

Reglas de Juego del Balonmano (Extractadas)

Regla 1: El terreno de juego

1.1 El terreno de juego es un rectángulo de 40 metros de largo y 20 metros de ancho, que consta de dos áreas de portería y un área de juego. Las líneas más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de gol (entre los postes de la portería) o línea de fondo (a ambos lados de la portería).

Debería haber un pasillo de seguridad alrededor del terreno de juego, con un ancho mínimo de 1 metro por el exterior de las líneas de banda y de 2 metros tras la línea de gol y línea exterior de la portería.

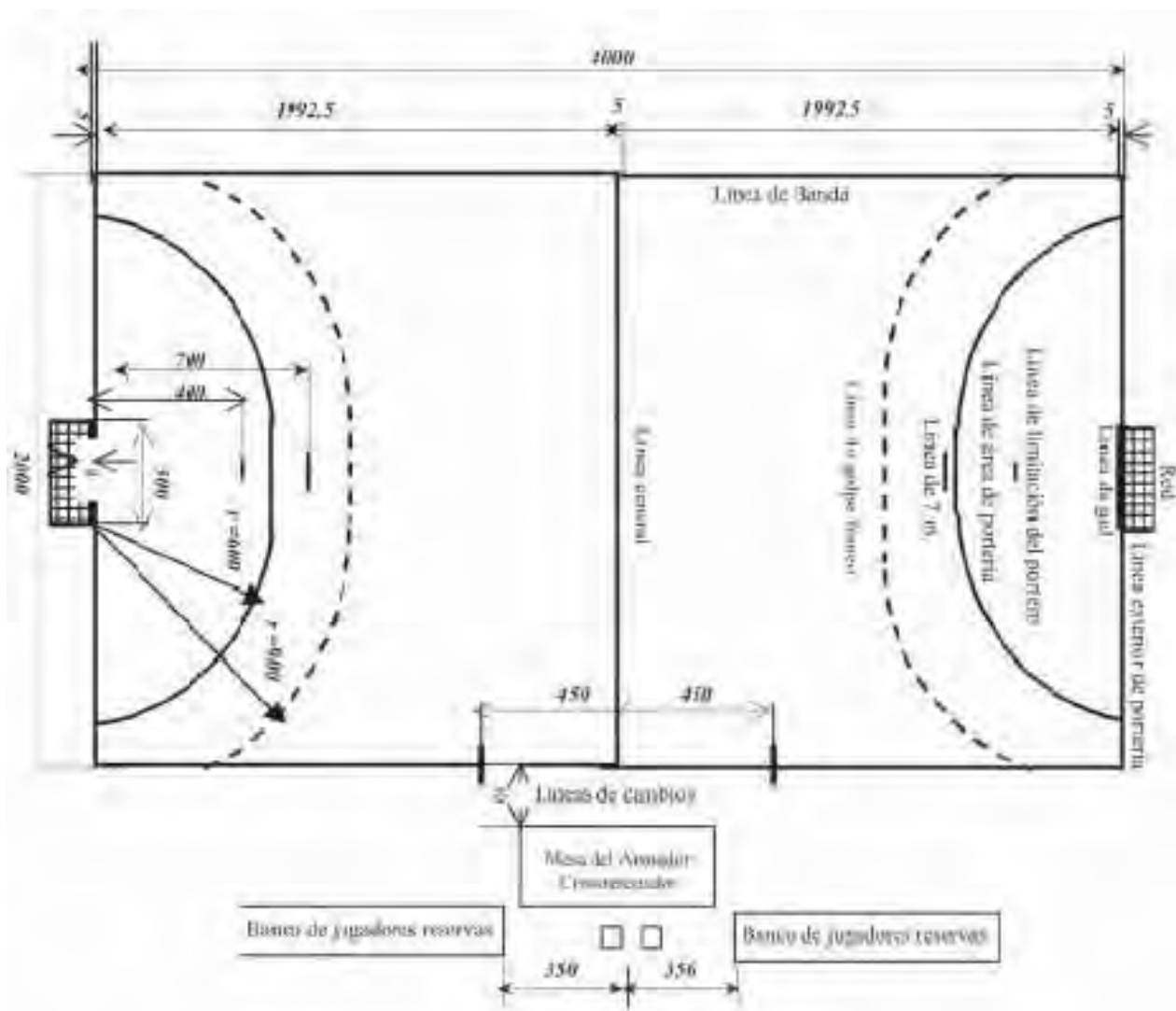


Gráfico 1: El terreno de juego (Las medidas están en cm.)

1.2 La portería está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Sus medidas interiores serán de 2 m de alto y 3 m de ancho. Los postes y el larguero tienen que tener una sección cuadrada de 8 cm y pintadas las tres caras visibles del lado del terreno de juego con dos colores que contrasten claramente con el fondo del campo.

Las porterías tendrán una red que se sujetará de tal forma que el balón lanzado dentro de ellas normalmente se quede allí.

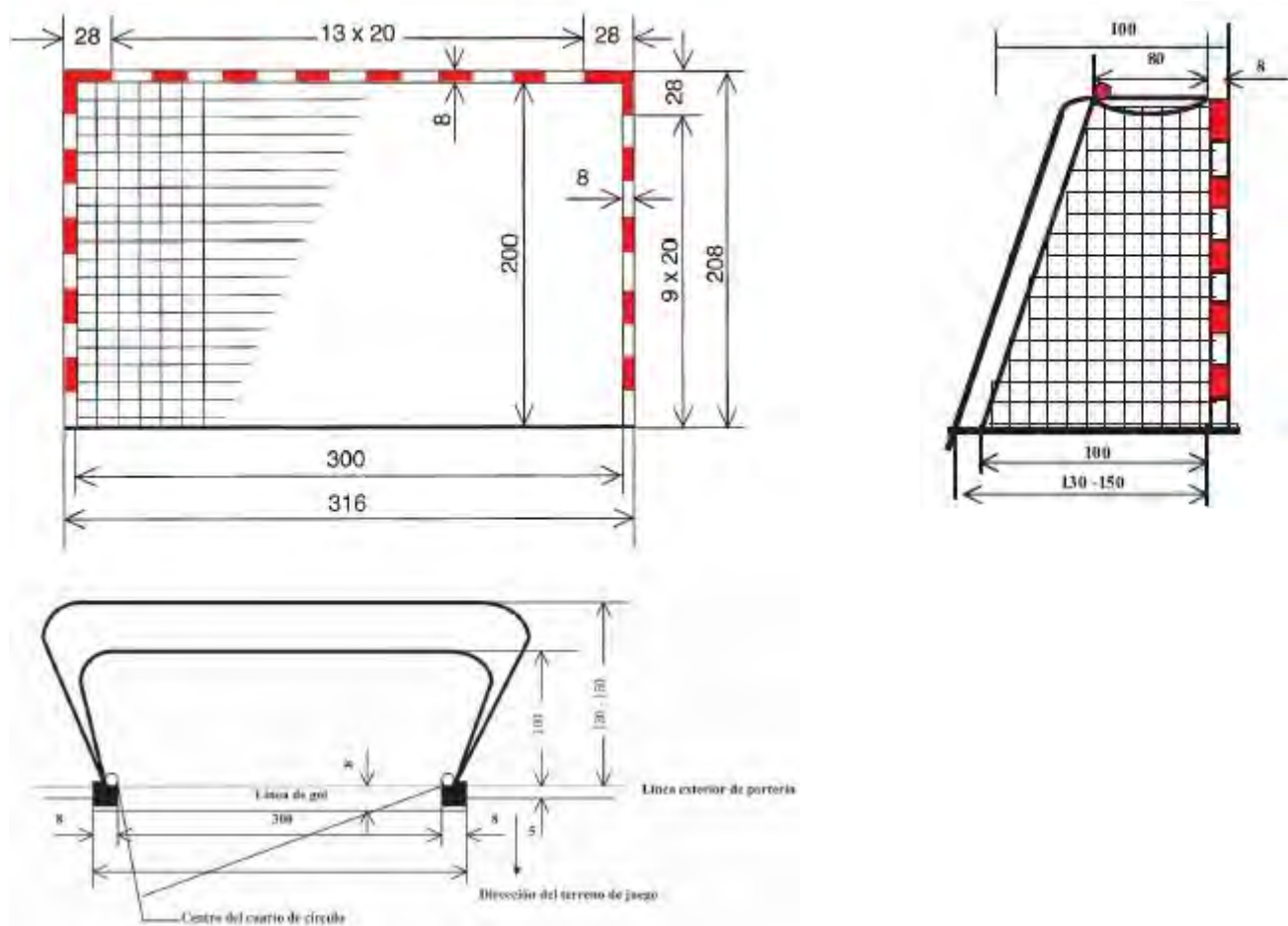


Gráfico 2: La portería

1.3 Todas las líneas del terreno forman parte de la superficie que delimitan. Las líneas de gol medirán 8 cm de ancho entre los postes de la portería mientras que las otras líneas serán de 5 cm de ancho..

1.4 Delante de cada portería está el área de portería. El área de portería está definida por la línea del área de portería (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- una línea de 3 metros de largo directamente delante de la portería; esta línea es paralela a la línea de gol y se situará a una distancia de 6 metros de ésta (medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta la parte delantera de la línea de área de portería);
- dos cuartos de círculo, cada uno con un radio de 6 metros (medido desde la esquina interior de los postes de la portería), conectando la línea de 3 metros de largo con la línea exterior de portería

1.5 La línea de golpe franco (línea de 9 metros) es una línea discontinua; se marca a 3 m por fuera de la línea del área de portería. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos medirán 15 cm

1.6 La línea de 7 metros será de 1 metro de largo y estará pintada directamente frente a la portería. Será paralela a la línea de gol y se situará una distancia de 7 m de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 7 m)

1.7 La línea de limitación del portero (la línea de 4 metros) será de 15 cm de longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de gol y se sitúa a una distancia de 4 metros de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 4 metros).

1.8 La línea central conecta los puntos medios de las dos líneas de banda.

1.9 La línea de cambio (un segmento de la línea de banda) para cada equipo se extiende desde la línea central a un punto situado a una distancia de 4'5 metros de ella. Este punto final de la línea de cambio está

delimitado por una línea que es paralela a la línea central, extendiéndose 15 cm hacia dentro de la línea de banda y 15 cm hacia fuera de ella.

Regla 2 - La duración del Partido, La señal final y time-out

2.1 La duración del partido. La duración normal del partido para todos los equipos con jugadores de más de 16 años es de dos tiempos de 30 minutos, con 10 minutos de descanso.

Para los equipos de jóvenes entre 12 y 16 años es de dos tiempos de 25 minutos, y para la edad comprendida entre los 8 y los 12 años de dos tiempos 20 minutos; en ambos casos el descanso será de 10 minutos.

2.2 La prórroga se juega después de 5 minutos de descanso, si el partido está empatado al final de la duración normal del encuentro y se tiene que determinar a un ganador. El período de prórroga consiste en dos tiempos de 5 minutos con un minuto de descanso entre ambos.

Si el partido continúa empatado después del primer período de prórroga, se juega un segundo período después de 5 minutos de descanso. Este período de prórroga también consta dos tiempos de 5 minutos con un minuto de descanso.

Si el partido sigue aún empatado, el ganador se determinará de acuerdo a las reglas particulares de la competición.



2.3 La señal final. El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque de centro inicial. Termina con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si no sonara esta señal, el árbitro indicará con el toque de silbato que ya ha finalizado el tiempo de juego.

2.8 Time out. Un time-out es obligatorio cuando:

- se sanciona con 2 minutos de exclusión, descalificación o expulsión;
- se concede time-out de equipo;
- suenan la señal del cronometrador o del delegado técnico;
- las consultas entre los árbitros son necesarias.

Normalmente también se concede time-out en algunas otras situaciones, dependiendo de las circunstancias.

2.9 En principio, los árbitros deciden cuándo debe detenerse el cronómetro y cuándo debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un time-out. Después de un time-out siempre tiene que sonar el silbato para indicar la reanudación del partido.

2.10 Cada equipo tiene derecho a un minuto de time-out de equipo en cada tiempo del partido, pero no en las prórrogas.

Regla 3: El balón

3.1 El balón estará fabricado de piel o material sintético. Tiene que ser esférico. La superficie no debe ser brillante ni resbaladiza.

3.2 El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso, según las diferentes categorías de los equipos, son:

- 58- 60 cm y 425-475 gr (Tamaño 3 de la IHF) para Hombres y para chicos (de más de 16 años);
- 54-56 cm y 325-375 gr (Tamaño 2 de la IHF) para Mujeres y chicas (de más de 14 años) y chicos (12 a 16 años);
- 50-52 cm y 290-330 gr (Tamaño 1 de la IHF) para chicas (8 a 14 años) y chicos (8 a 12 años).



3.3 En todos los encuentros habrá al menos dos balones disponibles. Los balones de reserva deberán estar a disposición de la mesa del cronometrador durante el partido.

Regla 4: El equipo, sustituciones, equipamientos

4.1 El equipo. Un equipo se compone de hasta 14 jugadores. Deberán estar presentes en el terreno de juego, simultáneamente, un máximo de 7 jugadores. El resto de los jugadores son reservas.

Durante el encuentro, el equipo tiene que tener designado siempre a uno de los jugadores como portero en el terreno de juego. Un jugador designado como portero puede convertirse en jugador de campo en cualquier momento. Igualmente, un jugador de campo puede convertirse en cualquier momento en portero

Un equipo tiene que tener en el terreno de juego por lo menos 5 jugadores al comienzo del partido. El partido puede continuar, incluso si uno de los equipos en el terreno de juego se ha reducido a menos de 5 jugadores. Son los árbitros los que deben juzgar, en cada caso, cuándo debe suspenderse el encuentro definitivamente.



4.2 Durante el encuentro, a un equipo se le permite utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo (capitanes). Estos oficiales de equipo no pueden cambiarse en el transcurso del partido. Solamente a ellos se les permite dirigirse al cronometrador-anotador y, a los árbitros

4.4 Sustitución de jugadores. Durante el partido, los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida sin avisar al cronometrador-anotador, siempre que los jugadores a los que sustituyan hayan abandonado el terreno de juego. Los jugadores implicados en el cambio deberán salir y entrar en el terreno de juego por la propia línea de cambio de su equipo. Esta regla también se aplicará al cambio de los porteros.



4.5 Un cambio antirreglamentario debe ser sancionado con 2 minutos de exclusión para el jugador infractor. El encuentro se reanuda con un golpe franco para los contrarios.

4.6 Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador participa ilegalmente en el juego desde la zona de cambios, será sancionado con 2 minutos de exclusión. Por lo tanto, el equipo se reducirá en un jugador sobre el terreno de juego durante los 2 minutos siguientes (aparte de que el jugador adicional que penetra en el terreno de juego deberá abandonarlo).

4.7 Equipamiento. Todos los jugadores de campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseños para los dos equipos deberá distinguirse claramente. Todos los jugadores que vayan a actuar como porteros en un equipo tienen que llevar el mismo color, que debe distinguirse del de los jugadores de campo de ambos equipos y del portero (s) del equipo contrario.

4.8 Los jugadores deben llevar números que tendrán al menos 20 cm de alto en la espalda de la camiseta y al menos 10 cm en la parte delantera. Los números utilizados deberían ser del 1 al 20. Un jugador que pasa de jugador de campo a portero o viceversa debe utilizar el mismo número en ambas posiciones. El color de los números tiene que contrastar claramente con los colores y diseño de la camiseta.

4.9 Los jugadores deben llevar zapatillas deportivas. No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores, tales como, protección en la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, "piercing" visibles, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o montura sólida, o cualquier objeto que pueda ser peligroso.

4.10 Si un jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o en el uniforme, deberá abandonar inmediata y voluntariamente el terreno de juego (como una sustitución normal), con el fin de parar la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el uniforme. El jugador no deberá 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 se considerará culpable de conducta antideportiva.

Regla 5: El portero

Se **permite** al portero:

5.1 Tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva sobre el área de portería.

5.2 Desplazarse con el balón dentro del área de portería sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los jugadores de campo; no obstante, al portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería.

5.3 Abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego; si lo hiciera, estaría sujeto a las reglas que se aplican a los jugadores de campo. Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería.

5.4 Abandonar el área de portería con el balón y jugarlo de nuevo en el área de juego, si no ha podido controlarlo.

Al portero **no le está permitido**:

5.5 Poner en peligro al contrario en una acción defensiva.

5.6 Abandonar el área de portería con el balón controlado. Esta acción se sanciona con un golpe franco, si

los árbitros habían pitado para la ejecución del saque de portería; en caso contrario el saque de portería se repite simplemente.

5.7 Tocar el balón cuando está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de ella.

5.8 Introducir el balón dentro del área de portería cuando está parado o rodando por el suelo fuera del área de portería.





5.9 Volver a entrar en el área de portería desde el área de juego con el balón.

5.10 Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado o en el suelo en el área de portería o se dirige hacia el área de juego.

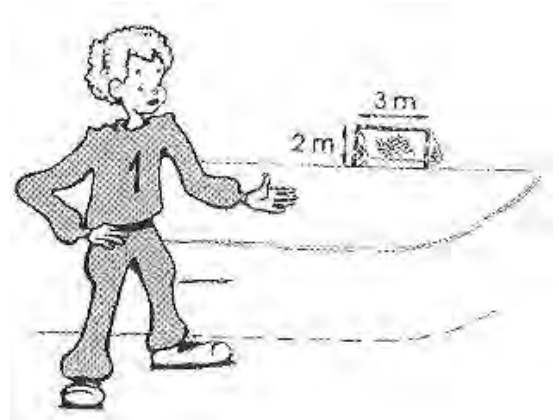
5.11 Franquear la línea restringida del portero (línea de 4 metros) o su prolongación a ambos lados, antes de que el balón haya abandonado la mano del contrario que está ejecutando un lanzamiento de 7 m.

Regla 6: El área de portería

6.1 Solo se permite al portero penetrar en el área de portería. El área de portería incluye la línea del área de portería, y se considera que se ha penetrado en ella cuando un jugador la toca con cualquier parte de su cuerpo.

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

- saque de portería, cuando un jugador del equipo en posesión del balón penetra en el área de portería en posesión del balón o penetra sin el balón, pero obtiene una ventaja al hacerlo;
- golpe franco, cuando un jugador de campo del equipo defensor penetra en el área de portería y obtiene una ventaja, pero sin impedir una ocasión de gol;
- lanzamiento de 7 m, cuando un jugador de campo del equipo defensor penetra en el área de portería y evita una clara ocasión de gol.



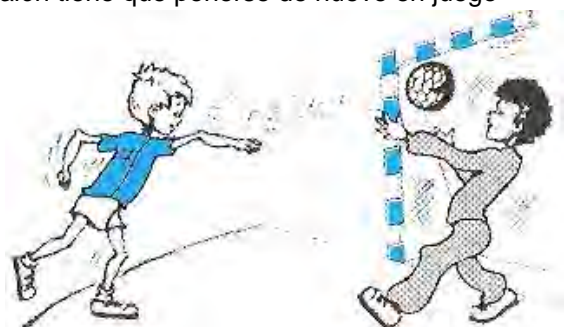
6.3 Penetrar en el área de portería no se sancionará, cuando:

- un jugador penetra en el área de portería después de jugar el balón, siempre que ello no suponga una desventaja para los contrarios;
- un jugador de alguno de los equipos penetra en el área de portería sin balón y no obtiene ninguna ventaja

6.4 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 tiene que ponerse de nuevo en juego mediante un saque de portería.

6.6 El juego deberá continuar si un jugador del equipo defensor toca el balón durante una acción defensiva y el balón es controlado por el portero o llega al área de portería.

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



- a) gol, si el balón penetra en la portería;
- b) golpe franco, si el balón queda en el área de portería o si el portero toca el balón y no entra en la portería;
- c) saque de banda, si el balón franquea la línea exterior de portería;
- d) el juego continúa si el balón vuelve al campo de juego rechazado desde el área de portería, sin haberlo tocado el portero.

6.8 Un balón que vuelve del área de portería al campo de juego continúa en juego.

Regla 7: Cómo puede jugarse el balón, juego pasivo

Cómo puede jugarse el balón



Está **permitido**:

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

7.2 Retener el balón durante un máximo de 3 segundos, tanto en las manos como si se encuentra en el suelo.

7.3 Dar 3 pasos como máximo con el balón; *Se considera que se da 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 en carrera:

- a) botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos;
- b) botar el balón repetidamente con una mano (driblar) y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos;
- c) rodar el balón sobre el suelo de forma continuada con una mano y luego recogerlo con una o ambas manos.



Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de tres pasos como máximo. Después de que el balón ha tocado a otro jugador, o la portería, se permite al jugador tocar el balón o botarlo y cogerlo de nuevo.

7.5 Pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él.

7.6 Jugar el balón cuando se está de rodillas, sentado o tumbado en el suelo.

No está permitido:

7.7 Después de que el balón haya sido controlado, tocarlo más de una vez sin que éste haya tocado mientras tanto el suelo, a otro jugador o la portería; no obstante, tocarlo más de una vez no se sanciona si el jugador ha tenido una "recepción defectuosa".



7.8 Tocar el balón con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado al jugador por un contrario.

7.9 El juego continúa si el balón toca al árbitro en el terreno de juego.

7.10 Si un jugador en posesión del balón sale del terreno de juego con uno o ambos pies (mientras el balón está todavía dentro del terreno), por ejemplo para evitar a un jugador defensor, se sancionará con un golpe franco para el equipo contrario.

Si un jugador del equipo en posesión del balón se sitúa fuera del terreno de juego mientras no tiene el balón, los árbitros le indicarán que debe situarse dentro del terreno. Si el jugador no lo hace, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se sancionará con un golpe franco favorable al equipo contrario.

7.11 Juego pasivo. No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería.

De la misma forma, no está permitido retrasar repetidamente la ejecución de un saque de centro, saque de banda, golpe franco o saque de portería del propio equipo. Esta conducta se considera juego pasivo, y se sancionará con un golpe franco contra el equipo en posesión del balón, a menos que la tendencia a juego pasivo haya finalizado. El golpe franco se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió el juego.



7.12 Cuando se observa una tendencia al juego pasivo, se hará advertencia de juego pasivo. Ello da la oportunidad al equipo en posesión del balón de cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión.

Regla 8: Faltas y conducta antideportiva

8.1 Está permitido:

- utilizar los brazos y las manos para bloquear el balón o para apoderarse de él;
- quitar el balón al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado;
- utilizar el cuerpo para obstruir el camino al contrario, aun cuando el oponente no esté en posesión del balón;
- entrar en contacto corporal con un contrario de frente, con los brazos flexionados y, manteniendo este contacto, controlarle y acompañarle.

8.2 No está permitido:

- arrancar el balón al contrario, ni golpearlo cuando se encuentra entre sus manos;
- bloquear o empujar al contrario con los brazos, manos o piernas;
- retener al contrario, sujetarlo (por el cuerpo o el uniforme), empujarlo, o lanzarse contra él en carrera o en salto;
- poner en peligro al contrario (con o sin balón).



8.4 Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva

8.6 El comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego se sancionará con descalificación

8.7 El jugador que cometa una agresión durante el tiempo de juego deberá ser expulsado. La agresión fuera del tiempo de juego lleva a la descalificación.

Comentario: Según esta regla, la agresión se define como un ataque fuerte y deliberado contra el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, cronometrador-anotador, oficial de equipo, delegado, espectador, etc.) En otras palabras, no es simplemente un acto reflejo o el resultado de métodos desproporcionados o excesivos. Escupir a otra persona está específicamente considerado como una agresión si es que dicha persona recibe el impacto.

8.8 Las infracciones contra estas reglas (8:2-7) se sancionan con un lanzamiento de 7 metros a favor de los contrarios, cuando, directamente por medio de dicha infracción, o indirectamente debido a la interrupción que ella causa, se hubiese evitado una clara ocasión de gol de los contrarios. En caso contrario, la infracción se sanciona con un golpe franco a favor de los adversarios.

Regla 9: El gol



9.1 Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea de gol, siempre que el lanzador o algún otro jugador de su equipo no hayan infringido las reglas antes o durante el lanzamiento.

Se concederá gol si ha habido una infracción a las reglas por parte de un defensor pero el balón entra en la portería.

Se concederá gol a favor de los contrarios si un jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto cuando un portero esté ejecutando un saque de portería

9.3 El equipo que haya marcado más goles que el contrario es el ganador. El encuentro estará empatado si

ambos equipos han marcado el mismo número de goles o no han marcado ningún gol.

Regla 10: El saque de centro

10.1 El comienzo del partido se debe realizar mediante un saque de centro, que es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige empezar con el balón en su posesión. Los contrarios tienen el derecho de elegir campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los contrarios ejecutarán el saque de centro.

En el segundo tiempo los equipos cambian de campo. El saque de centro del segundo tiempo lo ejecuta el equipo que no lo ejecutó al comienzo del partido.

Si hubiera que jugarse una prórroga se debe realizar un nuevo sorteo antes de cada período de prórroga.

10.2 Después de cada gol se reanuda el juego con un saque de centro que ejecuta el equipo que ha encajado el gol.



10.3 El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del terreno de juego. Irá precedido por una señal de silbato, y se ejecutará dentro de los tres segundos siguientes. El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener al menos un pie en contacto con la línea central y el otro pie por detrás de la línea. A los compañeros del equipo del lanzador no se les permite cruzar la línea de centro antes del toque de silbato.

Regla 11: El saque de banda



11.1 Se ordena saque de banda cuando el balón ha franqueado completamente la línea de banda o cuando un jugador de campo del equipo defensor ha sido el último en tocar el balón antes de que éste haya cruzado la línea exterior de portería de su equipo. También se concede cuando el balón ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego.

11.2 El saque de banda se ejecuta, sin necesidad de toque de silbato por parte de los árbitros, por los jugadores contrarios al equipo cuyo jugador tocó por última vez el balón antes de que éste cruzara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.

11.3 El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda o, si cruzó la línea de portería, por su lado desde la intersección de la línea de banda y la línea de portería (saque de esquina). Para un saque de banda concedido después de que el balón haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego, el lanzamiento se ejecutará desde el punto más próximo a la línea de banda más cercana con relación al lugar dónde el balón tocó en el techo o en el objeto fijo.

11.4 El lanzador tiene que mantener un pie sobre de la línea de banda.

11.5 Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores contrarios tienen que estar, como mínimo, a 3 metros del lanzador. No obstante, siempre se les permitirá colocarse justo en la línea de área de portería, aunque la distancia entre ellos y el lanzador sea menor de 3 metros.

Regla 12: El saque de portería

12.1 Se concede un saque de portería cuando:

- I. un jugador del equipo contrario ha invadido el área de portería;
- II. el portero ha controlado el balón en su área de portería o el balón está parado en el suelo dentro del área de portería;
- III. un jugador del equipo contrario ha tocado el balón que está rodando por el suelo dentro del área de portería; o
- IV. el balón ha sobrepasado la línea exterior de portería, después de haber sido tocado por el portero o por un jugador del equipo contrario.

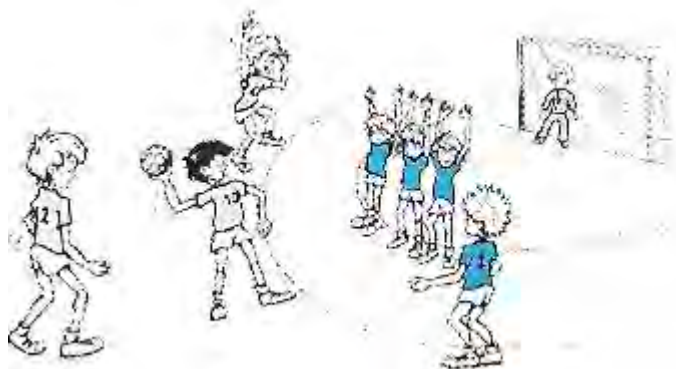
12.2 El saque de portería lo ejecuta el portero, sin toque de silbato por parte del árbitro, desde el área de portería, por encima de la línea del área de portería.

Regla 13: El golpe franco

Decisión de golpe franco

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

- el equipo en posesión del balón comete una infracción a las reglas que lleva a la pérdida de la posesión;
- los jugadores contrarios cometen una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo.



13.2 Los árbitros deberían permitir la continuidad del juego evitando interrumpirlo prematuramente con la decisión de un golpe franco.

Si hay que imponer una sanción disciplinaria debido a una infracción de las reglas, los árbitros pueden decidir si se interrumpe el juego inmediatamente, siempre que ello no implique desventaja para los jugadores contrarios del equipo infractor. De lo contrario, la sanción disciplinaria debería retrasarse hasta que la situación existente haya terminado.

13.5 Si se toma la decisión de golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón cuando el árbitro hace sonar el silbato, el jugador que esté en posesión del balón en ese momento deberá dejarlo inmediatamente en el suelo o soltarlo en el lugar donde esté.

Ejecución del golpe franco

13.6 Normalmente el golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del árbitro y, en principio, desde el lugar en que se cometió la infracción.

Nunca se puede ejecutar un golpe franco dentro de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento o dentro de la línea de golpe franco de los jugadores contrarios. En cualquiera de los casos anteriormente expuestos, la ejecución tiene que realizarse en el lugar más cercano fuera del área restringida de golpe franco (línea de 9 m)..

13.7 Los jugadores del equipo atacante no tienen que tocar ni rebasar la línea de golpe franco del equipo contrario antes de que el golpe franco haya sido ejecutado.

13.8 Cuando se ejecuta un golpe franco, los contrarios tienen que permanecer a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Están, no obstante, autorizados a situarse inmediatamente fuera de su propia línea de área de portería si el golpe franco está siendo ejecutado en su línea de golpe franco..

Regla 14: El lanzamiento de 7 metros

Decisión de lanzamiento de 7 metros

14.1 Se ordena un lanzamiento de 7 metros cuando:

- se frustra antirreglamentariamente una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por parte de un jugador u oficial de equipo del equipo contrario;
- hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol;
- una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien que no participa en el juego; por ejemplo, cuando un espectador penetra en el terreno de juego o detiene a los jugadores por medio de un toque de silbato.



14.2 Si un jugador atacante mantiene totalmente el control del balón y de su cuerpo, a pesar de una infracción de las contempladas que se sancionen con esta pena, no deberá ordenarse un lanzamiento de 7 metros ni siquiera si después el jugador no tiene éxito al utilizar la clara ocasión de gol.

La ejecución de 7 metros

14.4 El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado con un tiro a portería dentro de los tres segundos posteriores al toque de silbato del árbitro.

14.5 El jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe situarse detrás de la línea de 7 metros, a no más de un metro de ella.

14.6 Después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, el lanzador o un compañero de equipo no puede jugar de nuevo el balón hasta que lo haya tocado un contrario o hasta que haya tocado la portería.

14.7 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, los compañeros de equipo del lanzador tienen que situarse fuera de la línea de golpe franco y permanecer allí hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador.

14.8 Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros, los jugadores del equipo contrario deberán permanecer fuera de la línea de golpe franco, y como mínimo a 3 metros de la línea de 7 metros, hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador. En caso contrario, se repetirá el lanzamiento de 7 metros si no se hubiera marcado gol, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

14.9 A menos que se marque un gol se repite el lanzamiento de 7 metros, si el portero cruza su línea de limitación, esto es, la línea de 4 metros, antes de que el balón salga de la mano del lanzador.

Regla 15: Instrucciones generales para la ejecución de los lanzamientos (Saque de centro, saque de banda, saque de portería, golpe franco y lanzamiento de 7 metros)



Regla 16: Las sanciones

Amonestación



equipo.

16.1 Pueden sancionarse con amonestación:

a) las faltas e infracciones similares en el comportamiento con el contrario que no estén dentro de la categoría de sanción progresiva de la Regla 8:3;

Deberán sancionarse con amonestación:

- b) aquellas faltas que deban ser sancionadas progresivamente;
- c) la conducta antideportiva por parte de un jugador u oficial de

16.2 El árbitro deberá indicar la amonestación al jugador infractor u oficial enseñando una tarjeta amarilla.

Exclusión

16.3 La sanción de exclusión (2 minutos) **debe** ser impuesta en los siguientes casos:

- por un cambio incorrecto, si un jugador adicional penetra en el terreno de juego o si un jugador interfiere en el juego de forma antirreglamentaria desde la zona de cambios;
- por faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente;
- por conducta antideportiva por parte de cualquiera de los oficiales o jugadores de un equipo, después de que uno de ellos haya sido amonestado previamente;
- por conducta antideportiva de las que implican una exclusión de 2 minutos en cada ocasión;
- como consecuencia de una descalificación de un jugador u oficial de equipo;
- por conducta antideportiva por parte de un jugador, antes de que el juego se haya reanudado, después de que haya sido sancionado con una exclusión de 2 minutos.



16.5 Una exclusión siempre será por un tiempo de juego de 2 minutos; la tercera exclusión para el mismo jugador siempre lleva a una descalificación.

Al jugador excluido no se le permitirá participar en el juego durante el tiempo de la exclusión, y al equipo no se le permitirá reemplazarlo en el terreno de juego. El período de exclusión comienza cuando el juego se reanuda con un toque de silbato.

Descalificación



16.6 Una descalificación **debe** sancionarse en los casos siguientes:

- conducta antideportiva de cualquiera de los oficiales de un equipo, después de que se les haya sancionado previamente con una amonestación y una exclusión de 2 minutos;
- faltas que pongan en peligro la integridad física del contrario;
- conducta antideportiva grave de un jugador o un oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego, y también para el caso especial de conducta antideportiva repetida o grave;
- agresión por parte de un jugador u oficial del equipo antes del encuentro o durante un procedimiento de desempate;
- debido a una tercera exclusión al mismo jugador.

16.8 Una descalificación de un jugador u oficial de equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El jugador u oficial tiene que abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. Después de marcharse el jugador u oficial, no se le permitirá tener ningún tipo de contacto con el equipo

La descalificación de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del campo, durante el tiempo de juego, siempre se sancionará al equipo con 2 minutos de exclusión. Esto significa que el equipo jugará con un jugador menos.

El número de jugadores u oficiales disponibles para el equipo se reduce cuando hay una descalificación del equipo. No obstante, se permite completar el número de jugadores en el terreno de juego una vez finalizado el tiempo de exclusión de 2 minutos.

Expulsión

16.9 **Debe** sancionarse con expulsión la agresión cometida por un jugador durante el tiempo de juego dentro o fuera del terreno de juego.

16.11 La expulsión es siempre durante la duración del partido, y el equipo tiene que continuar jugando con un jugador menos en 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.

16.12 Más de una infracción en la misma situación. Si un jugador u oficial de equipo comete más de una infracción simultánea o sucesivamente antes de reanudar el juego, y estas infracciones requieren diferentes sanciones, en principio, solamente se impondrá la sanción más severa. Este supuesto se aplica siempre cuando una de las infracciones es una agresión.

No obstante, existen las siguientes excepciones específicas, donde en todos los casos el equipo tiene que jugar con un jugador menos en el terreno de juego durante 4 minutos:

- a) si a un jugador se le acaba de sancionar con dos minutos de exclusión por una infracción y comete conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, al jugador además se le sanciona con 2 minutos de exclusión adicionales; “si la exclusión adicional es la tercera del jugador, se le descalifica”;
- b) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete una infracción por comportamiento antideportivo antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos;
- c) si a un jugador se le acaba de sancionar con 2 minutos de exclusión y comete una infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, se le descalifica además; estas sanciones combinadas llevan a una reducción de 4 minutos.
- d) si a un jugador se le acaba de descalificar (directamente o por una tercera exclusión) y comete la infracción de comportamiento antideportivo grave antes de que se reanude el juego, al equipo se le impone otra sanción, por lo que la reducción será de 4 minutos.

Regla 17: Los árbitros



17.1 Cada partido será dirigido por dos árbitros con la misma autoridad, y asistidos por un cronometrador y un anotador.

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

17.3 Los árbitros son los responsables de inspeccionar el terreno de juego, las porterías, y los balones antes de que comience el partido y deciden que balones serán utilizados. Los árbitros también comprueban la presencia y el uso por parte de ambos equipos de los uniformes apropiados.

17.4 El sorteo lo efectúa uno de los árbitros en presencia del otro y de los “oficiales responsables de equipo” de cada uno de ellos; o de un oficial de equipo o jugador que actúe en representación del “oficial responsable de equipo”.

17.5 En principio, todo el encuentro lo dirigirán los mismos árbitros. Es responsabilidad de los árbitros asegurar que el partido se juegue de acuerdo a las reglas. Los árbitros deberán sancionar cualquier infracción.

17.6 Si ambos árbitros pitan una infracción y coinciden sobre el equipo que deberá ser sancionado, pero tienen opiniones diferentes sobre la gravedad de la sanción, se impondrá la más grave de las dos sanciones propuestas.

17.12 Los árbitros tienen derecho a suspender el partido temporal o permanentemente.

Los árbitros deberán hacer todo lo posible para que el juego continúe, antes de tomar la decisión de suspenderlo permanentemente.



Regla 18: El anotador y el cronometrador

Gestos de los árbitros

 <p>Penetrar en el Área de Portería</p>	 <p>Dobles, doble bote</p>	 <p>Más de 3 pasos, más de 3 segundos de posesión del balón</p>	 <p>Abrazar, retener, empujar</p>	 <p>Golpear</p>
 <p>Falta del Atacante (Falta en ataque)</p>	 <p>Saque de banda</p>	 <p>Saque de portería</p>	 <p>Golpe franco, dirección</p>	 <p>Tres metros de distancia</p>
 <p>Juego pasivo</p>	 <p>Gol</p>	 <p>Saque de árbitro</p>	 <p>Amonestación (cartón amarillo)</p>	 <p>Amonestación (cartón rojo)</p>
 <p>Dos minutos (Exclusión)</p>	 <p>Expulsión</p>	 <p>Interrupción en el Tiempo de juego. Time Out</p>	 <p>Autorización para entrar en el terreno de juego después de un Time-Out</p>	 <p>Advertencia de juego pasivo</p>