1.2000.5/70.150
2a.1.000 7/70.150

Foll
796
1
14056

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACION
CION DE EDUCACION FISICA, DEPORTES Y RECREACION
INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES

REGLAMENTO DE HANDBOL

varones y mujeres

1970

INSTITUTO NACIONAL DE DEPORTES
Repúblicueras 1050
BUENOS AIRES - ARGENTINA

Colección Reglamentos

Foll
379.84
1

Ministerio de Cultura y Educación
Administración de Educación Física, Deportes y Recreación
Instituta Nacional de Deportes

BIBLIOTECA
Entró 4-4-71
Remitente Argentina
Intervino

INV 014056
SIG Foll 796.1"
LIB 1

REGLAMENTO DE HANDBOL

C7922
CENTRO NACIONAL
DE DOCUMENTACIÓN E INFORMACIÓN EDUCATIVA
Av. Eduardo Madero 235 - 1er Piso - Buenos Aires - Rep. Argentina

2da. EDICION CORREGIDA

Federación Argentina de Handball

Afiliada a la Confederación Argentina de Deportes y
Federación Internacional de Handball

BUENOS AIRES - JULIO DE 1970

Preparado e impreso por la División Difusión e Información de la Administración de Educación Física, Deportes y Recreación.-

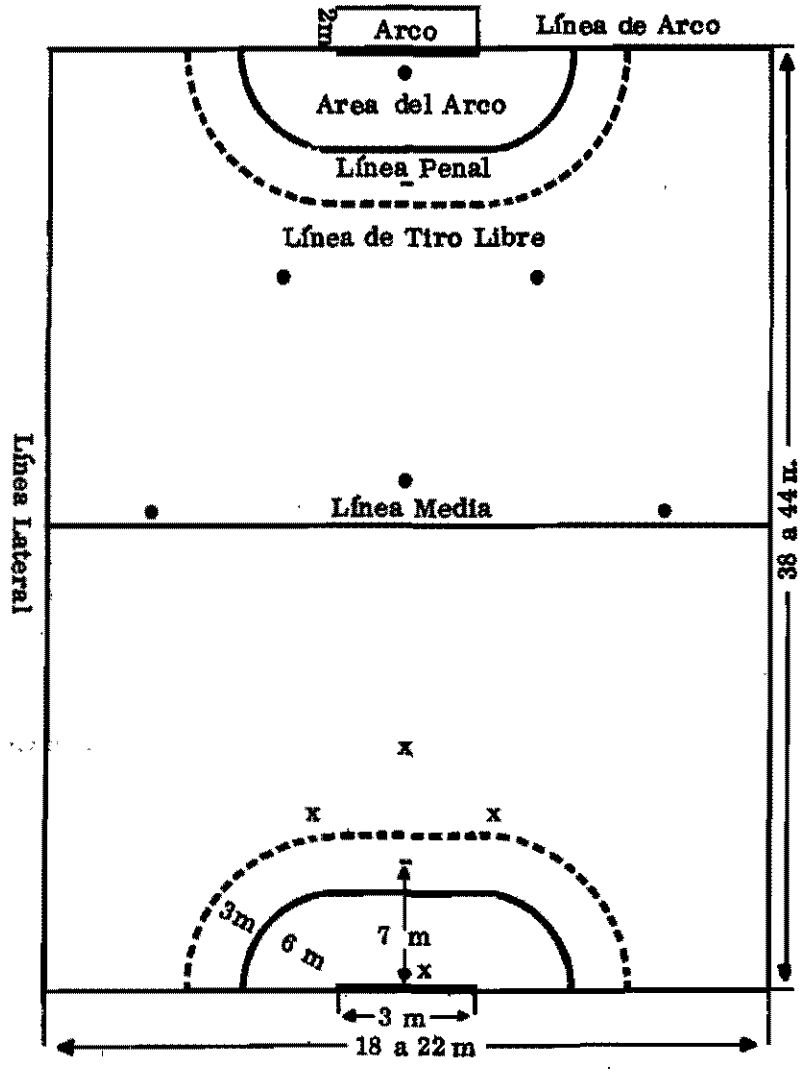
Texto actualizado por el profesor ALFREDO O. MIRI

REGLA 1a.

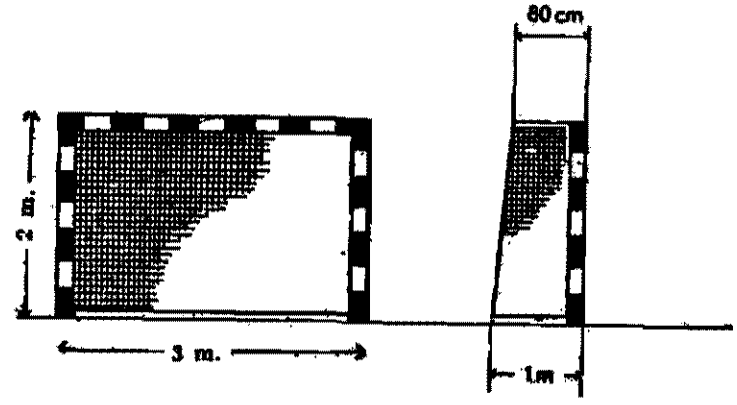
EL CAMPO DE JUEGO

1:1 El campo de juego es rectangular, sus dimensiones son las siguientes: 30 - 50 largo y 15 a 25 ancho.
Es recomendable utilizar un campo que tenga 38 - 44 largo y 19 - 22 ancho. Para equipos femeninos e infantiles se recomiendan las medidas mínimas.
Para encuentros internacionales, las dimensiones serón: 38 x 44 m de larga y 18 a 22 m de ancho.
Los dos lados más largos del rectángula son las líneas loterales, y los más cortas las líneas de arco (fig. 1).

1:2 En el centro de cada línea de arco estará situado uno de los orcos, formada por dos postes verticales equidistantes de los extremos de la línea, seporados entre sí por una distancia de 3 metros (medida interior), y unidos en sus extremos superiores por un larguero horizontal cuyo borde inferiar estará a una altura de 2 metros.
Los postes verticales y el larguero horizontal deberán ser de madera, cuadrados, de 8 cm de lado. Tienen que estar pintados en dos



colores diferentes para que se destaquen claramente; (p. ej. blanco y negra, blanco y roja, amarillo y negra). Cada sección de pintura tiene que medir 20 cm. El arco tiene que estar hecho de modo que pueda apreciarse claramente si se ha marcado gol o no, por lo que tendrá que estar provista de redes sin tensar. La profundidad del arco será de 0,80 m en su parte superior y de 1 m en la inferior.



1:3 Zona de arco: Paralelo a la línea de arco, y a una distancia de 6 metros, se trazará una línea de 3 m de larga. Cada extremo irá unida a la línea de arco por un cuarto de circunferencia de 6 m de radio, cuyo centro es la arista interna que da al campo del poste más cercano.

1:4 Paralelo y por fuera de la línea que determina el área del arco y a una distancia de 3 m, se marcará con trazos discontínuas la línea de tiro libre. Cada trazo deberá medir 0,15 m y estar separados entre sí por igual distancia.

1:5 A 7 m del centro de cada arco se marcará una línea de 1 m de larga, llamada de tiro a 7 m (penal).

1:6 Los centros de las líneas laterales se unirán por otra perpendicular a aquéllas, que se llamará línea media.

1:7 Todas las líneas del campo pertenecen al área que delimitan y deberán tener 5 cm de ancho. Estarán marcadas de tal manera que puedan verse con toda claridad en cualquier momento.

1:8 La línea de arco deberá trazarse a lo largo de la distancia existente entre los dos postes del arco con la misma anchura de los postes (8 cm).

REGLA 2a

LA PELOTA

2:1 La pelota estará formada por una cubierta de cuero de un solo color y una cámara interior de goma. Tendrá que ser redonda, y no estar excesivamente inflada.

2:2 Para hombres y juveniles, tendrá que iniciarse el partida con una circunferencia máxima de 60 cm y mínima de 58 cm. Su peso estará comprendido entre 425 y 475 gramos. Para los partidos jugados por equipos infantiles o femeninos, tendrá una circunferencia de 54 a 56 cm y un peso de 325 a 400 gramos.

2:3 Para cada partido de competición deberá disponerse de dos pelotas reglamentarias. Estas serán controladas por el árbitro del encuentro correspondiéndole también al mismo elegir pelota que va a utilizarse en el juego.

2:4 Durante el partido, solamente podrá ser sustituída la pelota por causa de fuerza mayor.

REGLA 3a.

LOS JUGADORES

3:1 Cada equipo estará formado por 12 jugadores (10 jugadores y 2 arqueros) de los cuales sólo un máximo de 7 jugadores podrán encontrarse simultáneamente en el campo (6 jugadores de campo y 1 orquera). (Tiro libre, regla 13 a tiro de 7 m penal, regla 14).
Los restantes 5 jugadores componentes del equipo se consideran como suplentes. El arquero suplente no podrá sustituir en ningún caso a jugadores de campo, en tanto éstos pueden actuar también como orqueros (regla 8:8).
El jugador de campo que oportunamente haya sustituído al arquero puede, luego de normalizada la situación, volver a su puesto.

3:2 Para comenzar un encuentro tendrán que hallarse en el campo de juego por lo menos 5 jugadores de cada equipo. Este número podrá completarse hasta 7 en el transcurso del partido, incluso tiempo complementaria.
No se interrumpirá un encuentro si durante su transcurso disminuyera a menos de 5 el número de jugadores de un equipo.

3:3 Un jugador suplente puede en cualquier momento entrar solamente al campo de juego desde el lugar de relevo. El lugar de relevo tiene que estar indefectiblemente cerca de la mesa de control (tiro Libre en caso de infracción). El tiro libre se efectuará desde el lugar donde el jugador haya tomado parte activo en el juego. Todo jugador que sea expulsado por razones antideportivas, lo será por el resto del partido (17:5) y debe asimismo abandonar el lugar reservado a los suplentes.

3:4 Los jugadores expulsados no podrán ser sustituídos en ningún caso (17:8).

3:5 Si durante las incidencias del partido un jugador traspasase los límites del campo de juego y volviese a entrar inmediatamente a él, no podrá ser considerado como abandono del campo.

3:6 Los jugadores suplentes pueden entrar en el campo de juego en cualquier momento y las veces que lo estimen necesario, pero a condición que los jugadores sustituídos hayan salido del campo (tiro libre). Los suplentes deberán colocarse próximos al cronometrista y el control de planillas, a fin de facilitar el control de la sustitución. El cambio de jugadores debe efectuarse en la zona de reserva para los suplentes (tiro libre).

3:7 También el arquero debe sustituirse únicamente en la zona de arquero. El cambio incorrecto de los jugadores será sancionado con un tiro libre, que se hará efectivo desde el lugar en que el jugador penalizado tomó parte en el juego. En caso de repetición de falta el último jugador culpable será expulsado del campo de juego por un tiempo de 2 minutos; si se repiten las sustituciones mal efectuadas la sanción será de 5 minutos.

3:8 Los jugadores de un mismo equipo deberán iruniformemente equipados, a excepción del arquero que tendrá que destacarse netamente de sus compañeros de equipo. Todos los jugadores tendrán que llevar un número en la espalda del 1 al 11, correspondiéndole al arquero titular el número 1; al zaguero derecha el No. 2 etc., corres

pondiendo el número 12 al arquero suplente. (Los números deben ser de 20 cm de alta y de un color que los distingan claramente del de la camiseta).
En los partidos de salón los jugadores deberán ir provistos de calzado liviano y sin tacón; cualquier otro no será autorizado. Para los partidos jugados en campo de césped puede ser utilizado el calzado con tacón, tiras chatas de cuero de no menos de 12 mm de ancho o tapones cilíndricos de diámetro no inferior a los 12 mm de goma o material sintético. Está prohibido llevar calzado con clavos o tiras cortantes. Igualmente queda prohibido llevar reloj, pulseras anillos y gafas de cristales sin montura adecuada, así como cualquier otro objeto que pueda lesionar o herir a los jugadores. El árbitro cuidará de inspeccionar antes del partido si los jugadores están debidamente equipados. Las irregularidades deben ser rectificadas antes de autorizar al jugador a entrar en juego.

REGLA 4a.

DURACION DEL PARTIDO

4:1 La duración del encuentro será: para equipos masculinos y cadetes mayores de 16 años, de dos tiempos de 30 minutos con un descanso de 10 minutos entre ambos (en torneos relámpago dos tiempos de 15 minutos, sin descanso).
Para equipos juveniles masculinos dos tiempos de 30 minutos, con un descanso de 10 minutos entre ambos (en torneos relámpago, dos tiempos de 10 minutos, sin descanso).
Para los demás equipos, es decir, femeninos e infantiles, dos tiempos de 20 minutos con descanso de 10 minutos entre ambos. (En torneos relámpago, dos tiempos de 10 minutos, sin descanso). En caso de ponerse de acuerdo los dos equipos y el árbitro podrá reducirse el tiempo de descanso.

4:2 El árbitro sorteará, al comienzo del encuentro y en presencia de los capitanes de ambos equipos, la elección de campo o de saque.

4:3 El saque deberá efectuarse en el centro del campo de juego y después de dar el arbitro la señal por medio de un silbato (tiro libre en caso de infracción). (Para ejecución véase 16:1, 16:2, 16:3 y 16:7).

4:4 Al efectuarse el saque, los jugadores deben encontrarse en su campo respectivo (tiro libre en caso de infracción) y los contrarios tendrán que hallarse por lo menos a 3 m (semi círculo) del jugador que comienza el partido (tiro libre en caso de infracción).

4:5 No podrá lograrse un tanto directamente con el saque inicial (saque de arco).

4:6 Después del descanso los equipos cambiarán de campo y el saque lo hará el contrario al que lo efectuó al comienzo del partido.

4:7 El tiempo perdido por interrupciones de juego debe ser recuperado en el mismo período; su duración se dejo únicamente a lo apreciación del árbitro (17:6). El tiempo a recuperar deberá ser comunicado por el árbitro al cronometrista y a los capitanes de cada equipo.

4:8 Si el árbitro concede al terminar el encuentro un penal o un tiro libre, el cronometrista tiene la obligación de aguardar el resultado directo de ese tiro para señalar el final del partido. El partido finaliza al tocar la pelota a un jugador o poste.

4:9 Si el final del partida fuese ordenado antes de finalizar el tiempo reglamentaria, el árbitro tiene la obligación, si los jugadores no han abandonado el campo, de reanudar el juego. En este caso el juego se reanudará con saque lateral si la pelota estuviese fuera del campo de juega al tiempo de la suspensión; saque de arco o el tiro que corresponda si la pelota se hallase dentro del área del arquero, y saque de árbitro, efectuado en el centro del campo, en los demás casos. Si el final del primer tiempo es señalado antes del tiempo reglamentario y si los jugadores han abandonada el campo de juego, el árbitro dejará transcurrir el tiempo previsto para el descanso. Transcurrido éste, los equipos se presentarán en la misma formación que al iniciarse el partido, iniciando el juego con un saque de árbitro en el centro del campo hasta finalizar el tiempo a recuperar. Después se pararó el juego y los equipos cambiarán de campo, sin descanso, dándose comienzo al segundo tiempo con un saque normal. Si el primer tiempo de juego fue más extenso que el tiempo reglamentaria, el mismo se descontará del segundo período de juego.

4:10 Si terminado el tiempo de juego reglamentario los dos equipos están empatados y la competición fuese por sistema eliminatorio, se hará nuevamente el sorteo de los arcos entre el árbitro y los capitanes y luego de un descanso de 5 minutos se jugará una prórroga de dos tiempos de 5 minutos para los equipos masculinos y cadetes y de dos tiempos de 3 minutos y medio para los demás equipo (no hoy descanso entre los dos tiempos de prórroga). Si después de esta primero prórroga no se hubiera llegado todavía al desempate, se concederán nuevamente 5 minutos de descanso y luego, tras nuevo

sorteo, se procederá a una nueva prórroga de juego de 2 por 5 minutos y, en su caso, de 2 por 3 ½ minutos (cambio de campo, sin descanso). En caso de persistir el empate después de la segunda prórroga, se realizará una tercera prórroga en las condiciones anteriores.

4:11 En el transcurso de las prórrogas de juego no podrán efectuarse modificaciones en la composición del equipo (con excepción de lo establecido en la regla 3:2, referente al derecho de completar el número de jugadores)

REGLA 5a.

EL JUEGO DE LA PELOTA

5:1 Está permitido tirar, golpear, lanzar, empujar con el puño, parar o recoger la pelota con las manos, brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas en cualquier forma.

5:2 Sujetar la pelota durantes tres segundos aunque ésta esté en el suelo.

5:3 Dar hasta 3 pasos con la pelota en las manos. Se considera dar un paso cuando un pie es levantado del suelo y vuelve a tomar contacto con el misma; cuando los dos pies se muevan al mismo tiempo no se considerará más que un solo paso. También se considera como un paso cuando se desliza el pie de un lugar a otro, el segundo pie puede deslizarse hasta el primero.

5:4 Se permite botar la pelota (dribling) estando parado o en movimiento, repetidas veces sobre el suelo; pero tan pronto como la pelota haya sido sujetada con una o ambas manos, tendrá que pasarla o tirar al arco necesariamente dentro de los 3 pasos o 3 segundas reglamentarias (tiro libre). Si la pelota tocase a otro jugador o al arco se permitirá un nuevo dribling. No se tendrá en cuenta los pasos dados desde el momento de botar la pelota hasta recogerlo.
Es permitido rodar la pelota en el suelo con una mano repetidas veces. El pique de la pelota comienza recién cuando el jugador, de ex profeso con cualquier parte del cuerpo toca la pelota y la guía hasta el suelo (exceptuando un error de toma)

5:5 Cambiar de mano en el dribling y llevar la pelota de una mano a la otra.

5:6 Parar la pelota con una o ambas manos y sin ganar terreno volver a tomarla. Ganar terreno quiere decir que el jugador varía su posición.

5:7 Jugar la pelota, estando sentado, acostado o de rodillas.

Se prohibe:

5:8 Tocar la pelota más de una vez, sin que ésta haya tocado entre tanto otro jugador, el suelo o el arco (tiro libre) ver 5:6. Falta en el tomar de la pelota se mantiene sin castigo (se permite llevar la pelota de una mano a la otra).
Tomar mal la pelota se pone en evidencia cuando en el momento de tomar la pelota, ésta no queda bajo el control del jugador.

5:9 Tocar la pelota con las piernas o el pie (tiro libre) excepto cuando haya sido arrojada intencionalmente por un contrario (tiro libre).
Faltas de pierna o pie no son penadas cuando para el jugador o su equipo no representan ventaja.

5:10 Arrojarse encima de la pelota que esté rodando o parado en el suelo (tiro libre), exceptuando al arquero en su propio zona de arco.

5:11 Jugar la pelota intencionalmente fuera de las líneas del campo de juego (tiro libre).

5:12 No quedará interrumpido el juego si la pelota tropieza con el arbitro.

REGLA 6a.

COMPORTAMIENTO HACIA EL CONTRARIO

Se permite:

6:1 Utilizar los brazos y las manos para llegar a la posición de la pelota.

6:2 Quitar la pelota de las manos del contrario en cualquier dirección, con la mano abierta (exceptuando 7:4).

6:3 Cerrar el paso al contrario con el cuerpo. Está permitido obstruir al contrario aunque éste no se halle en posesión de la pelota.

Se prohibe;

6:4 Quitar o arrebatar la pelota al contrario con dos manos así como golpear la pelota cuando la tenga entre sus manos (tiro libre).

6:5 Obstruir al contrario con brazos, manos o con las piernas (tiro libre).

6:6 Sujetar al contrario, abrazarlo con uno o los dos brazos, golpearlo, empujarlo, atropellarlo, saltar en contra, trabarlo con las piernas, tirarse a sus pies, estorbarla por la espalda a impedir en forma peligrosa jugar la pelota (tiro libre).

6:7 Empujar o hacer entrar a un contrario en el área del arco.

6:8 Arrojar intencionalmente la pelota contra un jugador contrario o amenazarlo con una maniobra peligrosa (tiro libre).

6:9 Por brusco comportamiento en su propio sector de campo (6:4 y 8) u obstruir antirreglamentariamente una clara posibilidad de gol en toda la cancha (6:4 y 7), se castigará con un tiro penal (7 m).

6:10 Si los jugadores caen con la pelota de modo que ésta se halle inmovilizada por los mismos, se hará un saque de árbitro, al menos que uno de ellos haya incurrido en falta.

REGLA 7a.

EL AREA DEL ARCO

7:1 Solamente el arquero puede hallarse en el área del arco. Todo jugador que con cualquier parte de su cuerpo toque el área del arco se le considerará que ha penetrado en ella.

7:2 Penetrar en el área del arco será sancionado en la siguiente forma:

a) Si se trata de un jugador del equipo atacante, tiro libre.

b) Penal (7 m) contra los jugadores defensores cuando éstos penetran en el área del arco con la intención de defender éste y tiro libre en todos los demás casos.

7:3 El jugador que entra en el área del arco después de jugar la pelota no será penalizado si con ello no perjudica al contrario.

7:4 En el área del arco la pelota pertenece al arquero; está prohibido a cualquier otro jugador tocar la pelota que se encuentra dentro de él, ya sea en reposo, rodando o en posesión del arquero (tiro libre).
Cuando la pelota toca la línea del área corresponde al arquero.

7:5 Si la pelota, rodando o rebotando, sale del área del arco, sigue en juego (con excepción del 7:6).

7:6 Al enviar la pelota intencionadamente dentro de la propia área del arco la decisión del árbitro será la siguiente:

a) Si la pelota entro en el arco, el gol es válido.

b) Si el arquero toca la pelota y ésta no entro al arco se castigará al misma con un penal (7 m).

c) Tiro libre en todos los demás casos.

7:7 Si un jugador del equipo defensor toca la pelota, con ánimos de defensa y la pelota es parada por el arquero o queda sobre el área del arco, no se interrumpirá el juego.

REGLA 8a.

EL ARQUERO

8:1 Al arquero se le permite toda defensa. Con el pie y pierna puede intentar la defensa sólo cuando la pelota está en movimiento hacia el arco o la línea de fonda (tiro libre) (excepción 16:9).

8:2 En el interior del área del arco, el arquero puede moverse con la pelota sin restricciones en cuanto a tiempo y número de pasos.

8:3 El arquero puede abandonar el área del arco sin la pelota, pero en tonces será considerado como un jugador cualquiera. Se considerará que el arquero se encuentra fuera del área, cuando cualquier parte de su cuerpo toque el suelo fuera de éste.

8:4 El arquero no puede abandonar el área del arco con la pelota bajo su control (tiro libre).

8:5 Después de ejecutado el saque de arco, el arquero no podrá volver a jugar la pelota hasta tanto no la haya tocado otro jugador (tiro libre).

8:6 El arquero no podrá tocar la pelota que se encuentre fuera del área de arco, mientras él se halle dentro del mismo (tiro libre).

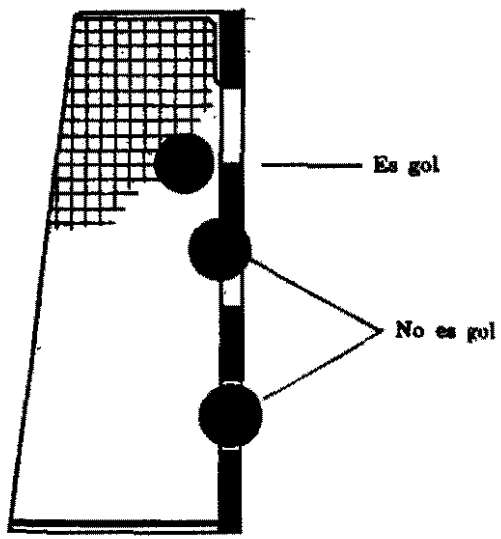
8:7 El arquero no podrá llevar al área del arco la pelota cuando ésta se encuentre afuera (tiro penal - 7 m)

8:8 Toda sustitución del arquero durante el partido por un jugador de campo tiene que ser comunicado al árbitro (tiro penal en caso de infracción). El arquero debe salir del área del arco antes que el suplente penetre en el área (penal - 7 m).

REGLA 9a.

EL GOL

9:1 Se considero gol cuando la pelota en toda su circunferencia haya rebasado la línea de gol, (ver fig. 5), siempre que haya sido lanzada conforme a las reglas de juego. Cuando la pelota sea introducida en el arco por un jugador del bando defensor, controviniendo las reglas del juego, el gol será considerado válido.



Si un defensor cometiese una falta contra el atacante, mientras éste consigue un gol, se acuerda gol.
Si el árbitro o el cronometrista de tiempo hiciese sonar el silbato antes que la pelota haya cruzado la línea de gol, no se dará como válido éste.
Si la pelota, en camino hacia el arco, es desviada por un espectador, un directivo, etc. se dará como gol, como así también cuando el árbitro considere que haya posado la línea de gol. Se decide por el gol, cuando el arquero manda la pelota atrás de la línea de su arco, o la deja caer atrás de la línea de gol; pero ésta nunca tiene valor de saque.

9:2 Después de lograr un gol, el equipo contra el que se haya marcado, será el que efectúe el saque del centro.

9:3 El encuentro será ganado por el equipo que consiga el mayor número de tantos.

9:4 Si ningún equipo lograse marcar o si ambos hubiesen obtenido el mismo número de goles, el encuentro se considerará "empatado".

REGLA 10a.

SAQUE LATERAL

10:1 Se efectuará un saque lateral cuando la pelota salga totalmente del campo de juego (exceptuando 5:11).

10:2 El saque lateral corresponderá al equipo que no hubiera tocado la pelota en último lugar antes de su salida del campo. El saque se efectuará en el lugar en que la pelota rebasó las líneas laterales (véase 16:3).

10:3 El jugador que efectúa el saque lateral debe colocarse fuera de las líneas laterales y lanzar la pelota por encima de su cabeza, sirviéndose de las dos manos (tiro libre).

10:4 El saque lateral tiene que efectuarse sin levantar los pies del suelo (tiro libre).

10:5 El saque lateral no puede producir un gol directamente (saque de arco).

E INFORMACIÓN FEH
...ro 235 - 1 Piso - Buenos Aires - Rep.

10:6 El jugador que efectúa el saque lateral no puede ser molestado por un contrario (tiro libre).

REGLA 11a.

SAQUE DE ESQUINA (Corner)

11:1 Se castiga con un saque de esquina, cuando la pelota, después de haber sido tocado en último lugar por un defensor, traspasa totalmente la línea de arco (excepción 5:11). El arquero no está sujeto a esta regla, mientras se encuentra en el área del arco (12:1 a).

11:2 El saque de esquina se efectúa en el punto de intersección de la línea de arco y línea lateral del lado de que salió la pelota (16:1 y 16:7).
Un pie del jugador tiene que estar en la intersección de las líneas de fondo y lateral hasta que la pelota salga de sus manos.

11:3 Puede conseguirse directamente un gol al lanzar un tiro de esquina sin ser tocado por ningún jugador. Esta regla no es válida en los campos en los que la línea de arco mida menos de 16 m (saque de arco).

REGLA 12a.

SAQUE DE ARCO

12:1 Se considera saque de arco en los siguientes casos:

a) Cuando la pelota jugada por el equipo atacante o tocada por el arquero en su propia área salga por la línea de fondo o es jugada por encima del arco.

b) Cuando se lanza directamente al arco en un saque inicial, lateral o saque del arquero contrario (véase, no obstante, 11:3).

12:2 El saque de arco lo efectuará el arquero desde el área del arco (tiro libre, en caso de infracción) (ver 16:3 y 16:8).

12:3 El saque de arco puede hacerse en cualquier dirección. Se considera como saque, cuando la pelota abandona las manos del arquero en dirección del campo de juego, saliendo del área.

12:4 No puede lograrse un gol de un saque de arco en el arco contrario (saque de arco) (4:5).

12:5 Cuando se efectúa un saque de arco, los contrarios deben situarse más allá de la línea del tiro libre (tiro libre) (16:4 y 16:5).

REGLA 13a.

EL TIRO LIBRE

13:1 Se concede tiro libre en los siguientes casos:

a) Entrada o salida antireglamentaria de un jugador (Regla 3:1, 3:3, 3:6 y 3:7).

b) Saque inicial antireglamentaria (Regla 4:2 y 4:3).

c) Por faltas cometidas al jugar la pelota (Regla 5:8 y 5:11).

d) Echar intencionalmente la pelota fuera del campo de juego (5:11)

e) Comportamiento incorrecto hacia el adversario (Regla 6:3 a 6:7).

f) Falta cometida por los jugadores en el área del arco, excepto regla 7:2 a) 2 b) y 4.

g) Echar intencionalmente la pelota a su propia área de arco (Regla 7:6 c).

h) Falta cometida por los arqueros (Regla 8:1 a 6, 12:2 y 16:8).

i) Saque lateral antireglamentaria (Regla 10:3 a 5).

k) Saque de esquina antireglamentaria (Regla 16:1 a 4).

l) Comportamiento irregular de los jugadores atacantes en ocasión de un saque de arco (Regla 12:5).

m) Tiro libre antireglamentaria (Regla 13:3 - 16:1 a 4).

n) Tiro penal antireglamentaria (Regla 14:2, 3, 5 c) y 16:1 a 4).

o) Comportamiento irregular antireglamentaria en un saque de árbitro (15:3).

p) Comportamiento antideportivo (Regla 16:7).

13:2 El tiro libre se ejecuta sin pitada del árbitro, en el lugar donde fue cometida la infracción (16:1 a 7).
Si este punto se encontrara, en caso de un tiro libre a favor del equipo atacante, entre la línea de tiro libre y la línea del área del arco, el castigo se ejecutará desde la línea de tiro libre. Si se dilata la ejecución del tiro libre, entonces el arbitro hará sonar su silbata y debe ejecutarse dentro de los 3 segundos (16:9).

13:3 Al ejecutarse un tiro libre, los jugadores del equipo atacante no podrán tocar ni rebasar la línea del tiro libre hasta tanto la pelota no salga de las manos del jugador que efectúa el lanzamiento (en caso de infracción: tiro libre).

13:4 Al ejecutarse un tiro libre desde la línea de tiro libre, los jugadores del equipo defensor podrán colocarse a lo largo de la línea del arco.

13:5 El árbitro no corregirá la defectuosa colocación del adversario en el caso en que, haciéndolo, perjudique al equipo que ejecuta el tiro libre. En caso contrario deberá rectificar la colocación antireglamentaria de los jugadores. Si al sonar el silbato del árbitro se efectúa la ejecución del tiro libre con los jugadores colocados en posición incorrecta, éstos están reglamentariamente habilitados y no pueden ser avisados. Cuando el contrario, durante el tiro libre, por estar demasiado cerca u otra causa antireglamentaria, no deje proc ticar el tiro libre, se lo apercibirá y, de repetirse, se le expulsará de la cancha 17:6 y 17:8).

13:6 Puede conseguirse gol al lanzar un tiro libre directamente.

13:7 El arbitro no concederá un tiro libre si el equipo sancionado se beneficia.

REGLA 14a.

EL PENAL (7 metros)

14:1 Se concede el tiro penal (7 m) en los siguientes casos:

a) Por comportamiento brusco hacia el contrario dentro del propio campo (Regla 6:4 a 6:8).

b) Cuando se impide antireglamentariamente una clara posibilidad de gol en toda el campo de juego (Regla 6:4, 7 y 9).

c) Cuando un jugador entra en su propia área del arco con clara intención de defender (Regla 7:2 b).

d) Cuando se envía intencionalmente la pelota al arquero de su equipo que se halla dentro del área del arco (7:6 b).

e) Entrar la pelota al área del arco por el propio arquero (Regla 8:7).

f) Por cambio antireglamentario de arquero (Regla 3:1 y 8:8).

14:2 Durante la ejecución de un tiro penal, el jugador que lo ejecuta no puede tocar ni rebasar la línea de los 7 m mientras la pelota no haya salido de su mano (tiro libre) (16:1, 2, 3, 5 y 7).
En el caso que un jugador sacado del campo de juego entre y ejecute el penal, deberá repetirse el tiro y el jugador antireglamentario será descalificado (Regla 3:3).
En ningún momento son permitidos los gritos hacia el contrario, formulados por un jugador (llamado de atención y eventualmente sacado por un minuto o expulsado) (17:8). Si no se produjo el gol se repetirá el tiro penal.

14:3 El tiro penal tiene que ser efectuado directamente hacia el arco (tiro libre).

14:4 Mientras se efectúa el tiro penal, únicamente el lanzador puede permanecer en el espacio delimitado por la línea de tiro libre y la línea del área del arco.

14:5 Si un jugador del equipo atacante pisa o rebasa la línea del tiro libre antes que salga la pelota de la mano del lanzador, el árbitro sancionará de la siguiente forma:

a) Repetición del lanzamiento, si ha sido gol.

b) Saque del arco, si la pelota sale afuera por la línea de arco.

c) Si la pelota rebota y sale fuera del área del arco, tiro libre a favor del equipo defensor.

d) Si la pelota es retenida por el arquero, el juego sigue su curso.

14:6 Si un jugador del equipo defensor pisa o rebasa la línea de tiro libre antes que la pelota haya salido de las manos del lanzador, el árbitro decidirá de la forma siguiente:

a) Si es gol, será válido.

b) Repetición de la pena en todos los demás casos.

14:7 El arquero puede moverse libremente durante la ejecución del tiro penal, pero no acercarse a una distancia menos de 3 m de la línea penal; en caso de infracción, si el lanzador no consigue gol, se repite el castigo.

14:8 El árbitro no debe sancionar a un equipo con un tiro de penal (7 m), si con ello saliera beneficiado el infractor.

REGLA 15a.

SAQUE DE ARBITRO

15:1 Si los dos equipos cometen simultáneamente una falta y si el árbitro interrumpe el juego por un motivo hasta ahora no citado, sin que la pelota se encuentra en el área del arco, se reanudará el juego con un saque de árbitro.

a) Cuando los jugadores de ambos equipos incurran en faltas simultáneas.

b) Cuando el juego queda interrumpido por cualquier causa sin incurrir en faltas reglamentarias.

15:2 Para efectuar este saque, el árbitro lanzará la pelota verticalmente al suelo y en lugar donde se produjo la interrupción. Si este punto estuviera entre la línea de tiro libre y la línea del arco, el saque arbitral se efectuará sobre la línea de tiro libre. Para la situación de los jugadores en este caso rigen las reglas 13:3 y 4.

15:3 Durante la ejecución de un saque de árbitro los jugadores deben situarse a una distancia de tres metros del árbitro hasta que toque el suelo la pelota (tiro libre).

REGLA 16a.

LA EJECUCION DE LOS TIROS

16:1 Antes de proceder a la ejecución de un castigo la pelota deberá encontrarse en reposo en las manos del jugador que la efectúe y todos los demás deberán ocupar los sitios establecidos para tal caso, exceptuando 13:5.

16:2 Los saques de centro, de esquina y el tiro penal (7m) deberán efectuarse dentro de los 3 segundos siguientes a la señal del árbitro (tiro libre); con excepción del penal (7 m) pueden lanzarse en la dirección que se desee (Reglas 4:3, 11:2 y 14:2).

16:3 El tiro libre se ejecutará sin señal de silbato, y en la dirección de salida.
Pero si se ejecutase el tiro libre antes que los jugadores tomen posiciones reglamentarias y por ello quede influenciado la jugada, entonces el árbitro corregirá la antireglamentaria posición y hará continuar el juego (13:2). Por anomalías en el juego, como ser llamado de atención, suspensiones por minutos, descalificación o por expulsión (17:8) de un jugador con interrupción de juego, el árbitro hará sonar su silbato para la continuación del juego.

16:4 Cuando se ejecute una de las faltas enumeradas en 16:1 el jugador deberá tener un pie en contacto con el suelo. No obstante, se permite levantar el otro pie y colocarlo nuevamente sobre el suelo (tiro libre) (Reglas 4:3, 11:2, 13:2 y 14:2).

16:5 El jugador que efectúa una falta, incluídos los saques laterales (10:2) y de arco (12:2 y 3), no puede volver a jugar la pelota hasta que ésta sea tocada por otro jugador o rechazada por los postes del arco (tiro libre). En la ejecución de un tiro penal (7 m), la pelota sólo podrá jugarse nuevamente si ha sido tocada con anterioridad por el arquero o el arco. (Regla 14:3).

16:6 En los tiros de esquina, de arco y tiro libre, se permite sacar las manos fuera del límite del campo de juego, siempre y cuando el jugador ejecutor se encuentre dentro del mismo (11:2, 12:2 y 3, 13:2).

16:7 Durante la ejecución de estos lanzamientos, los jugadores contrarios no podrán situarse a menos de 3 m del que efectúe el lanzamiento hasta que se realicen (excepto en el lanzamiento tiro penal (7 m) 14:4 (tiro libre).

16:8 Se considera como ejecutado un lanzamiento cuando la pelota haya abandonado la mano del que la efectúa.

16:9 Cuando el árbitro aprecie pérdida deliberada de tiempo en la ejecución de un tiro de arco o tiro lateral o tiro libre, debe dar inmediatamente la señal para que se efectúe, debiendo ponerse en juego la pelota dentro de los 3 segundos siguientes (tiro libre) (Reglas 8:2, 10:2 y 4, 12:2 y 3, y 13:2).

EL ARBITRO

17:1 Todos los partidos son dirigidos por dos árbitros, un anotador y un cronometrista.

17:2 Los árbitros vigilarán el comportamiento de los jugadores desde que entran en el campo de juego hasta que salen de él. Los árbitros no sólo tienen derecho de apercibir o descalificar a los jugadores antes de comenzar el partido sino también una vez finalizado el mismo (3:3).

17:3 Los árbitros comprobarán antes del comienzo del partido el buen estado del campo de juego. A ellos corresponde dar comienzo y señalar el final del partido y están facultados para interrumpir o suspender un encuentro. Deben hallarse siempre lo más próximo posible a la pelota: velarán por el cumplimiento de las reglas de juego y tomarán sus decisiones con completa independencia, las cuales serán indiscutibles. Sus decisiones sobre las faltas serán inapelables. Sin embargo, será posible formular una reclamación contra decisión tomada en contradicción de una regla. Solamente los capitanes de los equipos tienen derecho a formular una reclamación.

17:4 El partido no podrá ser dirigido por ningún otro árbitro diferente a los dos que lo iniciaron.

17:5 Los árbitros llevarán la cuenta de los goles.

17:6 En caso de comportamiento antideportivo de un jugador, los árbitros deben amonestarlo y si reincide pueden expulsarlo del campo. En caso de falta grave, el jugador puede ser expulsado sin previa amonestación. Cuando el juego se interrumpiera por comportamiento antideportivo de algún jugador, la pelota se pondrá de nuevo en juego mediante un tiro libre. Si a causa de una interrupción, se perdiera tiempo, éste deberá recuperarse al final del medio tiempo de que se trata (Regla 4:7).
Cuando un jugador es apercibido el árbitro deberá decir fuerte: "a percibido o amonestado" y levantar el brazo verticalmente hacia arriba, para que los jugadores y el público tomen conocimiento.

17:7 El comportamiento antideportivo de algún jugador para con los árbitros deberá castigarse en todas las casos con tiro libre acompañado de amonestación o eventualmente expulsión del jugador en cuestión (17:8)

17:8 La expulsión de un jugador puede ser por 2 ó 5 minutos o por todo el partido (exceptuando 3:6 y 17:11) automáticamente con la tercera expulsión.
Si al final de la primera parte no hubiera terminado el plazo de expulsión marcado a un jugador, el castigo continuará en el segundo tiempo.
Igualmente deberá completarse el tiempo de expulsión restante en caso de que hubiese prórrogas al final del partido.
Jugadores sacados o expulsados deberán estar durante el tiempo de la expulsión en el banco de suplentes. El tiempo de expulsión comienza:
a) Cuando el árbitro ordena la continuación del juego;
b) Si el árbitro no para el juego, cuando el jugador sale por la línea de costado.

17:9 El jugador expulsado no puede ser sustituído mientras dure la sanción.
Si es sacado el arquero, entonces está permitido entrar al arquero suplente, teniendo que abandonar al mismo tiempo el campo de juego un jugador de campo.

17:10 El jugador tiene la obligación – terminada su sanción y antes de entrar en juego – de presentarse al cronometrista y luego al árbitro (Regla 3:3).

17:11 Por retención del juego y no sacar nuevas ventajas se reglamenta:

a) En el primer intento – apercibimiento y tiro libre;
b) En el segundo intento – expulsión del campo por 2 minutos al principal responsable y tiro libre;
c) En todos los demás intentos – expulsión del campo por 5 minutos al principal responsable y tiro libre.

Toda otra forma de retención de juego será considerada hecho antideportivo y como tal es penada (17:6).

17:12 El uniforme negro está reservado exclusivamente para los árbitros.

17:13 Los árbitros deberán pitar:

a) Al comienzo del partido (juez de campo)
b) Al marcarse un gol (juez de gol)
c) En caso de haberse cometido alguna falta, salvo lo establecido en las reglas 13:7 y 14:8

d) Al pasar la pelota algunas de las líneas límite del campo de juego.
e) Antes de la ejecución de un tiro de esquina, saque de centro, tiro penal (7 m).
f) Por tiro libre (ver 16:3).
g) Por retención deliberada (16:9).
h) Por saque de árbitro (4:9).

17:14 El anotador lleva las planillas sobre el partido y controla con el cronometrista la entrada de los jugadores y las advertencias.

17:15 El cronometrista controlará:

a) El tiempo;
b) Vigilará la entrada y salida de los jugadores;
c) El tiempo de suspensión de los jugadores expulsados del campo;
d) Señalará el final del primer tiempo y el final del partido mediante una pitada clara y enérgica (Regla 4:8).

Está permitido unir las obligaciones del anotador y del cronometrista.

17:16 Los árbitros solamente podrán dar sus señales mediante las señas que para estos fines tienen. Sus señales deben ser claras e inequívocas. Si el árbitro pasara intencionado o inintencionadamente por alto las indicaciones del árbitro de gol, está cesará en las mismas.

17:17 Los árbitros y sus ayudantes están obligados a conocer a fondo todas las reglas de juego y aplicarlas con verdadero espíritu deportivo.

ARBITRAJE DOBLE EN HANDBOL DE SALA

INDICACIONES GENERALES

1) Ambos Jueces tienen el mismo derecho sobre todas las decisiones de un partido.
2) Cada juez respetará el sector de tareas asignado a su colega.
3) A pesar de la división práctico de tareas en Juez de Campo y Juez de Gol, cada juez es responsable sobre lo que sucede en todo el campo de juego.
4) En caso de sanciones distintas, siempre tiene validez la sanción mayor.
Ejemplo: el juez de campo sanciona con un tiro libre y el juez de gol acuerda sobre esa acción tiro penal, la sanción será TIRO PENAL.
5) En el caso de una sanción similar pero favoreciendo a equipos diferentes, siempre privará la sanción acordada por el juez de campo.
Ejemplo: El juez de gol acuerda tiro libre para el equipo B y el juez de campo, tiro libre para el equipo A, la sanción correspondiente será Tiro Libre para el equipo B.
6) El Juez de Campo tomará especialmente bajo su observación las acciones que se desarrollen en el campo o zona vivo de juego, tomando ubicación sobre un lateral y a una distancia media entre la línea central y el área de tiro libre y realizando en general las tareas de arbitraje que se desarrollaban bajo el anterior arbitraje de un juez.

El juez de campo es especialmente responsable de las siguientes situaciones:

a) Decisión sobre el Tiro Penal.
b) Sanción de Tiros Libres, Apercibimientos, Expulsiones transitorias y definitivas de juego.
c) Observación del juego en forma general y especialmente del jugador en posesión de la pelota y de su adversario.
d) Control de la posición de los jugadores adversarios al ejecutante de un tiro libre.
e) Control de la correcta ejecución del saque de banda de su lado.
f) Ordenará y controlará la ejecución de los saques de banda.

7) El Juez de Gol observará las acciones en la zona de seis metros o área de gol tomando ubicación sobre la línea final y en un punto media entre el poste del arco y la línea lateral de su sector y orientándose en forma opuesta a su compañero de campo, cumpliendo una función similar o lo que desempeñara el juez de gol en el sistema anterior de un juez.

796.32
.32:379.84

El Juez de gol es especialmente responsable de las siguientes situaciones.

a) Invasión del área de 6 metros por parte de ambos equipos.
b) Imparte la orden de ejecución de un penal y también marco la sanción de este tiro por medio de un doble golpe de silbato.
c) Acuerda o no el gol.
d) Decisión sobre Tiro de esquina (Corner).
e) Control del arquero en la situación de Saque de arquero o de continuación de Juego.
f) Control del saque de banda que se produce sobre su sector.

II TAREAS COMUNES DE CONTROL

1) El sortea inicial se hace con la participación y presencia de ambos jueces.
2) Los jueces controlan simultáneamente el tiempo de juego.
3) Tanto el juez de gol como el de campo anotan los goles que se producen en su sector como también en el opuesto.
4) Deben anotar las amonestaciones, expulsiones transitorias y definitivas que se produzcan en el juego.
5) Deben controlar también el tiempo de sanciones en caso de expulsiones transitorias.
6) Durante todo el desarrollo de un partido mantienen su sector o calle original.

III TAREAS ESPECIALES DE CONTROL

Los tiros libres, saques de banda, saques de esquina, saque de arquero serán ordenados por el silbato del juez que se encuentra más próxima y detrás del ejecutante de la acción favorecido por un juez.

Excepción a esta regla es el Tiro penal, que siempre será ordenado y controlado por el juez de gol.

Determinaciones del 16 Cangreso Internacional de Jueces de Hándbal - Madrid - Septiembre 1969.