EDUCACIÓN
SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA

CONADE
COMISIÓN NACIONAL DE CULTURA FÍSICA Y DEPORTE

Reglamento de Competencia

Handball

Juegos Deportivos Nacionales Escolares
de la Educación Básica
2019-2020

ÍNDICE

Regla 1 - El terreno de juego 3
Regla 2 - Tiempo de juego, señal de Final y Time – out 6
Regla 3 – El balón 8
Regla 4 - El equipo, equipamiento deportivo, lesiones de jugadores8 8
Regla 5 - El portero 15
Regla 6 - El área de portería 16
Regla 7 – Cómo puede jugarse el balón, juego pasivo 17
Regla 8 - Faltas y actitudes antideportivas 20
Regla 9 - El gol 27
Regla 10 - El saque de centro 28
Regla 11 - El saque lateral 29
Regla 12 - El saque de portería 30
Regla 13 - El tiro libre 31
Regla 14 - El lanzamiento de 7 metros 33
Regla 15 - instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos (Saque lateral, Saque de arco, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros) 35
Regla 16 - Las sanciones disciplinarias 38
Regla 17 - Los árbitros 44
Regla 18 - El planillero y el cronometrista 46

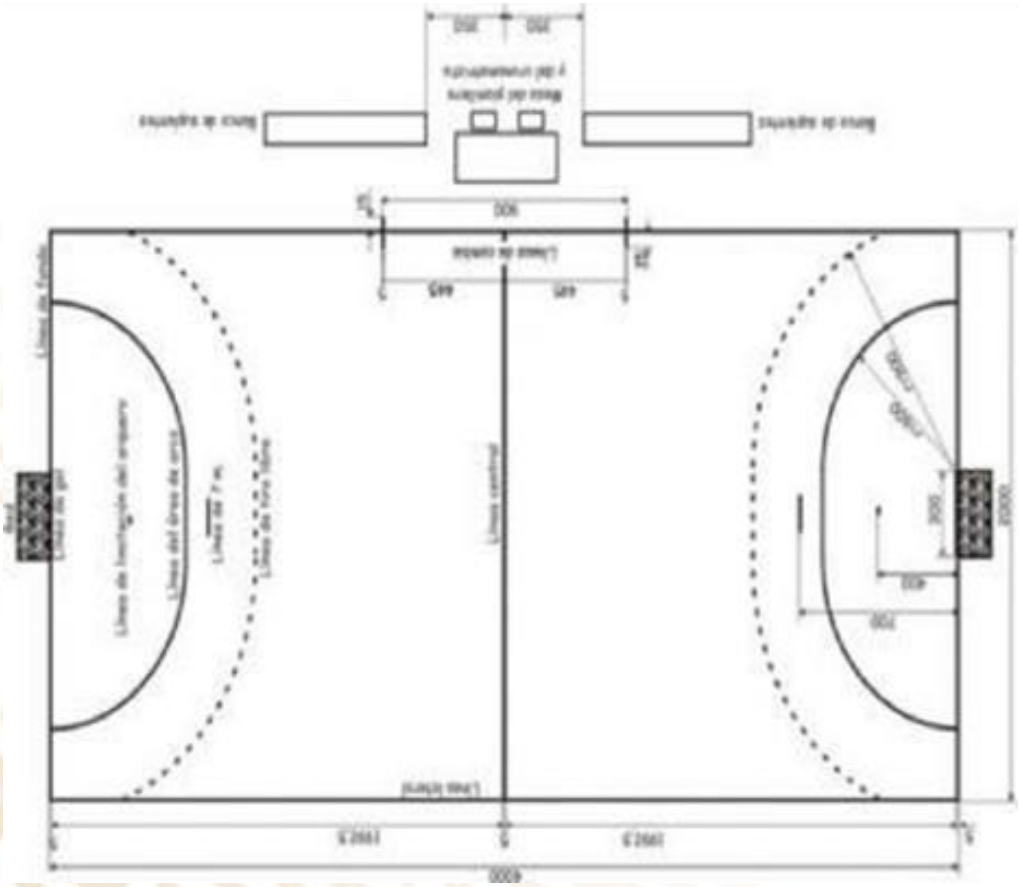
Regla 1- El terreno de Juego.

Nivel Primaria

En ambas ramas, las dimensiones del terreno son 28 x 18 mts., mientras que las porterías en su parte interior son de 3 mts. de largo x 1.80 mts. de alto. La Línea de limitación del portero y saque de gol será de 4 mts., el área del portero 6 mts., el lanzamiento de 7 mts. y la línea de tiro libre 8 mts.

Nivel Secundaria

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 40 x 20 mts., mientras que las porterías en su parte interior son de 3 mts. de largo x 2 mts. de alto. La Línea de limitación del portero será de 4 mts., el área del portero 6 mts., el lanzamiento de 7 mts. y la línea de tiro libre 9 mts.



Línea de Tiro Libre (8 metros para Primaria y 9 metros para Secundaria).
Es una línea discontinúa, marcada 2 metros en nivel Primaria y 3 metros en nivel Secundaria, por fuera de la línea del área de arco. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos miden 15 cm.

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

Línea de Limitación del Portero (4 metros).
Es una línea de 15cm. de longitud, trazada directamente en frente de la portería. Es paralela a la línea de gol y está a una distancia de 4 metros de ella (medida desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de 4 metros).

La Línea Central
Conecta el punto medio de las dos líneas laterales.

Línea de Cambios
Un segmento de la línea lateral, se extiende para cada equipo desde la línea central hasta un punto ubicado a 4.5 metros de distancia de ella. Para nivel Secundaria, este punto final de la línea de cambios está delimitado por una línea paralela a la línea central, que se extiende 15 cm. hacia dentro de las líneas laterales y 15 cm. hacia fuera de las mismas

La Portería.

Nivel Primaria

Las dimensiones de la portería son las siguientes:
1.- Largo 3 metros
2.- Alto 1.80 metros

Las porterías deberán estar provistas por una red, que debería sujetarse en tal forma que el balón lanzado dentro de la portería normalmente permanezca dentro de ella.

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

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

Enfrente de cada portería se encuentra el área de portería. El área de portería estará delimitada por la línea de área de portería (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

a) Una línea de 3 metros de largo, trazada directamente frente a la portería. Esta línea es paralela a la línea de gol y está a 6 metros de distancia de ella (medidos desde el borde trasero de la línea de gol hasta el borde delantero de la línea de área de portería).

b) Dos cuartos de círculo, cada uno de ellos con un radio de 6 metros (medidos desde la esquina posterior interna de los postes de la portería), que conectan la línea de 3 metros de largo con la línea de fondo.

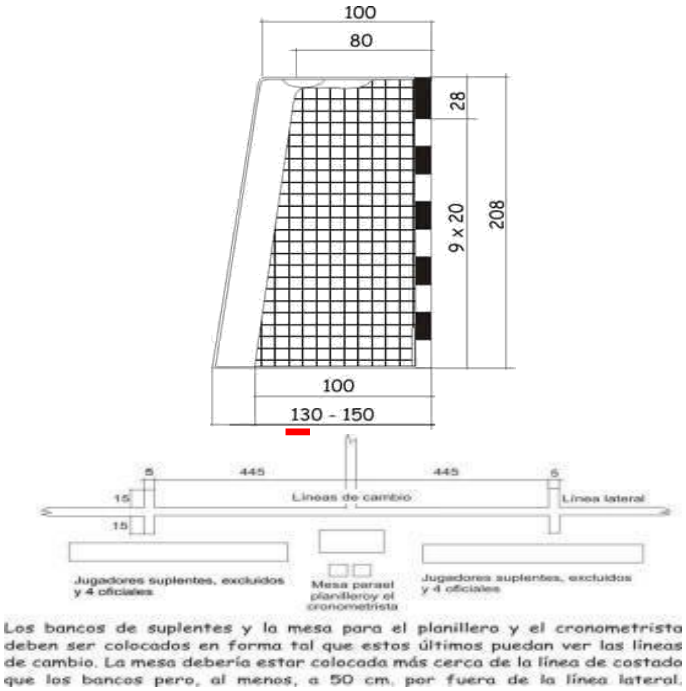
El portero puede ocupar cualquier parte del cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de portería.

Nivel Secundaria

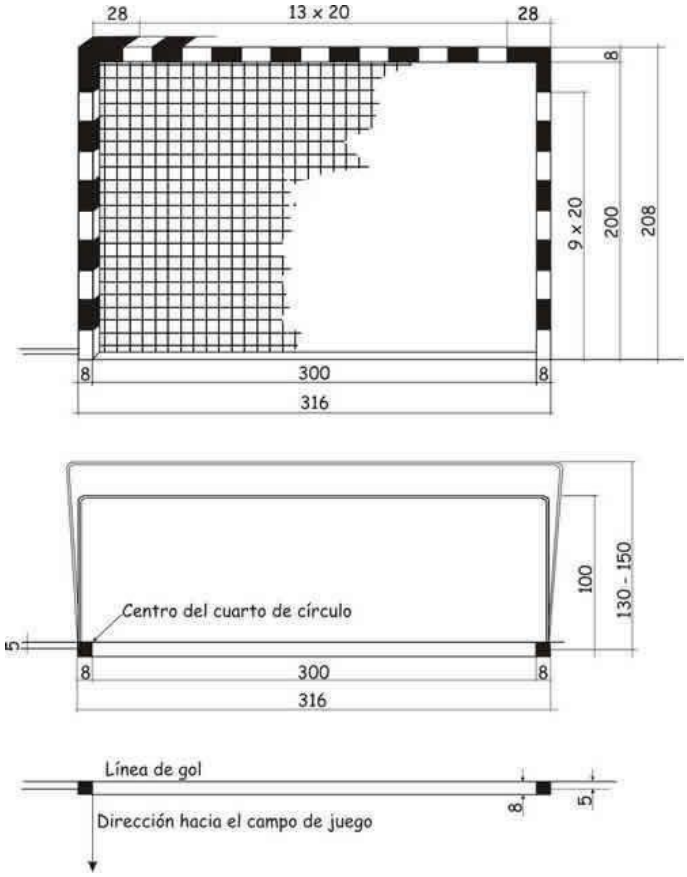
Se coloca una portería (ver Gráficos 2a y 2b) en el centro de cada línea fondo. Las porterías deberán estar fijadas firmemente al piso o a las paredes detrás de ellas. Sus medidas interiores son de 2 metros de alto y 3 metros de ancho.

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

Las porterías deberán estar provistas de una red, que debería sujetarse en tal forma que el balón lanzado dentro de la portería normalmente permanezca dentro de ella.



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



Regla 2 – Tiempo de juego, señal de final y Time – Out.

Tiempo de Juego

Nivel Primaria
En ambas ramas se jugarán 4 períodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 5 minutos únicamente entre el 2° y 3° período.

Nivel Secundaria
En ambas ramas se jugarán 2 tiempos de 25 minutos cada uno, con descanso de 10 minutos entre cada tiempo.

Únicamente en los juegos a eliminación sencilla, en caso de empate se procederá de la siguiente manera para obtener un ganador:

Nivel Primaria

1. Se jugará una prórroga que consiste en dos periodos de juego de 5 minutos cronometrados cada una, con un minuto de descanso entre ellos. Los jugadores podrán ser elegidos sin restricción alguna: 1 portero y 4 jugadores de campo en el terreno de juego, para el segundo periodo jugara el 2do portero y los 4 jugadores que no jugaron el primer periodo. (jugador que haya participado como portero en el tiempo regular, no podrá ser portero en la prórroga).

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

3. Si el partido continuara empatado se llevará a cabo una tanda de 5 lanzamientos de 7 metros, con jugadores que designe el entrenador; si continúa el empate los siguientes lanzadores serán los 5 restantes y estos lanzamientos serán a muerte súbita (el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad de lanzamientos). Los porteros pueden ser libremente elegidos y sustituidos entre los jugadores autorizados a participar.

4. Si al finalizar los lanzamientos de 7 metros llegaran a lanzar todos los jugadores de cada equipo y persiste el empate, los siguientes jugadores a lanzar serán los que designe el entrenador, y así hasta definir al ganador en muerte súbita.

Nivel Secundaria

1. Se jugará una prórroga que consiste en dos periodos de juego de 5 minutos cronometrados cada una, con un minuto de descanso entre ellos. Los jugadores podrán ser elegidos sin restricción alguna.

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

3. Si el partido continuara empatado se llevará a cabo una tanda de 5 lanzamientos de 7 metros, con jugadores que designe el entrenador; si continúa el empate los siguientes lanzadores serán los restantes y estos lanzamientos serán a muerte súbita (el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad

de lanzamientos). Los porteros pueden ser libremente elegidos y sustituidos entre los jugadores autorizados a participar.

4. Si al finalizar los lanzamientos de 7 metros llegaran a lanzar todos los jugadores de cada equipo y persiste el empate, los siguientes jugadores a lanzar serán los que designe el entrenador, y así hasta definir al ganador en muerte súbita.

Regla 3 – El Balón

En cada partido debe haber al menos dos balones disponibles. Durante el partido, los balones de reserva deben estar inmediatamente disponible por la mesa del cronometrista.

Los árbitros deciden cuándo utilizar un balón de reserva. En tales casos, los árbitros deberían poner el balón de reserva en juego rápidamente a fin de minimizar las interrupciones y evitar los time–out.

Nivel Primaria
Se jugará en ambas ramas con el balón del No. 1, su circunferencia deberá ser de 50-52 cms. y su peso de 290-330 grs.

Nivel Secundaria
En la rama femenil se jugará con el balón del No. 1, su circunferencia deberá ser de 50-52 cms. y su peso de 290-330 grs.

En la rama varonil con el balón del No. 2, su circunferencia deberá ser de 54-56 cms. y su peso de 325-375 grs.

Regla 4 - El Equipo, Equipamiento deportivo, Lesiones de Jugadores

El equipo

Nivel Primaria

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

- Todos los jugadores deberán jugar 10 minutos en cada mitad del partido, y los cambios se harán por lesión grave o enfermedad que amerite la salida del juego (previo dictamen médico). La única instancia facultada para dictaminar si un jugador lesionado puede o no continuar es el servicio médico local.

- En cada período se deberá alinear a un portero diferente (en todo el partido habrá 4 porteros diferentes, uno por período; no obstante, ver regla 2). En el 1er período el equipo deberá conformarse por 4 jugadores de campo y 1 portero; en el 2do período debe alinear al segundo portero y los 4 jugadores que no jugaron el 1er período; en el 3er período jugará el tercer portero y 4 jugadores que elija el entrenador; en el 4to periodo alinearán los 4 que no jugaron el 3er periodo y el cuarto portero.

- Es obligatorio que en el inicio de cada período salte un jugador diferente.

- En saque de portería el equipo contrario deberá permitir recibir el balón entre la línea del Área del Portero y la de Tiro Libre.

- En un partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 tiempos muertos de 1 minuto cada uno y de la siguiente manera: 1 durante la primera mitad del juego, 1 en el 3er período y 1 en el 4to. período (no son acumulables); siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante. El entrenador para solicitar el time-out debe entregar la tarjeta del tiempo en la mesa de anotación ya sea al planillero o cronometrista.

Nivel Secundaria

- El equipo se compone de 12 jugadores de manera obligatoria.

- Es obligatorio que el inicio del juego por lo menos estén 5 jugadores en cancha.

- En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 portero y 6 jugadores.

- En cada partido, todos los jugadores deberán participar obligatoriamente en el juego. Después de los jugadores que inician un partido (mínimo 5 y máximo 7 que se pueden ir completando iniciado el juego) quedarán 5 jugadores como suplentes. De estos 5 suplentes se tiene que elegir si 3 o 2 de ellos jugarán en el primer tiempo al menos 10 minutos consecutivos y los restantes 2 o 3 de estos suplentes que no jueguen en el primer tiempo tienen que hacerlo en el

segundo tiempo al menos 10 minutos consecutivos. De no cumplir con este punto pierde el encuentro.

- En un partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 “time out de equipo” de 1 minuto cada uno, se podrá conceder 1 máximo de 2 “time out de equipo” por mitad del juego. En caso de utilizar dos “time out de equipo” en la primera mitad, solo podrá utilizar un “time out de equipo” en la segunda mitad. En caso de utilizar un “time out de equipo” en la primera mitad, podrá utilizar dos “time out de equipo” en la segunda mitad. Pero solo podrá utilizar un “time out de equipo” en los últimos 5 minutos de juego. (no son acumulables). El entrenador para solicitar el time-out debe entregar la tarjeta del tiempo en la mesa de anotación ya sea al planillero o cronometrista, siempre y cuando tenga posesión de pelota.

- Un jugador que está identificado como portero puede pasar a ser jugador de campo en cualquier momento. Del mismo modo, un jugador de campo puede convertirse en portero en cualquier momento, tan pronto como él se haya identificado como portero.

Para ambos niveles

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

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

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

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

El “oficial responsable de equipo” deberá asegurarse que solamente ingresen al terreno de juego los jugadores que están autorizados a participar. Una infracción a

esta regla será sancionada como una actitud antideportiva cometida por el "oficial responsable de equipo".

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

Nivel Primaria

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

Nivel Secundaria

- Que un jugador no participe durante el partido.

Cambios de jugadores

Nivel Primaria

No hay cambios de jugadores durante el juego.
Hay cambio de jugador en caso de lesión grave o enfermedad, que amerite la salida del juego, previo dictamen médico, el "oficial responsable de equipo" no está facultado para dictaminar si un jugador está lesionado.

El jugador que sea sancionado con descalificación (tarjeta roja en los periodos uno o dos de la primera mitad, no podrá participar en lo que resta del partido, tampoco se podrá completar al equipo durante los minutos restantes del periodo en que se haya descalificado al jugador. Para los periodos tres o cuatro de la segunda mitad se deberá realizar un sorteo para elegir quien sustituye al jugador descalificado.

En una Exclusión el jugador deberá ingresar al campo de juego por su zona de cambio. En caso de lesión o enfermedad, el servicio médico del evento dictaminará y decidirá si el jugador puede continuar o no en ese juego, o bien, no continuar durante el resto del evento.

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

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

El sustituto que salió sorteado, no podrá ser sorteado en la 2ª parte.

Nivel Secundaria

Los jugadores suplentes pueden entrar al terreno de juego en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al planillero tan pronto como los jugadores a los que reemplazan lo hayan abandonado.

Los jugadores involucrados en el cambio deberán siempre entrar y salir del terreno de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo. Estos requerimientos también se aplican a los cambios de portero.

Las reglas referentes a los cambios de jugadores también deben aplicarse durante un tiempo muerto (excepto durante un tiempo muerto de equipo).

Un mal cambio deberá ser sancionado con una exclusión de 2 minutos para el jugador infractor. Si más de un jugador del mismo equipo comete un mal cambio en la misma situación, sólo deberá sancionarse al jugador que ha cometido la infracción en primera instancia.
El partido se reanuda por medio de un tiro libre para el equipo adversario.

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

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

En ambos casos, el partido se reanuda por medio de un tiro libre favorable al equipo adversario.

Equipamiento Deportivo

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

- ✓ Los jugadores deben utilizar números visibles que midan, al menos, 20 cm. de alto en la parte de atrás de la camiseta y, al menos, 10 cm. en el frente.
- ✓ Los números utilizados deberán ser del 1 al 20 en Nivel Primaria y del 1 al 99 en Nivel Secundaria. Un jugador que cambia su posición entre jugador de campo y portero debe utilizar el mismo número en ambas posiciones.

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

- ✓ Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

- ✓ No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protecciones para la cabeza, máscaras faciales, pulseras, relojes, anillos, objetos de “piercing” visibles, collares o cadenas, aros, anteojos sin cinta elástica de protección o con marcos sólidos y cualquier otro objeto que pueda resultar peligroso. Los jugadores que no cumplan con estos requerimientos no tendrán permitido participar del juego hasta que hayan corregido el problema.

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

- ✓ Antes de que el partido se haya iniciado, el oficial responsable de equipo confirma mediante la firma de la planilla de juego / formulario de registro que todos los jugadores están correctamente equipados.

- ✓ Si los árbitros observan fallas en el equipamiento deportivo de los equipos después que el partido se haya iniciado el oficial responsable de equipo debe ser

sancionado progresivamente y el jugador en cuestión tiene que abandonar el terreno de juego hasta que haya corregido el problema.

- ✓ Si el equipo tiene alguna duda sobre el equipamiento deportivo, el oficial responsable de equipo tiene que contactar con los árbitros o el delegado antes del inicio del partido.

Jugadores Lesionados

Un jugador que esté sangrando o que tenga sangre en su cuerpo o vestimenta debe dejar el terreno de juego inmediata y voluntariamente. Para permitir que la hemorragia sea detenida, la herida cubierta y la sangre limpiada de su cuerpo y vestimenta. El jugador no debe retornar al terreno de juego hasta que esto haya sido realizado. Un jugador que no cumple las instrucciones de los árbitros relacionadas con este aspecto, debe ser considerado culpable de cometer una actitud antideportiva.

En caso de lesión, los árbitros pueden dar autorización para que dos personas que estén autorizadas a participar, ingresen al terreno de juego durante un time-out, con el propósito específico de atender al jugador lesionado de su propio equipo.

El servicio médico de la sede tiene la facultad de decidir si un jugador puede continuar jugando durante ese partido o del resto del torneo. Después de recibir la atención médica en el terreno de juego, el jugador tiene que abandonar la cancha inmediatamente. Sólo puede volver a ingresar al terreno de juego después del tercer ataque de su equipo.

Independientemente del conteo del número de ataques que se hayan realizado, el jugador puede volver a ingresar al terreno de juego cuando el partido se reanuda después del final del entretiempo. Si el jugador entra en el terreno de juego demasiado pronto, será sancionado con una exclusión de 2 minutos.

Una persona que ha sido autorizada a ingresar al terreno de juego, pero que en lugar de asistir al jugador lesionado da instrucciones a los jugadores, se aproxima a los adversarios o a los árbitros, etc., será considerado culpable de cometer una conducta antideportiva. Si personas adicionales ingresaran al terreno de juego después de que dos personas lo hubiesen ya realizado, incluyendo personas del equipo no afectado, deberá sancionarse el hecho como una entrada antirreglamentaria.

Regla 5 – El Portero

El portero tiene **permitido**:

Primaria y Secundaria

- ✓ Tocar la pelota con cualquier parte del cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva dentro del área de portería.
- ✓ Moverse con la pelota dentro del área de portería sin estar sujeto a las restricciones que se les aplican a los jugadores de campo, sin embargo, el portero no tiene permitido demorar la ejecución del saque de portería.
- ✓ Abandonar el área de portería sin la pelota y tomar parte del partido en el terreno de juego. Al hacerlo, el portero queda sometido a las mismas reglas que se aplican a los jugadores en el terreno de juego. Se considera que el portero ha salido del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo por el exterior de la línea de área de portería.
- ✓ Abandonar el área de portería con el balón, si es que no ha logrado controlarlo, y jugarlo nuevamente en el terreno de juego.

El portero **no tiene permitido**:

- ✓ Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva.
- ✓ Abandonar el área de portería con el balón controlado. Esto implica un tiro libre, si es que los árbitros ya habían hecho sonar su silbato para la ejecución del saque de portería.
- ✓ Tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma.
- ✓ Introducir dentro del área de portería el balón que esté parado o rodando en el suelo fuera de la misma.
- ✓ Volver a ingresar al área de portería, con el balón, proveniente del terreno de juego.
- ✓ Tocar con el pie, o con la pierna por debajo de la rodilla, el balón que se halla parado sobre el suelo del área de portería o que se está moviendo en dirección al terreno de juego.
- ✓ Cruzar la línea de limitación del portero (línea de 4 metros), o su proyección hacia los costados, antes que el balón haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros.

Regla 6 - El Área de portería

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

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

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

La entrada al área de portería no se sanciona cuando:

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

Se considera que el balón “no está en juego” cuando el portero controla el balón con sus manos dentro del área de portería. El balón debe ser puesta nuevamente en juego a través de un saque de portería.

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

Se sancionará un tiro libre si el balón es tocado por un compañero de equipo del portero mientras está rodando, en cambio, el juego deberá continuar por medio de un saque de portería si es tocado por un adversario.

El balón ya no está en juego, cuando queda estacionario en el suelo dentro del área de portería. Está en posesión del equipo del portero y sólo éste puede tocarlo. El portero debe poner el balón nuevamente en juego. Continúa reanudándose el juego por medio de un saque de portería si el balón es tocado por cualquier otro jugador de alguno de los dos equipos.

Está totalmente permitido tocar el balón mientras está en el aire sobre el área de portería. El portero puede marcar gol de portería a portería.

El juego continuará (por medio de un saque de portería, si un jugador del equipo defensor toca el balón en su accionar defensivo y es posteriormente controlada por el portero o queda en el área de portería.

Si un jugador juega el balón hacia la propia área de portería, se deberán tomar las siguientes decisiones:

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

El balón que vuelve al área de juego proveniente del área de portería, continúa en juego.

Regla 7 – El Juego del balón, Juego pasivo

Está permitido:

- ✓ Lanzar, agarrar, detener, empujar o golpear el balón usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

- ✓ Retener el balón durante 3 segundos como máximo, también cuando se encuentra en el suelo.

- ✓ Dar un máximo de tres pasos con el balón. Se considera que se ha dado un paso cuando:

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

  No se viola ninguna regla cuando un jugador, en poder del balón, cae al suelo, se desliza y luego se pone de pie y juega el balón.

  Esto también aplica si el jugador se lanza por el balón, lo controla y se pone de pie para jugarlo.

- ✓ Estando parado, o a la carrera:

  a) Botar el balón una vez y recogerla con una o ambas manos.
  b) Botar el balón repetidamente con una mano (dribbling) y luego agarrarlo o levantarlo nuevamente con una o ambas manos.
  c) Hacer rodar el balón sobre el piso repetidamente con una mano y luego agarrarlo o levantarlo nuevamente con una o ambas manos.

  Tan pronto como el balón sea posteriormente agarrado con una o ambas manos, el jugador debe jugarlo dentro de los tres segundos siguientes o después de dar tres pasos como máximo.

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

  Luego de que haya tocado en otro jugador o en la portería, se permite al jugador volver a tocar el balón o botar y recogerlo nuevamente.

- ✓ Pasar el balón de una mano a la otra sin perder contacto con él.

- ✓ Jugar el balón mientras se está arrodillado, sentado o acostado en el piso. Esto significa que está permitido ejecutar un lanzamiento formal (por ejemplo un tiro libre) desde tales posiciones, incluyendo el requerimiento de tener una parte de un pie en constante contacto con el suelo.

No está permitido:

- ✓ Tocar el balón más de una vez después de que haya sido controlado, a menos que mientras tanto, el balón haya tocado en el suelo, en otro jugador o en la portería. No obstante, tocarlo más de una vez no es penalizado si el jugador ha cometido una "falla de recepción", es decir, cuando el jugador falla en su intento de controlar el balón al tratar de agarrarlo o detenerlo.

- ✓ Tocar el balón con el pie o con la pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando un jugador adversario le haya arrojado el balón.

- ✓ El juego continúa si el balón toca a un árbitro que se encuentra dentro del campo de juego.

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

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

Juego pasivo

- ✓ No está permitido conservar el balón en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento a la portería. Similarmente, no está permitido demorar repetidamente la ejecución, de un tiro libre, de un saque lateral o de un saque de portería para el propio equipo. Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro

libre en contra del equipo en posesión del balón, a menos que la tendencia pasiva haya acabado.
El tiro libre se ejecuta desde el lugar en el que se encontraba el balón al momento de la interrupción del juego.

- ✓ Cuando se reconozca una tendencia al juego pasivo, debe mostrarse el gesto de advertencia. Esto brinda al equipo que está en posesión del balón la oportunidad de cambiar su forma de atacar con el objeto de evitar la pérdida de posesión. Si la forma de atacar no cambia a partir del momento en que el gesto de advertencia es mostrado, los árbitros pueden pitar el juego pasivo en cualquier momento. Si el equipo atacante no realiza lanzamiento a la portería después de un máximo de 6 pases, entonces se decide un tiro libre en contra de este equipo.

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

Regla 8 - Faltas y actitudes antideportivas

Está permitido:

Nivel Primaria

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

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

Nivel Secundaria

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

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

No está permitido:

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

Infracciones que justifican una sanción personal

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

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

- Infracciones que deben ser sancionadas con una exclusión por 1 minuto inmediato (nivel primaria) 2 minutos (nivel secundaria).
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación.
- Infracciones que deben ser sancionadas con una descalificación y donde se requiere un informe escrito.

Criterios de toma de decisión:

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

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

b) La parte del cuerpo contra la cual es dirigida la acción ilegal (tronco, brazo de lanzamiento, piernas, cabeza/garganta/ cuello).
c) La dinámica de la acción ilegal (la intensidad del contacto corporal ilegal, y/o una infracción cometida cuando el adversario está completamente en movimiento).
d) El efecto de la acción ilegal:

- El impacto sobre el cuerpo y sobre el control del balón.
- La disminución de la capacidad para moverse o la imposibilidad de hacerlo.
- El impedimento de la continuidad del juego.

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

Infracciones que justifican una exclusión inmediata por 1 minuto en nivel Primaria y 2 minutos nivel Secundaria.

✓ Para ciertas infracciones, la sanción es una exclusión por 1 o 2 minutos directos, independientemente de si el jugador había recibido previamente una amonestación.
Esto aplica especialmente para aquellas infracciones donde el jugador culpable se desentiende del peligro para el adversario. Tomando en cuenta los criterios de toma de decisión, tales infracciones podrían ser, por ejemplo:

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

Infracciones que justifican una descalificación

Un jugador que ataque a un jugador adversario de manera tal que pueda ser peligroso para su salud, deberá ser descalificado. El especial peligro para la salud del adversario surge de la alta intensidad de la infracción o del hecho de que el

adversario esté completamente desprevenido y no pueda, debido a ello, protegerse a sí mismo ante la infracción.

a) La concreta pérdida del control corporal mientras está corriendo o saltando, o durante una acción de lanzamiento.
b) Una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del adversario, especialmente, cara, garganta o cuello (la intensidad del contacto corporal).
c) La actitud imprudente demostrada por el jugador culpable cuando comete la infracción.

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

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

El portero debe ser descalificado si:

a) Gana posesión de balón, pero en su movimiento causa una colisión con el adversario;
b) no puede alcanzar o controlar el balón, pero causa una colisión con el adversario;

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

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

- ✓ Si los árbitros encuentran una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa, deben enviar un informe escrito después del

partido, de manera tal que las autoridades responsables estén en posición de tomar una decisión respecto a medidas posteriores.

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

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

Cuando una infracción es cometida durante los últimos 30 segundos del partido con el propósito de impedir un gol, dicha acción debe ser considerada como "conducta antideportiva extremadamente grave" y sancionada de acuerdo a ello.

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria

Las expresiones verbales y no verbales que sean incompatibles con el espíritu deportivo, son consideradas como actitudes antideportivas. Esto aplica tanto para los jugadores como para los oficiales de equipo, ya sea que se encuentren dentro del terreno de juego o fuera de él.

Para la sanción de las actitudes antideportivas, actitudes antideportivas graves y actitudes antideportivas extremadamente graves, se hace una diferencia en cuatro niveles de acción:

- Acciones que deben ser sancionadas progresivamente.
- Acciones que deben ser sancionadas directamente con una exclusión por 1 minuto (nivel primaria) 2 minutos (nivel secundaria).
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación.
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación y un informe escrito.

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva

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

a) Protestas contra las decisiones de los árbitros, o acciones verbales y no verbales destinadas a causar una decisión específica de los árbitros.

b) Acosar a un adversario o compañero de equipo por medio de palabras o gestos, o gritar a un adversario para distraerlo.
c) Demorar la ejecución de un lanzamiento formal del adversario al no respetar los 2 metros de distancia (nivel primaria) y 3 metros de distancia (nivel secundaria) o de cualquier otra manera.
d) Por medio de "teatro", tratar de engañar a los árbitros con respecto a las acciones de un adversario o exagerar el impacto de una acción, para provocar un time-out o una sanción indebida al adversario.
e) Bloquear activamente un pase o lanzamiento usando el pie o parte baja de la pierna; los movimientos totalmente por reflejo, por ejemplo, mover las piernas para juntarlas, no deben ser sancionados.
f) Ingresar repetidamente al área de portería por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una exclusión inmediata por 1 minuto en Nivel Primaria y 2 minutos en Nivel Secundaria.

Ciertas acciones antideportivas son, debido a su naturaleza, consideradas como más graves y justifican una exclusión por 1 minuto inmediato (nivel primaria) 2 minutos (nivel secundaria), independientemente de si el jugador o los oficiales ya hubiera recibido previamente una amonestación. Esto incluye:

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

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación

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

a) Lanzar o golpear el balón lejos, de manera demostrativa, después de una decisión de los árbitros.
b) Si un portero demostrativamente se abstiene de tratar de detener un lanzamiento de 7 metros.
c) Lanzar deliberadamente el balón hacia un jugador adversario durante una interrupción del juego. Si esto es realizado con mucha fuerza y desde una corta distancia es más apropiado considerarlo como una "acción particularmente imprudente.

d) Cuando el ejecutante de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del portero, si el portero no mueve su cabeza en dirección a al balón.
e) Cuando el ejecutante de un tiro libre golpea la cabeza de un defensor, si el defensor no mueve su cabeza en dirección al balón.
f) Un acto de revancha luego de sufrir una infracción.

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

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

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

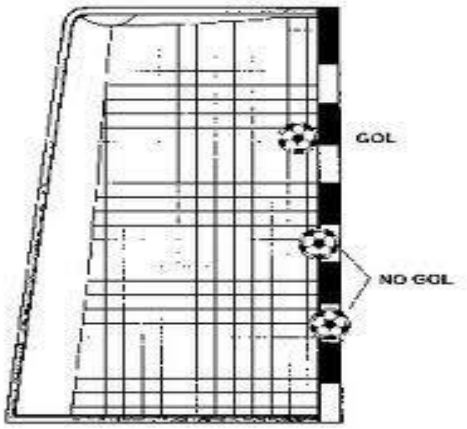
Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

a) Comportamiento insultante, o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo, árbitros, planillero/ cronometrista, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador. Tal comportamiento puede ser verbal o no verbal (por ejemplo: expresiones faciales, gestos, lenguaje corporal o contacto físico).
b) La interferencia de un oficial de equipo en el partido, dentro del terreno de juego o desde la zona de cambios.
c) Un jugador destruye una clara ocasión de gol, ya sea por entrar ilegalmente al terreno de juego o por actuar desde la zona de cambios. En los casos que involucren las siguientes infracciones se concederá un lanzamiento de 7 metros a los adversarios.
d) Si durante los últimos 30 segundos del partido el balón no está en juego y un jugador u oficial de equipo impide o demora la ejecución de un lanzamiento para el adversario, con el objeto de impedirles que tengan la posibilidad de lanzar a la portería o de obtener una clara posibilidad de gol; esto se considera como conducta antideportiva extremadamente grave y se aplica a cualquier tipo de interferencias (es decir, aun cuando sólo exista una limitada acción física, cuando se intercepte un pase, cuando se interfiera con la recepción del balón o cuando no se lo suelte).

Si, durante los últimos 30 segundos de un partido, el balón está en juego y un adversario por medio de una acción, impide que los adversarios sean capaces de lanzar a la portería o de obtener una clara posibilidad de gol; esto no sólo

debe ser sancionado con una descalificación, sino que también debe enviarse un informe escrito.

Regla 9 - El Gol



Se consigue un gol cuando el balón cruza completamente la línea de gol, siempre que ninguna infracción a las reglas haya sido cometida por el lanzador o por algún otro jugador u oficial de su equipo, antes o durante el lanzamiento. El árbitro de portería confirma la validez del gol dando dos breves toques de silbato. Deberá concederse un gol cuando un defensor comete una infracción a las reglas pero, aun así, el balón ingresa a la portería.

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

Se deberá conceder un gol al equipo adversario cuando un jugador introduzca el balón dentro de su propia portería, excepto en aquellas situaciones en que el portero esté ejecutando un saque de portería.

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

Un gol que ha sido concedido no podrá ser anulado una vez que el árbitro haya hecho sonar su silbato.
Si la señal de final de un período suena inmediatamente después de haberse conseguido un gol, pero antes de que el saque de centro (saque de gol en nivel primaria) pueda ser ejecutado, los árbitros deben señalar en forma clara que han concedido el gol y el saque de centro (saque de gol) no deberá ser efectuado.

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

Nivel Primaria:

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

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

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

Regla 10 - El saque de centro

Nivel Primaria

El "oficial responsable de equipo", al inicio de cada período, le deberá entregar al Planillero o al cronometrista la alineación de su equipo de los 4 periodos correspondientes.

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

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

Los que saltan pueden palmear el balón o atraparlo.
La formación de los jugadores para iniciar es alrededor del centro o en su propia cancha.

Nivel Secundaria

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

Los equipos cambian de terreno de juego para disputar el segundo período del partido. El saque de centro que inicia el segundo período es ejecutado por el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido. Antes de cada prórroga debe realizarse

un nuevo sorteo, y todas las reglamentaciones cubiertas por la regla se aplican también a las prórrogas.

Después de haberse convertido un gol, el juego se reanuda por medio de un saque de centro ejecutado por el equipo al que le han convertido el gol.

El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del terreno de juego (con una tolerancia hacia los costados de aproximadamente 1,5 m.). Es precedido por un toque de silbato y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos siguientes a dicha señal. El jugador que realiza el saque debe ocupar una posición con, al menos, un pie en contacto con la línea central y el otro pie por detrás de la línea. El jugador debe permanecer en esa posición hasta que el balón haya salido de su mano.

Los compañeros del jugador ejecutante no tienen permitido cruzar la línea central antes del toque de silbato.

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

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

En ambos casos, no obstante, los adversarios deben encontrarse al menos a 3 metros de distancia del jugador ejecutante del saque de centro.

Regla 11- El Saque Lateral

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

También se decide un saque lateral cuando el balón ha tocado en el techo o en un objeto fijo sobre el terreno de juego.

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

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

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

Mientras se está ejecutando un saque lateral, los jugadores adversarios no pueden acercarse a menos de 2 metros (Nivel primaria) 3 metros (Nivel secundaria) del ejecutante.
No obstante, esto no aplica si ellos se colocan inmediatamente fuera de su línea de área de portería.

Regla 12 - El Saque De Portería

Se decide un saque de portería cuando:

a) Un jugador del equipo adversario ha invadido el área de portería cometiendo una infracción.
b) El portero ha controlado el balón en su área de portería o el balón está estacionario sobre el suelo del área de portería.
c) Un jugador del equipo adversario ha tocado el balón mientras estaba rodando en el suelo dentro área de portería; **e**l balón ha cruzado la línea de fondo, después de haber sido tocada en última instancia por el portero o por un jugador del equipo adversario. Esto significa que, en todas estas situaciones, se considera que el balón no está en juego y que el partido se reanuda con un saque

de portería, cuando existiera una infracción después de que el saque de portería haya sido decidido, pero antes de haber sido ejecutado.

El saque de portería es ejecutado por el portero, sin toque de silbato de parte de los árbitros y desde el área de portería, pasando por encima de la línea de área de portería.
El saque de portería se considera ejecutado cuando el balón, lanzado por el portero, ha cruzado completamente por sobre la línea de área de portería.

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

Regla 13 - EL TIRO LIBRE

Decisión de un tiro libre

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

a) El equipo que posee el balón comete una infracción a las reglas que implica la pérdida de posesión del mismo.
b) Los adversarios cometen una infracción a las reglas que causa que el equipo en posesión del balón lo pierda.

Los árbitros deberían permitir la continuidad, evitando interrumpir prematuramente el juego con la decisión de un tiro libre.
Esto significa que, los árbitros no deberían decidir un tiro libre, si el equipo defensor obtiene la posesión del balón inmediatamente después de que el equipo atacante haya cometido una falta.

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

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

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

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

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

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

Ejecución de un tiro libre

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

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

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

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

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

A pesar de los principios y procedimientos básicos indicados en los párrafos precedentes, nunca se puede ejecutar un tiro libre desde dentro del área de portería del propio equipo o desde dentro de la línea de tiro libre del equipo adversario.
En cualquier situación donde el lugar de ejecución indicado en alguno de los párrafos precedentes involucre algunas de las áreas mencionadas, el lugar de ejecución se debe trasladar al punto más cercano inmediatamente por fuera del área restringida.

Si la posición correcta para la ejecución del tiro libre está sobre la línea de tiro libre del equipo defensor, la ejecución debe realizarse esencialmente desde ese preciso

lugar. No obstante, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución del área de tiro libre del equipo adversario, tanto mayor margen de tolerancia existe para que el tiro libre se ejecute desde un sitio cercano al lugar exacto en el que debería realizarse. Este margen paulatinamente se incrementa hasta 3 metros, que se aplica cuando el tiro libre deba ser ejecutado justo por fuera de la propia área de portería del equipo ejecutante. En tales casos, la ejecución siempre debería realizarse desde el lugar exacto en donde tuvo lugar la infracción.

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

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

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

Cuando se está ejecutando un tiro libre, los jugadores adversarios deben mantenerse al menos a 2 metros (nivel primaria) 3 metros (nivel secundaria) de distancia del ejecutante. Ellos tienen permitido, no obstante, colocarse justo por fuera de su línea de área de portería si es que el tiro libre está siendo ejecutado en su propia línea de tiro libre. Interferir con la ejecución del tiro libre es sancionado.

Regla 14 - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

Decisión del lanzamiento de 7 metros

Se decide un lanzamiento de 7 metros cuando:

a) Una clara ocasión de gol es destruida en forma antirreglamentaria, en cualquier lugar del terreno de juego, por un jugador u oficial del equipo adversario.

b) Hay un toque de silbato no justificado en oportunidad de una clara ocasión de gol.
c) Una clara ocasión de gol es destruida por la intervención de una persona no participante en el juego. Por ejemplo, cuando un espectador ingresa al terreno de juego o cuando se hace detener a los jugadores por medio de un toque de silbato. Por analogía, esta regla también se aplica en casos de "fuerza mayor", tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detiene el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

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

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

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

Ejecución del lanzamiento de 7 metros

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

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

Luego de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, el balón no debe ser jugado nuevamente por el ejecutante o por uno de sus compañeros, hasta tanto haya tocado a un adversario o a la portería.

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

Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo adversario deben permanecer fuera de la línea de tiro libre y, al menos, a 2 metros de distancia de la línea (nivel primaria)y a 3 metros de distancia de la línea (nivel secundaria) de 7 metros hasta que el balón haya abandonado la mano del ejecutante. Si ellos así no lo hicieran, se volverá a ejecutar el lanzamiento de 7 metros en aquellos casos en los que no se hubiese conseguido un gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

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

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

REGLA 15 Instrucciones Generales para la ejecución de los lanzamientos (Saque lateral, Saque de portería, Tiro libre y Lanzamiento de 7 metros).

El Ejecutante

Antes de la ejecución, el ejecutante debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento en cuestión. El balón debe estar en la mano del ejecutante.

Durante la ejecución, excepto para el caso de un saque de portería, el ejecutante debe tener una parte de un pie constantemente en contacto con el suelo hasta que el balón haya sido soltado. El otro pie puede ser levantado y apoyado en el suelo

repetidamente. El ejecutante debe permanecer en la posición correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado.

El lanzamiento se considera ejecutado cuando el balón ha abandonado la mano del ejecutante.

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

Puede conseguirse un gol directamente desde cualquier lanzamiento, excepto que no puede conseguirse un "gol en contra" directamente a través de un saque de portería (por ejemplo, al dejar caer el balón dentro de su propia portería).

Los compañeros del ejecutante

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

Los jugadores defensores

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

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

Toque de silbato para reanudar el juego

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

a) Siempre de un lanzamiento de 7 metros.
b) En el caso de un saque lateral, saque de portería o tiro libre:
   - Para reanudar después de un time-out.
   - Para reanudar con un tiro libre.
   - Cuando ha habido una demora en la ejecución.
   - Después de una corrección en la posición de los jugadores.
   - Después de una advertencia verbal o de una amonestación.

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

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

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

Sanciones

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

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

En principio, cualquier infracción ocurrida durante una ejecución que no haya sido precedida por una señal de reanudación será tratada por medio de una corrección de la situación y una repetición del lanzamiento previo toque de silbato.

Sin embargo, aplica aquí el concepto de ventaja en analogía. Si el equipo del ejecutante pierde la posesión inmediatamente después de una ejecución incorrecta, simplemente se considera que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continúa.

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

ventaja aplica aquí; es decir, si el equipo del ejecutante pierde la posesión del balón antes de que los árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

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

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

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

Regla 16 - Las Sanciones Disciplinarias

Amonestación

Una amonestación es la sanción adecuada para:

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

Un jugador, individualmente, no debería recibir más que una amonestación y los jugadores de un equipo no deberían recibir más de 3 amonestaciones en total. Después de esto, la sanción debería ser por lo menos una exclusión por 1 minuto(nivel primaria) y por 2 minutos (nivel secundaria). Un jugador que ya ha sido excluido no debería ser posteriormente amonestado. No debería darse más que una amonestación en total a los oficiales de un equipo.

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

Exclusión

Nivel Primaria

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

a) Si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número. Máximo de amonestaciones.
b) Por actitud antideportiva de parte de un jugador, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones.
c) Por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación.
d) Por actitud antideportiva de un jugador u oficial de equipo.
e) Como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo, por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 1 minuto. No es posible, sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión por 1 minuto en total.

Cuando se sanciona una exclusión por 1 minuto contra un oficial, el oficial tiene permitido permanecer en la zona de cambio y cumplir con sus funciones.

No obstante, el equipo reduce en uno el número de sus jugadores en el campo de juego durante 1 minuto.

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

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

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

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

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar su cuarto del periodo del partido deberá cumplir el tiempo restante al inicio del cuarto que le

corresponda jugar, tomando en cuenta que no podrá jugar como portero y tendrá que jugar como jugador de cancha. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo regular hasta la prórroga. Una exclusión por 1 minuto que no se haya cumplido al finalizar la prórroga, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros.

Nivel Secundaria

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

a) Un mal cambio, si un jugador adicional ingresa al campo o si un jugador interfiere ilegalmente con el juego desde la zona de cambios
b) Si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones
c) Por actitud antideportiva de parte de un jugador, si el jugador y/o su equipo ya había recibido el número máximo de amonestaciones
d) Por actitud antideportiva de parte de un oficial de equipo, tal como se indica, si un oficial de ese equipo ya había recibido una amonestación
e) Por actitud antideportiva de un jugador u oficial de equipo
f) Como consecuencia de la descalificación de un jugador o de un oficial de equipo
g) Por actitud antideportiva de un jugador cometida antes de que el juego se haya reanudado, pero después de que se le haya decretado una exclusión por 2 minutos

No es posible sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión por 2 minutos en total.

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

Después de solicitar “time-out”, el árbitro deberá comunicar claramente la exclusión al jugador infractor y al planillero - cronometrista, mediante el gesto prescrito para tal circunstancia, es decir, un brazo levantado con dos dedos extendidos.

La exclusión se efectúa siempre por 2 minutos del tiempo de juego, la tercera exclusión del mismo jugador siempre implica también su descalificación.

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

El tiempo de exclusión comienza cuando el juego se reanuda mediante un toque de silbato.
Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar el primer período del partido, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo. Esta misma regla se aplica para las situaciones que van desde el tiempo juego regular hasta la prórroga y entre las prórrogas. Una exclusión por 2 minutos que no se haya cumplido al finalizar las prórrogas, significa que el jugador no estará autorizado a participar en el desempate subsiguiente, tal como lanzamientos de 7 metros.

Descalificación

Una descalificación es la sanción adecuada para:

a) Por actitud antideportiva grave, o por actitud antideportiva extremadamente grave, cometidas por un jugador o de un oficial de equipo, ya sea dentro del campo de juego o fuera de él.
b) Por actitud antideportiva de cualquiera de los oficiales de equipo, si colectivamente ellos ya habían recibido una amonestación y una exclusión por dos minutos.
c) Debido a la tercera exclusión de un mismo jugador.
d) Por actitud antideportiva significativa o repetida durante un procedimiento de desempate tal como la ejecución de lanzamientos de 7 metros.

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

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

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

La descalificación reduce el número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo. El equipo tiene permitido, sin embargo, incrementar nuevamente el número de sus jugadores en el campo de juego cuando expira el tiempo de la exclusión (nivel secundaria).
Sin embargo, ver regla 4, cambio de jugadores 2do. Párrafo (nivel primaria).

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

Más de una infracción en la misma situación

Nivel Primaria

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

Existen, no obstante, las siguientes excepciones específicas donde, en todos los casos, el equipo debe reducir la cantidad de sus jugadores en el campo de juego durante 2 minutos:

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

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

Nivel Secundaria

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

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

Infracción durante el tiempo de juego

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

Infracciones fuera del tiempo de juego

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

Antes del partido:

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

Después del partido:

b) Informe escrito.

Regla 17 - Los Árbitros

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

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

Antes de que comience el partido, los árbitros son responsables de inspeccionar el terreno de juego, las porterías y los balones, designando los que serán utilizados.

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

En Nivel Primaria, los árbitros inician el partido con un saque de árbitro en la media cancha.

En Nivel Secundaria el saque inicial se define con un sorteo, el sorteo debe ser efectuado por uno de los árbitros en presencia del otro árbitro y del "oficial responsable de equipo" de cada uno de los equipos; o bien, en presencia de un oficial o de un jugador (por ejemplo, un capitán de equipo) que actuará en representación del "oficial responsable de equipo".

En principio, todo el partido debe ser dirigido por los mismos árbitros.
Es su responsabilidad asegurar que el juego se desarrolle de acuerdo a las reglas, teniendo el deber de penalizar cualquier infracción.

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

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

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

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

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

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

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

Las descalificaciones, deben explicarse en la planilla de juego.

Las decisiones de los árbitros fundadas en sus observaciones de los hechos o en sus juicios son irrevocables.
Sólo puede interponerse una apelación contra decisiones que no estén en conformidad con las reglas.

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

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

La vestimenta negra está reservada primariamente para los árbitros.

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

Regla 18 - El Planillero y el Cronometrista

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

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

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

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

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

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

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

GESTOFORMAS DE LA I.H.F.

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

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

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

La Gestoforma N° 14 se realizará normal, solo que se adaptará a la exclusión por un minuto.

Las Gestoformas N° 12, 15 y 16 son obligatorias en aquellas situaciones donde se aplican. Las Gestoformas N° 8, 10 y 17son usadas en los casos en que los árbitros lo consideren necesario.

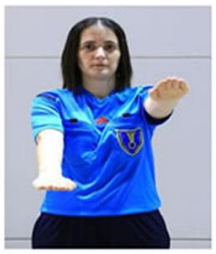
Índice de las Gestoformas

1. Invadir el área de portería.
2. Doble dribbling.
3. Pasos, retener el balón más de 3 segundos.
4. Abrazar, agarrar, empujar.
5. Golpear.
6. Falta de ataque.
7. Saque lateral–dirección.
8. Saque de portería.

9. Tiro libre–dirección.
10. No respetar la distancia de 2 metros (nivel primaria)3 metros (nivel secundaria) .
11. Juego pasivo.
12. Gol.
13. Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).
14. Exclusión (1 minuto) (2 minutos).
15. Time–Out.
16. Permiso para la entrada al terreno de juego de 2 personas (que están "autorizadas a participar") durante un time–out.
17. Gesto de advertencia de juego pasivo.

ESTE REGLAMENTO SE BASA EN EL DE LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE HANDBALL EN SU EDICIÓN 1° DE JULIO DE 2016.

1. Ingresar al área de arco


2.Doble dribbling

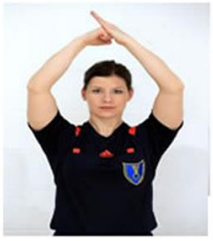
3. Más de 3 pasos o retener el balón por más de 3 segundos

7. Saque lateral - Dirección

8.Saque de arco

4. Retener, agarrar o empujar

5. Golpear


6. Falta de ataque

9. Tiro libre - Dirección

10. Mantener la distancia de 3 m.

11. Juego Pasivo

12. Gol

13.Amonestación (amarilla). Descalificación (rojo), Informe (azuk)

14. Exclusión (2 minutos)

15. Time-Out

16. Permiso para que 2 personas (autorizadas a participar) ingresen al campo con time-out

17.Gesto Advertencia de Juego Pasivo