el resto de la duración del partido y el equipo tiene que continuar con un jugador menos sobre el terreno de juego.

El jugador expulsado no puede ser reemplazado y tiene que abandonar inmediatamente tanto el terreno de juego como la zona de cambio. Después de marcharse, al jugador no se le permite tener ningún tipo de contacto con el equipo.

16:14 Los árbitros deberán explicar la expulsión en la planilla del partido a las autoridades correspondientes (Regla 17:12).

Más de Una Infracción en la Misma Situación

16:15 Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultánea o sucesivamente, antes de reanudarse el encuentro, y estas infracciones requieren diferentes sanciones, entonces en principio,

solamente se impondrá la sanción más severa. Esto siempre ocurre cuando una de las infracciones es una agresión.

Infracciones Fuera del Tiempo de Juego

16:16

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

Antes del partido:

- a) se sancionará con una advertencia verbal en el caso de comportamiento antideportivo (16:1d).
- b) Se sancionará con una descalificación en caso de comportamiento antideportivo grave o agresión (16:6e-g), pero se permite al equipo comenzar con 8 jugadores y 4 oficiales.

Durante un entretiempo:

- c) se impondrá una advertencia verbal en el caso de comportamiento antideportivo (16:1d);
- d) se sancionará con una descalificación en el caso de conducta antideportiva repetida, actitud antideportiva grave o en el caso de agresión (16:6b,e-g,i); en el caso de actitudes antideportivas repetidas, esto anula las Reglas 16:2 c-d, que se aplican durante el tiempo de juego.

Después de una descalificación ocurrida 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, 16:6 y 16:11, generalmente incluyen las infracciones cometidas durante el tiempo de juego.

El tiempo de juego incluye los “Time-outs”, el “Gol de Oro” y el “Shoot out” (un jugador contra el arquero), pero no los períodos intermedios.

Comentario 2: el cambio de posesión

El término de cambio de posesión se utiliza para significar que la posesión de la pelota ha pasado de un equipo a otro.

Excepciones y aclaraciones:

- a) Al principio del segundo tiempo, de un “Gol de Oro” y del “Shoot out” (uno contra el arquero), los jugadores excluidos pueden ser sustituidos o

se les permite penetrar de nuevo en el terreno de juego.

b) Exclusión de un defensor unido a la concesión de un lanzamiento de 6 metros:

Si el equipo atacante marca un gol, el jugador excluido puede ser sustituido o se le permite penetrar otra vez en el terreno de juego después del saque de arco.

Si no se marca un gol, el jugador excluido o su sustituto deberá esperar hasta el próximo cambio de posesión de la pelota antes que se le permita penetrar de nuevo en el terreno de juego.

c) Exclusión pospuesta 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 haya 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 del “Shoot out”.

Regla 17 LOS ÁRBITROS

- 17:1** Cada partido será dirigido por dos árbitros con la misma autoridad. Estarán asistidos por un cronometrista y un planillero.
- 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, los arcos y las pelotas antes de que comience el partido. Ellos son los encargados de decidir qué pelotas serán utilizadas (Reglas 1 y 3:1).
- Los árbitros también observan la presencia de ambos equipos con los uniformes apropiados. Ellos comprueban la planilla de juego y el equipamiento de los jugadores.
- Se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de cambio están dentro de los límites y comprueban la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada equipo. Deberán corregir cualquier irregularidad (4:2-3 y 4:8-10).
- 17:4** El sorteo lo efectúa uno de los árbitros en presencia del otro árbitro y de ambos capitanes de equipo (2:1).
- 17:5** Al comienzo del partido, uno de los árbitros se sitúa en el exterior de la línea lateral opuesta a la mesa. El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del mismo árbitro (2:5). El otro árbitro se sitúa en el centro del terreno de juego. Después del toque de silbato, este último inicia el encuentro con un saque de árbitro (ver Regla 10).
- 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 (17:11, 18:1).
- 17:7** En principio, todo el encuentro será dirigido por los mismos árbitros.
- Es su responsabilidad asegurar que el partido se juegue de acuerdo a las reglas y tienen que sancionar cualquier infracción (no obstante, ver Reglas 13:2 y 14:2).
- Si uno de los árbitros no pudiera finalizar el partido, el otro árbitro deberá continuar el encuentro 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 deberá ser sancionado, pero tienen diferente opinión sobre la severidad de la sanción, entonces se impondrá la sanción más grave.
- 17:9** a) Si ambos árbitros tienen diferente opinión sobre la concesión de puntos después que un equipo haya marcado un gol, se debe alcanzar

una decisión conjunta (ver comentario).

b) Si ambos árbitros pitan una infracción, o la pelota ha salido del terreno de juego, y los dos árbitros tienen diferente opinión sobre cuál de los equipos debería tener la posesión de la pelota, entonces se debe alcanzar la decisión conjunta (ver comentario).

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

Comentario:

Los árbitros alcanzan una decisión conjunta después de consultarse brevemente entre sí. 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 alcanzarán una decisión conjunta (ver también comentario 17:9).

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

17:12 Los árbitros son responsables de asegurar después del partido que la planilla de juego está correctamente confeccionada.

Las expulsiones (16:14) y las descalificaciones del tipo indicado en la Regla 16:8, deberán explicarse en la planilla del partido.

17:13 Las decisiones tomadas por los árbitros fundadas en la observación de los hechos o juicios son irrevocables.

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

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

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

Regla 18 El Cronometrista y el Planillero

18:1 En principio, el cronometrista controla el tiempo de juego y los time-outs. Generalmente, sólo el cronometrista deberá interrumpir el juego

cuando ello sea necesario.

Asimismo, el planillero tiene la responsabilidad principal de controlar el tanteador, la lista de jugadores, la planilla 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, como el control del número de jugadores y oficiales de equipo en la zona de cambio, se consideran responsabilidades conjuntas.

Ambos ayudan a los árbitros en el control de los cambios (17:6, 17:11).

Ver también Aclaración N° 8 respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del cronometrista/planillero cuando cumplan algunas de las responsabilidades anteriormente mencionadas.

Comentario:

Durante los Campeonatos de la IHF, Continentales o Nacionales, la distribución de tareas se pueden organizar de otra forma.

18:2

Si no hubiera instalación mural de cronometraje, entonces el cronometrista informará a los responsables de ambos equipos sobre el tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de los time-outs.

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

Cuando se excluye a un jugador, el planillero 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.

LOS GESTOS DE LOS ÁRBITROS

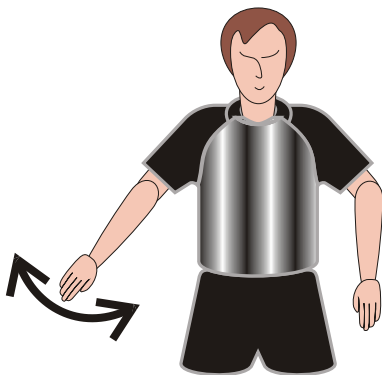
Los Gestos

1. Si se conceden uno o dos puntos cuando se marca un gol (regla 9, 14:4), entonces el árbitro central tiene que indicarlo mostrando uno o dos dedos. Cuando se otorgan dos puntos, el árbitro de arco hace además un giro vertical completo con su brazo.
2. El Gesto 14: El árbitro indica la infracción a la regla y señala al jugador infractor.

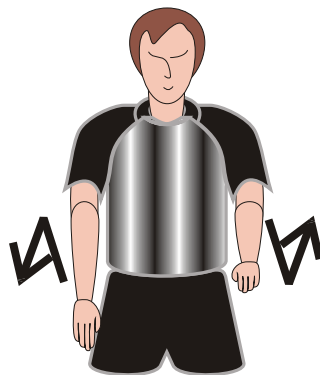
Un brazo doblado, agarrado de la muñeca por el otro brazo, indica exclusión.
3. El árbitro utiliza la tarjeta roja para indicar una descalificación “inmediata”.
4. Las descalificaciones tienen que ser claramente confirmadas por el pillarero sosteniendo una tarjeta roja en alto.
5. Cuando se ordena un tiro libre o saque lateral, los árbitros tienen que indicar inmediatamente la dirección del saque o lanzamiento a ejecutar. (Gestos 7 ó 9).

Después de esto, se hará el gesto correspondiente obligatoriamente para indicar cualquier sanción personal (Gestos 13-15).

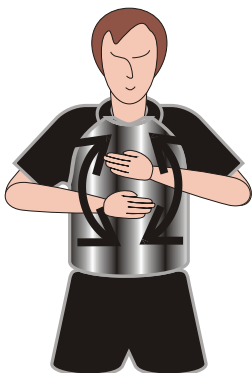
Si también pareciera conveniente explicar la razón del tiro libre o de un lanzamiento de 6 metros, entonces se harán los gestos correspondientes 1-6 y 11 para mayor información. (No obstante, siempre deberá hacerse el Gesto 11 en aquellas situaciones en las que la decisión de un tiro libre por juego pasivo no fuera precedido del Gesto 18).
6. Los Gestos 12, 16 y 17 son obligatorios en aquellas situaciones donde se aplican.
7. Los Gestos 8, 10 y 18 se utilizan cuando los árbitros los juzguen necesarios.



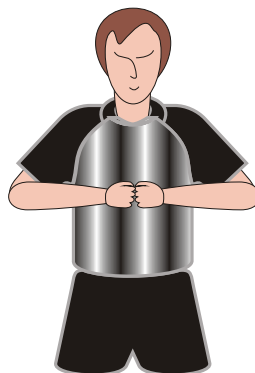
1 Penetrar en el área de arco.



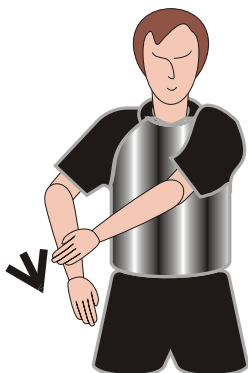
2 Dobles, doble dribbling.



3 Pasos, o retener la pelota mas de 3 segundos.



4 Abrazar, retener o empujar.



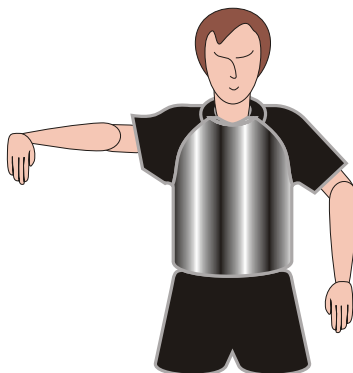
5 Golpear.



6 Falta de ataque.



7 Saque lateral – dirección.



8 Saque de arco.



9 Tiro libre – dirección.



10 No respetar la distancia de 1 metro.



11 1 Un punto.



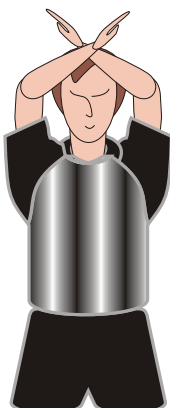
11 2 Dos puntos.



12 Exclusión.



13 Descalificación (tarjeta roja).



14 Expulsión.



15 Time-out



16 Permiso para que dos personas (que tienen “derecho a participar”) puedan ingresar en el terreno de juego durante el time-out



17 Advertencia de juego pasivo.

ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO

Beach Hándball

1 ADJUDICACIÓN DE PUNTOS:

A un gol convertido en las siguientes situaciones se asignan dos puntos:

Un gol anotado en “fly” (9:2)

2 CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES

Cuando las circunstancias exteriores (viento, posición del sol, etc.) así lo requieran, los árbitros pueden tomar la decisión de utilizar solamente uno de los arcos para el “Shoot out” (un jugador contra el arquero).

3 EJECUCIÓN DEL TIRO LIBRE DESPUÉS DE LA SEÑAL FINAL (Regla 2:10-12)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un tiro libre después de que el tiempo de juego haya finalizado, no está realmente interesado en intentar marcar un gol, bien porque el resultado del partido está ya claro, o bien porque la posición del tiro libre está demasiado lejos del arco del equipo contrario. Aunque técnicamente las reglas requieren que el tiro libre sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar un buen juicio y considerar que el tiro libre ha sido ejecutado, si el jugador que está aproximadamente en la posición correcta simplemente deja caer la pelota o 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 “situaciones teatrales”. Esto significa que los árbitros deberían conseguir que los jugadores de ambos equipos se sitúen en las posiciones correctas firmemente y rápidamente, para que el tiro libre se ejecute sin demora. Los árbitros deben advertir y controlar a los jugadores del equipo lanzador para que solo un jugador tenga la pelota en su mano. Si los jugadores quieren abandonar el terreno de juego para ser sustituidos, lo deben hacer corriendo sus propios riesgos. Los árbitros no tienen

ninguna obligación de esperar hasta que los sustitutos estén en la posición correcta para efectuar la señal de ejecución.

Los árbitros deben de estar muy atentos a las infracciones en las que pueda incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (15:7, 16:1c, 16:2f). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución, por ejemplo, cuando uno o más jugadores se acercan a menos de 1 metro de la línea de área de arco contraria después del toque de silbato pero antes del lanzamiento (13:6). Cuando el lanzador se mueve o salta mientras ejecuta el lanzamiento (15:2). Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado ilegalmente.

4 JUEGO PASIVO (Regla 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 del ataque de un equipo. Por ejemplo, cuando la pelota 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 diferencia faltando poco tiempo para finalizar el partido;
- un equipo tiene a un jugador excluido;
- cuando la defensa del adversario 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 la pelota 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 los cambios;

un jugador está quieto en su sitio haciendo picar la pelota;

un jugador retrasa la pelota hacia su propia mitad del terreno de juego, aunque los adversarios no están presionando;

retraso en la ejecución del saque de arco, o de cualquier otro saque o lanzamiento;

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

Indicaciones típicas:

todos los jugadores han ocupado 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 de jugada 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 ganan 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 la pelota repetidamente mientras permanecen estáticos o se mueven lejos de la arco;

el jugador estático hace picar repetidamente la pelota;

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 de la pelota e impiden a los jugadores correr:

El equipo atacante no consigue un incremento del ritmo desde la fase de construcción hasta la fase de definición.

4) Después de mostrarse la señal de advertencia.

Después de mostrar la señal de advertencia, los árbitros deberían permitir una fase de construcción de al menos 5 segundos. (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 de la pelota es culpable de practicar un juego pasivo.

Nota:

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 al arco o iniciado algún movimiento contra el arco del equipo adversario.

Como se debe mostrar la señal de advertencia:

Si un árbitro (bien sea el árbitro central o el árbitro de arco) reconoce una situación de de juego pasivo, debe levantar el brazo (Gesto nº 18) y mantenerlo arriba hasta la próxima interrupción del juego para indicar que en su opinión el equipo en posesión de la pelota no está intentando conseguir una oportunidad de marcar gol. El otro árbitro debería también mostrar la misma señal. (Los árbitros deberían mostrar la señal con el brazo que está más próximo a la zona de cambio del equipo en cuestión).

Si el equipo en posesión de la pelota no intenta claramente conseguir una posición de lanzamiento a arco, entonces uno de los árbitros pita juego pasivo y concede un tiro libre a favor de los contrarios.

Durante un ataque (que empieza cuando el equipo consigue la pelota y termina cuando dicho equipo marca gol o pierde la posesión), solo se debe dar la señal de advertencia una vez. Sin embargo, en la primera interrupción del juego después de que la señal de advertencia haya sido mostrada, los árbitros deberían realizar la señal brevemente otra vez, como un recordatorio antes de que el juego sea reanudado.

Si el equipo atacante solicitara un team time-out 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 time-out de equipo, para poner énfasis sobre el hecho de que la advertencia sigue aún en vigor.

5

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA (Reglas 8:4 y 16:1d)

Son ejemplos de conducta antideportiva:

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

6

CONDUCTA ANTIDEPORATIVA GRAVE (Reglas 8:6 y 16:6d)

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, cronometrista, planillero, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador, etc.);
- b) empujar o lanzar la pelota lejos después de una decisión arbitral (de tal forma que dicha acción no pueda ser considerada como una simple conducta antideportiva leve);
- c) si el arquero demuestra una actitud pasiva cuando al adversario se le ha concedido un lanzamiento de 6 metros, (en forma tal que el árbitro deduzca que no está intentando detener el lanzamiento);
- d) vengarse después de haber sido víctima de una falta (repeliendo un golpe en un acto reflejo);

e) lanzar la pelota deliberadamente a un adversario durante una interrupción del juego, salvo que se haga de tal forma que se pueda considerar como una agresión.

7

DEFINICIÓN DE “CLARA OCASIÓN DE GOL” (Regla 14:1)

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

(I) un jugador que ya tiene la pelota y el control de su cuerpo en la línea de área de arco contraria, tiene la oportunidad de marcar gol, sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento con métodos legales;

(II) un jugador que tiene la pelota y el control de su cuerpo, está corriendo (o driblando) sólo hacia el arquero en un contraataque, sin que ningún otro contrario sea capaz de ponerse delante de él e impedir el contraataque;

(III) un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (I) o (II), excepto que el jugador todavía no tiene el control de la pelota pero está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún contrario, sería capaz de impedir la recepción de la pelota con métodos legales;

(IV) un arquero ha abandonado su área de arco y un contrario con la pelota y el control de su cuerpo tiene una clara oportunidad, sin estorbo, de lanzar la pelota a la arco vacía; (esto también se aplica si los defensores están se encuentran situados entre el lanzador y el arco, pero entonces los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal).

8

INTERRUPCIÓN POR PARTE DEL CRONOMETRISTA (Regla 18:1)

Si un cronometrista 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 tiro libre a favor de los contrarios, normalmente en el lugar de la infracción. Sin embargo, si la pelota estuviera en una posición más favorable para los contrarios en el momento de la interrupción, entonces el tiro libre debería ejecutarse desde aquel lugar (ver regla 13:8, 3º y 4º párrafos).

En el caso de tales infracciones, el cronometrista interrumpirá el juego inmediatamente, sin tener en cuenta las reglas generales de la “ley de

ventaja” que se expresan en los apartados 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 cronometrista debería normalmente esperar hasta la siguiente interrupción del juego. Si, no obstante, el cronometrista interrumpe el juego, tal intervención no puede implicar la pérdida de la posesión de la pelota. El juego será reanudado en estos casos con un tiro libre para el equipo que tenía la posesión de la pelota en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 6 metros en analogía a lo dispuesto en la Regla 14:1b. Como principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el cronometrista/planillero (excepto aquéllas a las que se refieren las reglas 4:4, 4:6, 4:13 y 4:14) no implican 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 nacional o continental) interrumpa el juego por una infracción que implique 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 de la pelota tiene una clara ocasión de gol.

REGLAMENTO RELATIVO A LA ZONA DE CAMBIO

Beach Hándball

1. Cada equipo tiene una zona de cambio para los jugadores de campo que mide 15 m. de largo y 3 m. de ancho. Estas zonas están situadas a ambos lados del terreno de juego, hacia el exterior de las líneas laterales (1:7).
2. No se pueden colocar objetos de ningún tipo en las zonas de cambio.
3. Solamente están autorizados a permanecer en la zona de cambio los jugadores y los oficiales que estén inscritos en la planilla del partido (4:2, 4:6).
4. Ambos equipos permanecerán en la zona de cambio, cada uno en su respectivo lado (1:7, 2:1).
5. Los oficiales deberán llevar ropa deportiva en la zona de cambio.
6. Si se necesita un intérprete, éste debe ocupar una posición detrás de la zona de cambio.
7. El cronometrista y el planillero ayudarán a los árbitros a controlar la ocupación de la zona de cambio antes y durante el partido.

Si antes del partido existe alguna infracción a las reglas en relación con la zona de cambio, el partido no puede empezar hasta que se haya remediado dicha infracción. Si estas reglas se infringen durante el desarrollo del partido, el encuentro 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 (fair play) de acuerdo con las reglas. En principio, deberían estar sentados o arrodillados 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 time-out de equipo.

Dirigirse al cronometrista/planillero; esto solo 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 nº 1 anterior.

Asimismo, el oficial de equipo no debe obstruir el campo de visión del cronometrista y planillero.

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, siempre que no molesten.

c) No les está permitido a los oficiales de equipo o a los jugadores:

Estorbar o insultar a los árbitros, delegados, cronometrista/planillero, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, protestando o teniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente, o con gestos o expresiones faciales);

Abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego;

Quedarse de pie o moverse en la línea lateral durante el calentamiento.

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-d ó 16:6b,e,h (advertencia verbal, exclusión, descalificación)

10. En el caso que los árbitros no vieran una infracción a las reglas relativas a la zona de cambio, deben ser informados de ello por el cronometrista/planillero durante la siguiente interrupción de juego.

11. Los Delegados Técnicos de la IHF (o de la Federación Continental o Federación Nacional) que estén en funciones durante el encuentro, están autorizados a llamar la atención de los árbitros (durante la siguiente interrupción de juego) sobre una posible violación de las reglas o infracción del Reglamento relativo a la Zona de Cambio (excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros en base a sus observaciones de los hechos). En estos casos, el juego deber reanudarse con el lanzamiento correspondiente, dependiendo de la situación del juego.

Sin embargo, si el Delegado Técnico ve necesario interrumpir el juego inmediatamente por una infracción de un equipo, entonces la reanudación del juego se hará con posesión de la pelota para el equipo adversario (tiro libre o lanzamiento de 6 metros en el caso de una clara oportunidad de gol)

El jugador u oficial que cometa una infracción debe ser sancionado por los árbitros. Los detalles serán anotados en la planilla del partido. Si los árbitros no toman ninguna acción con ocasión de una infracción a las reglas relativas a la zona de cambio, incluso después de haber sido advertidos de ello, entonces el Delegado Técnico de la IHF (o de la Federación Continental o Federación Nacional), debe presentar un informe a las autoridades apropiadas (por ejemplo, comité disciplinario). Estas autoridades deberán pronunciarse sobre los acontecimientos ocurridos en la zona de cambio y sobre la actitud de los árbitros.



ASOCIACIÓN DEPORTIVA REGIONAL
DE HANDBALL DE LA QUINTA REGIÓN
HANDBALLQUINTA