

FOL
796
1

BIBLIOTECA
Dirección Nacional de Educación
Física, Deportes y Recreación

MINISTERIO DE CULTURA Y EDUCACIÓN
DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN FÍSICA,
DEPORTES Y RECREACIÓN

REGLAMENTO DE HANDBOL



Física, Educación Física, Recreación	
INV	028006
SIG	FOLL 796
DB	1

I	2567

REGLAMENTO DE HANDBOL DE SALA

Reglamento 1973

FEDERACION ARGENTINA DE HANDBALL

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

BUENOS AIRES

REGLAMENTO DE HANDBALL DE SALA

Reglas Internacionales de Juego Masculinas y Femeninas

Traducción realizada por el Profesor Alfredo O. Miri del
Reglamento Internacional de Handball para Sala y Campo

EDICION CASTELLANA TRADUCIDA DEL ORIGINAL ALEMAN

INTERNATIONALER HALLEN UND FELDHANDBALL REGELN"

Editado por la Federación Alemana de Handball
(Deutscher handball Bund)

Edición de abril de 1973

Colaboración del Círculo de Handball del INEF de Buenos Aires

Supervisión del Sr. Ricardo Mast y el Sr. Carlos Reches.

Buenos Aires, agosto de 1973



REGLAS DE JUEGO DE HANDBALL

Física, Deportes y Recreación

Índice

Historia	4
Noción General de Juego	10
El campo de Juego	12
La pelota	16
Los jugadores	17
El Tiempo de Juego	20
Forma de Jugar la Pelota	23
El comportamiento con el adversario	25
El Area de Arco	26
El Arquero	28
Saque Lateral	31
El Saque de Arco	32
El Tiro Libre	33
El Tiro Penal	35
El Saque de Arbitro	37
La ejecución de tiros	38
Los Jueces, el Planillero y el Cronometrista	40



HISTORIA

Motivo de abundantes polémicas es precisar el nacimiento, reglamentación y desarrollo de un deporte. Esta situación vale ciertamente para el handbol, donde la polémica sobre su iniciación es amplia y abundante en cuanto a precisar sus fechas y orígenes. Existe, sin embargo, algo que se puede afirmar con seguridad: el gesto o actitud de arrojar un elemento hacia un blanco en actitud de precisión o puntería es tan viejo como la humanidad misma. Esa actitud, que puede haber servido como elemento de defensa, fue desarrollándose con el avance de la civilización y ha servido de base para la gestación de entretenimientos, juegos y pasatiempos populares. Respecto al nacimiento deportivo del handbol, puede decirse, sin llegar a una afirmación absoluta, que fueron dos alemanes los que lograron su difusión y reglamentación. Una versión dice que el profesor de Educación Física Carl Schlenz, que prestaba servicios en la marina alemana, visitó con una escuadra militar el Río de la Plata, alrededor del año 1911, y en Uruguay observó el juego llamado Balón, que creara el profesor Valletta, cuyas características se detallan en otro capítulo de la publicación. De regreso a Berlín comentó con un colega las formas del juego observado. Este otro profesor, llamado Max Heiser, había observado el "handbol Danés" y lo hacía practicar como complemento para gimnastas. Entre ambos trataron de desarrollar la forma reducida y en 1917 publicaron reglas definidas del juego que no prosperaron, pero en cambio empezó a tomar interés la forma que deseaba Schlenz o sea el handbol de campo grande, que pasó a ser un deporte típicamente alemán y que en sus principios fue regentado por la Federación de Gimnasia y se desarrollaba como complemento para varones y mujeres que practicaban gimnasia, atletismo y remo. Su popularidad creció en toda Europa y se desarrolló en todo el mundo, llegando a su punto culminante con su inclusión en los Juegos Olímpicos de Berlín de 1936. De ninguna manera significa esto que la forma actual desarrollada, o sea el handbol reducido, sea producto de una variante del handbol de campo grande —como ha ocurrido en otros deportes como el hockey—. El handbol reducido nació antes que el handbol de campo grande, pero ocurrió que su práctica quedó limitada a los países escandinavos, con reglas propias, que recién fueron internacionalizadas y unificadas en el Congreso que la Federación Internacional celebró en el año 1944 en Estocolmo, dando comienzo así al movimiento internacional único del handbol reducido. Por lo tanto queda excluida la

idea de que el handbol original fue el de campo y luego se realizó la adaptación al reducido ya que, como se verá luego, el reducido tuvo su nacimiento en 1898 en Dinamarca.

Por lo tanto la paternidad que se atribuye a Heiser y Schlenz está restringida a su concepción y reglamentación. También les debemos los esfuerzos que realizaron para lograr su desarrollo, en base a las observaciones sobre juegos practicados en otros países y a referencias históricas, incluso sobre juegos griegos y romanos.

HANDBOL DE CAMPO Y HANDBOL REDUCIDO

Luego de haber alcanzado el handbol de campo un punto interesante en su desarrollo, a través de su inclusión en los Juegos Olímpicos de 1936, el campeonato mundial de 1938 y su difusión en toda Europa y América, comienza a decaer su atractivo y difusión ante el avance de una nueva forma, que no es derivada sino que existía anteriormente y que es el handbol reducido o de siete jugadores. Este fenómeno se manifiesta más claramente después de la segunda guerra mundial, donde las nuevas y viejas naciones se van volcando a esta modalidad de siete jugadores. Alemania, mientras tanto, hace desesperados esfuerzos por mantener, difundir y conservar el clásico "deporte alemán", pero la nueva especialidad gana más y nuevos adeptos. En Argentina el movimiento iniciado con el Balón Uruguayo prosigue hasta 1958, fecha en que se realizan los últimos campeonatos en la especialidad de campo y se empieza con la modalidad de siete jugadores.

Las causas que motivan el vuelco de los adeptos son más o menos similares en Sudamérica y Europa.

- 1) El handbol reducido da una mayor posibilidad y movilidad a los participantes. Su velocidad es constante, la entrada en juego de cada integrante es más asidua que en el handbol de campo y ofrece una magnífica visión con sus continuos cambios de posiciones de ataque a de defensa.
- 2) El avance del fútbol y la mayor preocupación de los clubes por las divisiones inferiores y por el cuidado de la cancha principal, hace que se le presenten más dificultades que nunca para la práctica del handbol.

3) En el handbol de campo el reglamento da al atacante la posibilidad de manejar la pelota con ambas manos, o sea que no existe el "doble dribling", lo que hace que la posesión de la pelota sea total y por lo tanto la posibilidad de quitársela al atacante sea casi remota, lo que provoca desaliento al perder sentido la persecución. Esta situación no ocurre en el handbol reducido, donde se maneja la pelota en forma similar al básquet y donde la existencia del doble dribling da posibilidad al defensor de intentar un quite sin estar expuesto a un continuo deambular en seguimiento del atacante, lo cual se agrava por la gran extensión del terreno.

El público también volcó su interés en la especialidad reducida, y pronto comenzaron a llenarse los gimnasios y estadios cerrados, con la secuela de grandes recaudaciones. El junio de 1963 se realizó en Suiza el Mundial de Campo donde, con enormes esfuerzos, se pudieron reunir 8 países con diferencias siderales en la concepción del juego, mientras que en el mundial de 1964 en Checoslovaquia la especialidad de sala reunió 34 equipos para llegar a una rueda final de 16 naciones. Las naciones conductoras del movimiento del handbol han renunciado a la práctica del juego en campo para concentrarse exclusivamente en el reducido, haciéndolo en invierno en sala y en verano sobre césped. Alemania Federal, Austria, Suiza y Holanda siguen aún con la práctica del handbol de campo, lo que les crea problemas por el cambio de mentalidad y sistema a que se ven sometidos sus jugadores dos veces por año al pasar de una especialidad a otra.

JUEGOS CON PELOTAS

Una interesante introducción histórica al presente boceto es la referencia que brindan los alumnos Laboreau, Valderrama, Zelaya y Torres en su trabajo práctico de 1er. año del INEF —curso de 1967— refiriéndose a los juegos con pelotas.

Estos juegos han sido recreación de los niños desde tiempos inmemoriales y en sus formas elementales son hoy los mismos que fueron en épocas primitivas, o sea que todo objeto más o menos esférico o arrojadizo (frutas o piedras) desempeñó la función de pelota.

Por un proceso natural, las piedras —por su mayor peso y

dureza— se transformaron en armas y la preparación para el uso de este elemento —que tenía también valores defensivos de orden bélico— se hacía entre miembros de colectividades, con el fin de lograr mejor distancia y una más correcta puntería.

En Egipto, en las ruinas de Beni-Assanesenas, que datan de alrededor del año 2.500 A.C., se encontraron figuras de juegos de pelotas. Lo mismo ocurrió en China, Japón, India, lo que hace suponer que toda civilización primitiva realizó prácticas lúdicas y guerreras con este elemento.

La palabra pelota deriva del latín "pila" que significa bola o bala, pues este objeto esférico fue juego y también arma de guerra, arrojándose al principio con la mano, luego con la honda y luego con catapultas, antes de llegar a la invención de la pólvora.

Por su parte el historiador griego Herodoto (V a.C.) atribuye el origen del juego con pelota a los Lidios, pueblo del Asia Menor.

El primer libro conocido que habla sobre Juegos con pelotas es La Odisea de Homero. En sus rapsodias VI y VIII cuenta que Ulises al regresar de Troya, despierta las iras de Poseidón, quien hunde la balsa en que navegaba, por lo que se vio obligado a nadar hasta la orilla. Llega de esta forma al país de los Feacios y allí es encontrado por Nausica, hija del Rey Alcinoos, quien lo conduce al palacio de su padre. Allí vio Ulises cómo Nausica y sus esclavas, luego de haber comido, juegan con una pelota que se arrojan con las manos de unas a otras.

Luego de una demostración de juegos en honor a Ulises en base a carreras, lucha, pugilato y saltos, éste participa en los lanzamientos y en la prueba del disco y supera a todos los rivales. Para celebrar esta hazaña, el rey Alcinoos dispone que sus dos hijas bailen la danza del Juego de Pelota, que consistía en lanzar al aire y de una a otra una pelota de color púrpura, debiéndola recoger o recibir siempre con saltos.

Los griegos tenían varios juegos de pelota, que eran los siguientes:

EPISKYROS: En un campo abierto se marcaban una línea

central divisoria y dos líneas de fondo. Cada equipo estaba en su medio campo y el juego consistía en lanzar la pelota sobre el otro campo lo más lejos posible, haciendo retroceder al adversario hasta la línea final.

HARPASTO: Juego similar al Episkyros, con la diferencia de que la pelota era más grande y rellena de arena y se permitían las cargas y el contacto personal, tratando de empujar la pelota y el adversario hasta la línea de fondo, juego que muchas veces llegaba a ser brutal.

PHENINDE: Juego simple que consistía en amagar lanzar la pelota a un jugador y hacerlo a otro, tratando de sorprenderlo y provocar su desequilibrio.

TRIGON: Se colocaban tres jugadores en los tres ángulos de un triángulo, cada uno de ellos con una pelota pequeña la que se pasaban unos a otros lanzándola o golpeándola con la mano, debiéndose tomarla sin dejarla caer (a veces un jugador se encontraba con las tres pelotas en la mano).

APORRAXIS: Se jugaba con una pelota pequeña que se hacía rebotar en el suelo con la palma de la mano.

OURANIA: Se jugaba con una vejiga de animal. Un jugador lanzaba la pelota arriba y los otros saltaban tratando de tomarla.

Los romanos hacían sus pelotas en varios tamaños con tiras de cuero cosidas, rellenándolas de diversos materiales, tales como pelos, crin, estopa, plumas, arena, paja, etc., y también con vejigas de animales. Las formas más difundidas eran: Harpastum (rellena con pelos) y Pila Paganica (rellena con arena).

Estas actividades estaban clasificadas de acuerdo a su forma de jugarlas: **LUDERE DATATIM:** lanzando la pelota de un jugador a otro, **LUDERE EXPULSIUM** rechazándola con un golpe de la mano o el puño y **LUDERE RAPTUM**, quitándosela al jugador adversario que la tuviese en su poder.

La herramienta más usual de juego era la palma de la mano, llamando al juego en estos casos Pila Palmaria o Lusus Pilae cum Palma.

Los árabes jugaban al Koura, que era una pelota de fibras

de palmera entretejida a la que golpeaban con un palo. En Japón, 1000 años A.C. se jugaba al Kemari, juego que consistía en golpear la pelota con el pie, pelota realizada sobre tiras de bambú forradas con cuero. Los indígenas centroamericanos (hoy México y Guatemala) hacían pelotas con látex, que es la excreción lechosa de cierto tipo de palmeras, al que se lo amasaba con hierbas para darle mayor consistencia y forma esférica; a la pelota así fabricada llamaban ULI. En el sur de nuestro continente los indígenas jugaban a la "chueca" o plitium, juego similar al hockey actual.

Otra referencia interesante sobre los juegos con pelotas puede ser extraída de un artículo del matutino La Prensa del 9/7/1964 y publicado posteriormente en la Revista "Educación Física" de diciembre de 1964.

Comenta dicho artículo el descubrimiento en el valle de México, de una cancha donde se practicaba un deporte llamado "OLLAMALITZI".

El descubrimiento fue realizado por los arqueólogos H. Nicholson y David Grave de la Universidad de California en un sector llamado Ixtapaluca, siendo esta cancha de pelota la primera que se descubre en México, aunque está confirmado que en todos los centros poblados de México existían estas canchas cuando llegaron los españoles.

El "OLLAMALITZI" se jugaba en una cancha llamada "Tlachi" con una pelota maciza, más pequeña de la de vóleybol y similar a la de handbol. Se dividían los jugadores en dos bandos de quince hombres cada uno y a la pelota se la podía golpear únicamente con los codos, caderas y rodillas, usando los jugadores protectores en estas zonas.

En ambos extremos de la cancha existían muros con arcos de piedras verticales, consiguiéndose un tanto al golpear la pelota sobre el arco.

El piso de la cancha era de piedra. Este juego tenía una enorme difusión entre los aztecas; el famoso emperador Motecuzuma era un habilísimo jugador, y casi todos los monarcas aztecas tenían sus propias canchas y equipos con atletas subvencionados. Con modificaciones y con el afán de mantener una tradición, este juego es practicado hoy en México Occidental.

NOCION GENERAL DEL JUEGO

El Handball es un deporte de conjunto, en el cual se enfrentan dos equipos. Un equipo está compuesto por doce (12) jugadores, actuando dos como arqueros y diez como jugadores de campo.

En el campo de juego no podrá haber simultáneamente en acción más de siete (7) jugadores (1 arquero y seis de campo) por cada equipo.

Los restante cinco jugadores actúan como reservas. Estos jugadores podrán en forma libre y continuada reemplazar a los actuantes o ser reemplazados por éstos, realizando esta acción por su propia zona de cambios de jugadores.

En el espacio llamado área de arco sólo podrá estar el arquero.

Cada equipo intentará arrojar la pelota dentro del arco adversario y evitará que el rival realice la misma acción en el arco propio.

Se permite utilizar las manos para jugar a la pelota, así como también tocarla con otras partes del cuerpo excepto la pierna y el pie.

Sin embargo, al arquero le está permitido defender la pelota con el pie y la pierna. Los jugadores que actúan en el campo podrán, en posesión de la pelota, dar tres pasos y también picar la pelota en el lugar o a la carrera con una mano.

Si la pelota luego de dar un pique es sujeta con ambas manos se permitirá dar nuevamente tres pasos.

La pelota podrá como máximo mantenerse por un tiempo de 3 segundos inmóvil en las manos de un jugador.

El partido se inicia del centro de la cancha con el Saque de Salida.

Si un jugador logra arrojar la pelota adentro del arco rival, ha conseguido un gol. El saque de reiniciación de juego corresponderá ahora al equipo al cual le fue vulnerado el arco.

Al iniciarse el segundo tiempo los equipos deberán cambiar arcos y el saque de salida.

Es vencedor de un partido el equipo que ha logrado más goles. Si el número de goles logrados es igual por ambos equipos o no se logró ningún gol, el partido finaliza como empatado.

Un partido es dirigido por dos jueces que tienen como colaboradores a un Cronometrista y un planillero.

Los jueces tienen como misión hacer respetar el contenido y el sentido de las reglas de juego. Sus decisiones en el lugar de la competencia deben ser respetadas y aceptadas por todos los participantes.

REGLA 1: EL CAMPO DE JUEGO

- 1.1. El Campo de Juego (fig. 1), que comprende una superficie y dos arcos, es un rectángulo de 38-44 metros de largo por 18-22 metros de ancho. Los sectores longitudinales tienen el nombre de líneas laterales y los sectores de fondo se llaman líneas de finales. Para partidos, torneos mundiales y olímpicos regidos por la Federación Internacional de Handball (I.H.F.) el campo de juego debe medir 40 x 20 metros.

COMENTARIO

Es deseable que se deje una zona libre de seguridad alrededor de toda la cancha. Asimismo la forma del campo de juego no debe ser variada con el objeto de favorecer a un equipo.

- 1.2. El arco (fig. 2) se encuentra en el centro de la línea final o de gol. Debe estar ligado al suelo en forma fija y tiene una medida libre interior de 2 m de altura y 3 m de longitud. Los postes deben estar unidos por un travesaño cuyo canto interior debe coincidir verticalmente con la parte interna de la línea de gol. Los postes y travesaños deberán ser contruados en madera o de un material plástico derivado de madera y tendrán una sección de 8 cm de forma cuadrada. Deberán ser pintados en su totalidad de dos colores diferentes que establezcan diferencias de tonos con las construcciones existentes detrás del arco.

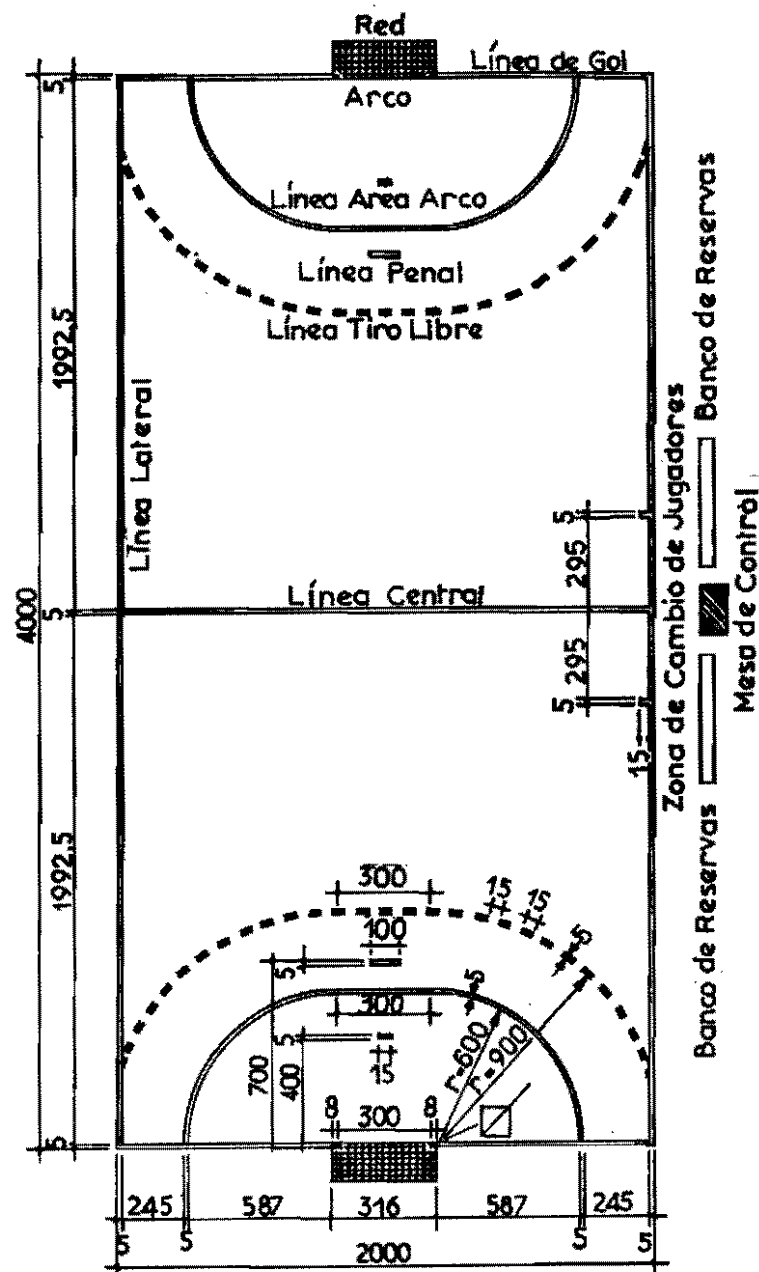


Fig. 1

Los sectores de color del arco miden 28 cm en el vértice del poste y travesaño y deberán ser pintados del mismo color. Los restantes sectores del arco tienen una medida de 20 cm. El arco debe ser cubierto con una red.

La red debe ser colocada de forma tal que una pelota que fue lanzada y penetró en el arco no pueda nunca volver a picar delante de la línea de gol.

- 1.3. El área de arco deberá ser trazada por medio de una línea paralela a la línea final ubicada a 6 metros de distancia de ésta y con una longitud de 3 metros. A ambos lados de esta línea se trazan dos cuartos de circunferencia con un radio de 6 metros cuyo centro de trazado será la arista trasera del canto interno de cada poste. El área del arco queda circunscripta por la llamada línea de área de arco.
A una distancia de 4 metros tomados desde el lado externo trasero de la línea de arco, sobre el centro del arco y paralelo a esta línea, se traza una línea de 15 cm de longitud (línea que det. el punto máximo de adelantamiento del arquero en un penal). (Ver figura 1).
- 1.4. La línea cortada que determina el sector de Tiro Libre será trazada a una distancia de 9 metros del arco por una línea paralela a la línea de gol de 3 metros de longitud a la que se le unen dos cuartos de circunferencia de 9 metros de radio con un trazado tomando como centro la arista trasera del canto interno de cada poste. La longitud de cada línea del sector de Tiro Libre mide 15 cm, medida igual para los espacios libres entre línea y línea (fig. 1).
- 1.5. La línea de Tiro Penal tendrá una longitud de 1 m, tomada desde el medio de cada arco en forma paralela a la línea de gol y a una distancia de 7 m (fig. 1).
- 1.6. La línea media o central une las dos partes medias de las líneas laterales (fig. 1 y 3).
- 1.7. A una distancia de 3 m de la línea central se trazan dentro del campo de juego y junto a una de las líneas laterales dos líneas paralelas de 15 cm de longitud, que determinan la zona de relevo de jugadores (fig. 1).

- 1.8. Todas las líneas del terreno de juego pertenecen al sector que ellas delimitan. Las líneas deben tener un espesor de 5 cm (excepto 1.9) y en todos los casos deben ser fácilmente reconocibles.
- 1.9. La línea de gol ubicada dentro del travesaño debe tener el ancho de 8 cm que es el que corresponde a los postes (fig. 2).

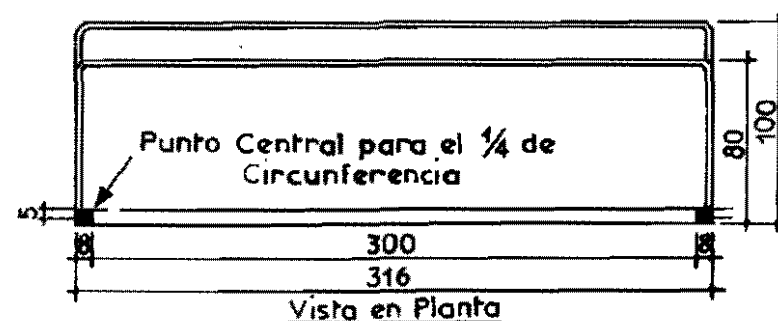
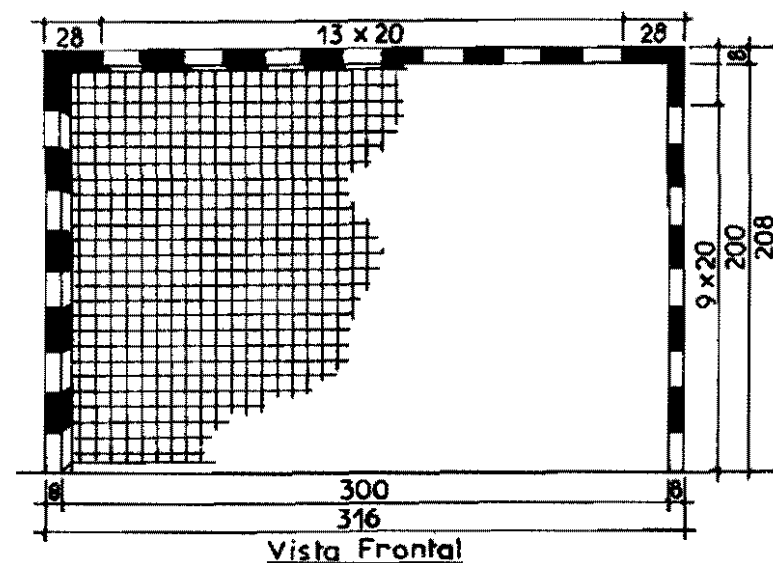


Fig.2 EL ARCO

Fig. 2 Cont. EL ARCO

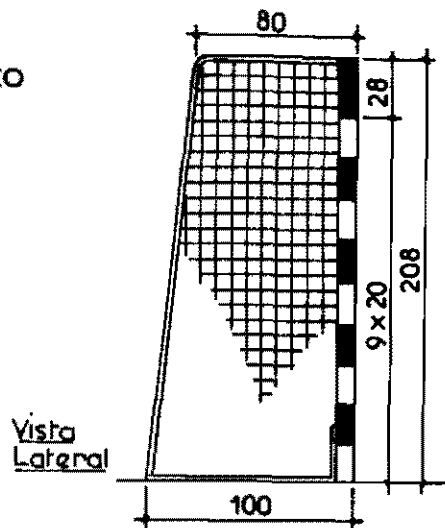
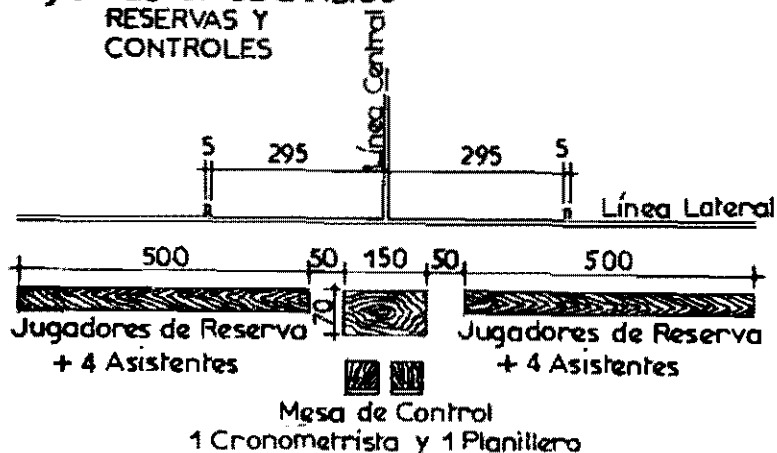


Fig. 3 SECTOR DE CAMBIOS RESERVAS Y CONTROLES



REGLA 2: LA PELOTA

- 2.1. La pelota está realizada de una capa de cuero exterior, de un solo color, con una cámara interior de goma. Debe ser redonda y su inflado no debe ser excesivo, de forma tal que conforme una pelota dura.

COMENTARIO

Toda pelota preparada, pintada o sopleteada en forma distinta no será permitida.

- 2.2. Para equipos masculinos y Juveniles Masculinos (Juniors Internacionales) la pelota debe tener al comenzar un partido una circunferencia de 58 a 60 cm y un peso de 425 a 475 gramos.
Para mujeres y equipos menores masculinos la pelota debe tener al comienzo del partido una circunferencia de 54 a 56 cm y un peso de 325 a 400 gramos.
- 2.3. En cada partido deberán ser presentadas dos pelotas del tipo mencionado. Estas deberán ser controladas por los jueces, que determinan con qué pelota debe ser iniciado el partido. En caso de decisión dividida de los jueces, se jugará con la pelota determinada por el juez nombrado en primer término.
- 2.4. Durante el juego la pelota sólo podrá ser cambiada por causas de fuerza mayor.

COMENTARIO

En caso de cambio, la pelota con la que se inició el juego debe ser puesta nuevamente en movimiento a la primera interrupción que se produzca en el juego.

REGLA 3: LOS JUGADORES

- 3.1. Un equipo está compuesto por doce (12) jugadores (10 jugadores de campo y 2 arqueros). Sobre el campo de juego pueden como máximo encontrarse 7 jugadores (6 jugadores de campo y 1 arquero) (Tiro Libre 3.6 o Penal 3.7). Los restantes jugadores son de cambio. Los arqueros no podrán reemplazar a los jugadores de campo, pero un jugador de campo podrá reemplazar al arquero (8.13).

COMENTARIO:

El jugador de campo que actúe en un momento como arquero, podrá volver a actuar como jugador de campo.

- 3.2. En cada partido deberán como mínimo 5 jugadores de cada equipo, estar en cancha para iniciar el juego. Durante el partido el equipo podrá ser incorporados hasta el número reglamentario de 7, incluidos los tiempos de prolongación de un partido. Si iniciado el juego el número de jugadores de un equipo disminuye del mínimo de 5, se deberá seguir jugando.

- 3.3. Un jugador podrá en cada momento entrar en juego, haciéndolo desde su propia zona de cambio de jugadores (1.7) (Tiro libre o penal 14.1 b). Cada jugador que se incorpora debe anunciarse ante el Cronometrista y Planillero al efecto de ingresar en forma reglamentaria (Tiro Libre). En caso de falta el Tiro Libre será efectuado desde el lugar donde el jugador penetró junto a la línea lateral. Si entra en juego un jugador no habilitado legalmente debe sancionarse Tiro Libre o Penal (14.1 b) y el jugador infractor, en cualquiera de los dos casos, será descalificado (17.20).

COMENTARIO

Se considera jugador que se incorpora, al que completa un equipo, o sea el jugador 6º ó 7º; al jugador retirado transitoriamente que entra una vez que se completó el período de retiro, o al jugador que entra en lugar del anteriormente retirado, una vez completado el tiempo de retiro.

- 3.4. Un jugador que abandona el campo de juego en forma antideportiva, deberá ser descalificado (17.20).
- 3.5. Si un jugador durante el juego, abandona el mismo y penetra de inmediato en prosecución de la jugada, no deberá ser considerado como jugador salido del campo de juego.

COMENTARIO

Si un jugador se mueve intencionalmente fuera del campo de juego al efecto de conseguir una ventaja, deberá ser considerado en falta y sancionado con Tiro Libre.

- 3.6. Los jugadores de cambio podrán durante el juego ingresar al campo en cualquier momento y en forma repetida, sin avisar al Cronometrista y Planillero, siempre que el jugador reemplazado abandone antes el campo de Juego (Tiro Libre o Penal 3.7). Los cambios sólo podrán efectuarse en la zona propia de cambios de cada equipo (Igual a 3.3, Tiro Libre o Penal).

COMENTARIO

El arquero también deberá ser reemplazado en la zona central de cambios de cada equipo.

- 3.7. Incorrecto cambio de jugadores se sanciona con Tiro Libre, en el punto donde el jugador en infracción penetra junto a la línea lateral.

En caso de repetición de un cambio incorrecto por un jugador éste será sancionado con 2 minutos de expulsión. En caso de nueva repetición, será sancionado con 5 minutos de expulsión.

En caso de incorrecto cambio de jugadores, deberá sancionarse la falta de inmediato si el equipo que realiza el cambio estaba en posesión de la pelota.

Si el cambio incorrecto fue realizado por el equipo que no estaba en posesión de la pelota se lo sancionará si el juego tiene una influencia desventajosa para el equipo adversario.

Si por el cambio incorrecto de un jugador se impide una clara situación de gol, el equipo que cometió la falta será sancionado con amonestación y Tiro Penal. El jugador que cometió la falta será descalificado (17.20).

- 3.8. Los jugadores de campo de un equipo llevarán una ropa de juego uniforme, que deberá distinguirse claramente del color de la vestimenta que utilice el arquero (17.23). Los jugadores deben llevar números de 20 cm como mínimo sobre la espalda, de 10 cm como mínimo sobre el pecho y de 7 cm como mínimo sobre el pantalón. Los números se distribuyen del 1 al 12, correspondiendo los números 1 y 12 a los arqueros. En Torneos en los cuales se permite utilizar más de 12 jugadores debe asignarse el número 16 para el tercer arquero. El color de los números debe distinguirse claramente de la ropa deportiva.

Los jugadores deben utilizar calzado deportivo. En partidos sobre piso duro se utiliza sólo calzado liviano sin tapones. En partidos sobre piso blando podrán utilizarse tapones cónicos o cilindros de cuero, goma o de material plástico derivado de los anteriores. Los tapones deberán ser planos y tener como mínimo 12 mm de sección. En su extremo final deben también tener una sección de 12 mm. Es prohibida la utilización de zapatos con clavos de atletismo o de zapatos con tapones duros o cantos vivos.

Es prohibida también la utilización de cadenas, pulseiras, anillos, cadenas de cuello, anteojos sin protección y fijación, como todo otro elemento que pueda ser peligroso para los jugadores.

Los jueces deben examinar todo el equipo de los jugadores antes de la iniciación de un partido. Todas las contravenciones a las reglas deben ser observadas y los jugadores en infracción no podrán jugar mientras exista una anomalía de las reglas enunciadas.

REGLA 4: EL TIEMPO DE JUEGO

4.1. El tiempo de juego es:

Para varones 2x30 minutos con 10 minutos de descanso (Para torneos relámpagos 2x15 minutos sin descanso).

Para juveniles varones o Juniors Internacionales y para mujeres 2x25 minutos con 10 minutos de pausa. (Para torneos 2x10 minutos sin descanso).

Para todas las otras divisiones no mencionadas 2x20 minutos con 10 minutos de descanso (para torneos 2x10 minutos sin descanso).

Si los dos equipos están de acuerdo, podrán los jueces acortar los descansos.

4.2. El tiempo de juego se inicia luego del sorteo (17.5) con el silbato de saque inicial, y finaliza con la señal final del cronometrista. El saque de salida se realiza en cualquier dirección desde el medio de la cancha (Tiro Libre) (Ejecución de tiros 16.1, 2, 3, 4, 5, 7 y 8).

4.3. En el saque inicial los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad del campo de juego, mientras que los adversarios no podrán permanecer a una distancia

menor de 3 ms del jugador que realiza el saque inicial (Tiro libre).

4.4. Por el saque inicial no podrá lograrse un gol directamente (Saque de arco).

COMENTARIO

Directamente es cuando la pelota penetra en el arco sin haber antes sido tocada o jugada por un jugador.

4.5. Luego del descanso se cambian los lados y el saque inicial.

4.6. Sólo los jueces son los que deciden cuándo debe ser interrumpido y continuado el tiempo de juego. Ellos deben dar al cronometrista las señas para la detención y continuación de la marcha del reloj. El cronometrista deberá dar al director del equipo al reanudarse el partido, el tiempo faltante para su terminación.

COMENTARIO

Si se utilizan cronómetros murales para el público, los relojes de los jueces deberán parar y continuar el juego, en lo posible, en form aconjunta con esta instalación controlada por el cronometrista.

4.7. Si en un instante previo a la terminación del primer tiempo del partido se acuerdo un tiro libre o un penal, deberá esperarse el resultado de ese tiro directo antes que el cronometrista dé la señal de terminación. El cronometrista debe dar la señal de terminación cuando:

a) La pelota penetra en el arco sin haberse cometido infracción.

No tiene importancia y no debe ser considerado si la pelota antes de entrar toca al arquero, poste, travesaño o algún jugador del equipo en defensa.

b) Cuando la pelota ha traspuesto los límites de la línea final o línea de gol, fuera del arco.

c) Cuando la pelota queda sin movimiento dentro del área de arco o es detenida por el arquero.

d) Cuando la pelota rebota en el arquero, poste o travesaño y vuelve al centro del campo.

Todas las otras infracciones que se cometan durante la ejecución del Tiro Libre o el Penal deberán ser castigadas.

- 4.8. Si los jueces constatan que el cronometrista ha dado la orden de terminación antes que el tiempo reglamentario de juego finalice, deberán ordenar la continuación del juego, siempre que los jugadores se encuentren aún dentro del campo de juego.

Si en la interrupción se encontraba un equipo con la pelota, se reanudará el juego con la ejecución de un Tiro Libre en el lugar donde se encontraba el jugador en posesión de la pelota.

Si en la interrupción se encontraba la pelota dentro del área de arquero, se reanudará el juego con el correspondiente pase de arco, efectuado por el arquero perteneciente al área donde se hallaba la pelota.

En todos los otros casos donde el juego fue interrumpido por los jueces, se reanudará con el correspondiente tiro reglamentario.

En caso de que en la interrupción de juego, ninguno de los dos equipos estuviese en posesión de la pelota, se reanudará el juego con Saque de árbitro que se efectuará desde el centro de la cancha, y con orden de silbato.

Si el primer tiempo fue finalizado antes del tiempo reglamentario y los jugadores ya hubiesen abandonado la cancha, deberán los jueces determinar concretamente el tiempo a jugar. Al regresar los jugadores luego de la pausa reglamentaria se reanudará el partido, manteniéndose cada equipo en su arco y sector donde comenzaron el partido. El juego se reinicia con un saque de árbitro desde el centro de la cancha y los equipos jugarán el tiempo estipulado y determinado por los jueces hasta completar normalmente el primer tiempo. Cumplido este tiempo faltante los equipos cambiarán de arcos y reanudarán sin pausa alguna el segundo tiempo, con el correspondiente saque inicial.

COMENTARIO

Si el 1er. período es finalizado en forma tardía con respecto al tiempo reglamentario el segundo deberá ser acortado según el tiempo de más jugado durante el primer período.

- 4.9. Si un cotejo empatado debe ser jugado hasta la determinación de un ganador, se efectuará una pausa de 5 minutos, debiéndose sortear el arco o el saque de salida.

Todo partido con alargue o tiempo complementario

tendrá una duración de 2 tiempos de 5 minutos cada uno, realizándose el cambio de lado sin tiempo intermedio de descanso.

Si luego de este tiempo, aún no se puede determinar un ganador, se realizará un nuevo descanso de 5 minutos, sorteándose nuevamente el arco o saque de salida y se jugarán 2 nuevos tiempos de 5 minutos cada uno, con cambio de arcos y sin tiempo intermedio de descanso.

En caso de poderse determinar en esta situación un ganador, se seguirán las directivas establecidas en el reglamento de la competencia que se realiza.

- 4.10. Durante los tiempos complementarios o de alargue no podrá ser cambiada la constitución de un equipo: (Se mantiene la regla de completar un equipo del artículo 3, cap. 2).

REGLA 5:

EL JUEGO DE LA PELOTA

Está permitido:

- 5.1. Golpear, empujar, pasar, recibir, parar, golpear con el puño la pelota en la dirección y forma deseada, utilizando para ello las manos, brazos, cabeza, tronco, muslo y rodilla.
- 5.2. Sujetar la pelota como máximo durante 3 segundos, aun cuando ésta permanezca en el suelo.
- 5.3. Dar con la pelota en la mano tres pasos como máximo.
Se considera un paso cuando:
 - a) Cuando el jugador se encuentra con ambos pies en el suelo, levanta un pie y asienta de nuevo el mismo.
 - b) Cuando el jugador se encuentra con ambos pies sobre el suelo, mueve un pie de una posición a otra.
 - c) Cuando el jugador se encuentra con un pie sobre el suelo, recibe la pelota y toca el suelo con el otro pie.
 - d) Cuando el jugador luego de un salto toca el suelo sólo con un pie, y luego con el mismo pie realiza

un salticado o rebote o toca el suelo con el otro pie.

- e) Cuando el jugador luego de un salto, toca el suelo en forma simultánea con ambos pies y luego levanta un pie y lo apoya nuevamente en el suelo.
- f) Cuando el jugador después de un salto toca el suelo en forma simultánea con ambos pies y luego levanta un pie y lo apoya en el suelo en otra posición.

COMENTARIO

Cuando se mueve un pie de una posición a otra, está permitido que el segundo pie pueda moverse hasta la misma posición que el primer pie, computándose al efecto un solo paso (Paso de recuperación).

- 5.4. La pelota en el lugar o a la carrera hacerla botar una vez y retomarla con una o ambas manos. Es asimismo permitido en el lugar o a la carrera hacer botar la pelota repetidamente con una mano o también hacerla rolar con una mano y recibirla con una o ambas manos. No bien la pelota ha sido recibida y detenida con una o ambas manos, deberá jugársela luego de dar como máximo tres pasos o tenerla inmóvil por un lapso de hasta 3 segundos (Tiro Libre). El bote de la pelota se inicia cuando el jugador en forma intencional toma o toca la pelota con alguna parte del cuerpo y la proyecta al suelo. Cuando la pelota ha tocado a otro jugador, poste o travesaño está permitido nuevamente recibir y botar la pelota por el mismo jugador. No tiene importancia cuántos pasos entre cada toque de la pelota da un jugador.

- 5.5. Conducir la pelota de una mano a otra.

- 5.6. Parar la pelota con una o dos manos y luego recibir y asegurar la misma sin ganar terreno.

COMENTARIO

Ganar terreno, es cuando el jugador cambia sus puntos de contacto o apoyo con el suelo.

- 5.7. Jugar la pelota estando arrodillado, sentado o acostado.

Es prohibido:

- 5.8. Tocar la pelota más de una vez, sin que ésta haya

tocado el suelo, a otro jugador, el poste o el travesaño (Tiro Libre 5.6). La falla de recepción o inseguridad de manos no deben ser castigadas.

COMENTARIO

La falla de recepción es cuando el jugador intenta recibir la pelota y ésta no permanece bajo su control.

- 5.9. Tocar la pelota con la pierna o el pie (Tiro Libre) a excepción de cuando la pelota ha sido arrojada por el adversario.

No debe pensarse el toque de la pelota en un pie o pierna, en una acción en la que el equipo infractor no obtenga una ventaja por medio de la acción ilícita mencionada.

- 5.10. Arrojar hacia la pelota que se encuentra rodando o parada en el suelo (Tiro Libre) con la única excepción del arquero dentro de su propia área de arco.

- 5.11. Jugar la pelota intencionalmente fuera de las líneas laterales o líneas de gol (Tiro Libre). Se exceptúa de esto al arquero cuando, estando dentro de su área, juega una pelota que no encuentra bajo su control total por fuera de los límites del área de gol.

COMENTARIO

El Tiro Libre será realizado desde el sector donde la pelota traspuso la línea (13.2).

- 5.12. Si la pelota tropieza en alguno de los jueces, el juego debe continuar.

REGLA 6:

EL COMPORTAMIENTO CON EL ADVERSARIO

Está permitido:

- 6.1. Utilizar los brazos y las manos para llegar a la posesión de la pelota.
- 6.2. Quitar la pelota de las manos del contrario en cualquier dirección utilizando la mano abierta (excepto 7:4).
- 6.3. Bloquear o "cortinar" al adversario con el tronco, aun cuando éste no se encuentra en posesión de la pelota.

Está prohibido:

- 6.4. Utilizar el puño para quitarle la pelota al adversario (Tiro Libre y observar la regla 6.10).
- 6.5. Obstruir o golpear con una o ambas manos al adversario que se encuentra en posesión de la pelota.
- 6.6. Arrojarle la pelota en forma intencional al adversario o realizar una maniobra peligrosa de fintas con la pelota frente al adversario.
- 6.7. Bloquear o "cortinar" al adversario utilizando los brazos, manos o piernas (Tiro Libre y ver la regla 6.10).
- 6.8. Apresar al adversario, abrazarlo con uno o dos brazos, sujetarlo con las manos, golpearlo, empujarlo, correr o saltar contra él, colocarle una pierna al intentar éste tirar, o hacerlo peligrar en cualquier circunstancia de juego. (Tiro Libre, ver regla 6.10).
- 6.9. Empujar al adversario o hacerlo entrar dentro del área de gol (Tiro Libre y ver regla 6.10).
- 6.10. Por brusca acción contra el adversario dentro de la propia mitad del terreno (6.4-9) o por impedimento ilegal de una clara situación de gol dentro de todo el campo de juego (6.4, 5, 7, 8 y 9) se castigará con un tiro Penal (14.1 a y b).
- 6.11. Si dos jugadores adversarios caen disputando una pelota y la misma queda sujeta debajo de los jugadores, los jueces deberán sancionar un saque de árbitro, siempre que uno de ellos no haya cometido una falta (15. 1 c).

REGLA 7 EL ÁREA DE ARCO

- 7.1. El área de arco sólo podrá ser ocupada por el arquero. El área de arco, incluidas las líneas, son ocupadas o invadidas cuando un jugador de campo las ha tocado con alguna parte del cuerpo.
- 7.2. El penetrar al área por un jugador de campo, será

sancionado de la siguiente forma:

- a) Tiro Libre cuando un jugador de campo penetra al área con la pelota.
 - b) Tiro Libre, cuando un jugador de campo penetra al área sin la pelota y obtiene una ventaja con esa acción (ver 7.2-6).
 - c) Penal, cuando un jugador de campo en forma intencional y con clara intención defensiva penetra en su propia área de arco.
- 7.3. La penetración en el área de arco no deberá ser sancionada si un jugador luego de haber jugado la pelota penetra en el área, siempre que esta acción no signifique una desventaja para el adversario.
 - 7.4. En el área de arco, la pelota es de propiedad del arquero. Tocar una pelota que se encuentra rodando, detenida o dominada por el arquero es una infracción (Tiro Libre).
COMENTARIO
Cuando la pelota toca la línea del área, se considera que la misma se encuentra ya en el área de arco y por lo tanto pertenece al arquero. Toda pelota que se encuentra dentro del área de arco y en el aire, podrá ser jugada libremente.
 - 7.5. Si durante el juego la pelota entró al área de arco, ésta deberá ser jugada por el arquero y en dirección al campo de juego (excepto 7.7, b y c).
 - 7.6. Toda pelota que desde el área de arco vuelve al campo, permanece en juego (ver 7.7, d).
 - 7.7. En caso de jugar la pelota intencionalmente atrás, hacia la propia área de arco, se decidirá de la siguiente forma:
 - a) Gol, cuando la pelota penetre en el arco.
 - b) Penal, cuando la pelota sea tocada por el arquero y la misma no llegue a penetrar en el arco.
 - c) Tiro Libre, si la pelota permanece sin movimiento dentro del área o si sale del campo de juego por detrás de las líneas finales.
 - d) El juego continuará si la pelota sale del área de arco sin haber sido tocada por el arquero y sin haber salido de los límites de la cancha.

- 7.8. Si un jugador del equipo en defensa juega la pelota con intención de efectuar una acción defensiva, y la pelota toca al arquero y queda sin movimiento dentro del área, no se debe interrumpir el juego.

REGLA 8. EL ARQUERO

Al arquero le está permitido:

- 8.1. En su área de arco jugar la pelota con cualquier parte del cuerpo en actitud defensiva, pero, no bien la pelota se mueva nuevamente hacia el campo de juego, no podrá utilizar la pierna o el pie (Tiro Libre).
- 8.2. Moverse dentro de su propia área en forma ilimitada con la pelota (ver asimismo 16.10).
- 8.3. Abandonar su área de arco y jugar en el campo (ver 8.12). En esta situación valen para el arquero las mismas reglas que para los jugadores de campo. Se considera que se ha abandonado el área de arco, cuando el arquero toca con alguna parte de su cuerpo el suelo ubicado fuera de la línea de arco.
- COMENTARIO**
El arquero actuante en el campo de juego puede en cada momento estar con o sin pelota sobre su propia área de arco, siempre que alguna parte de su cuerpo no toque el campo de juego. Al regresar a su propia área de arco debe hacerlo sin la pelota (Penal 7.11).
- 8.4. Abandonar su propia área de arco en procura de una pelota defendida y que no estando bajo su control se proyecta al campo de juego, poder tomarla y continuar jugando.

Al arquero le está prohibido:

- 8.5. Hacer peligrar al adversario al intentar una defensa (Tiro Libre o Tiro Penal, 6.4-10).
- 8.6. Jugar la pelota intencionalmente con el muslo o el pie sobre la línea de área de arco (Tiro Libre, 5.11).
- 8.7. Abandonar el área de arco con la pelota bajo control (Tiro Libre).

- 8.8. Luego de saque de arquero (12.2) o saque de continuación de juego (7.5) tocar la pelota nuevamente fuera del área de arco, cuando ésta no ha sido jugada por otro jugador (Tiro Libre).

- 8.9. Tocar la pelota que se encuentre detenida o rodando fuera del área de arco encontrándose el arquero dentro de su área (Tiro Libre).

- 8.10. Tomar la pelota que se encuentre detenida o rodando fuera del área del arco, encontrándose el arquero dentro de su área de arco (Penal 14.1-a).

- 8.11. Regresar con la pelota dominada desde el campo de juego hacia su propia área (Penal 14.1-e).

- 8.12. Tocar la línea central con alguna parte de su cuerpo o pasar la misma (Tiro Libre y asimismo Penal 14.1-e)

- 8.13. El reemplazo del arquero por un jugador de campo (3.1), durante el juego, deberá ser comunicado a los jueces (Tiro Penal). El arquero que ha sido reemplazado deberá abandonar el área de arco antes de que entre el nuevo arquero (Tiro Penal). Al abandonar el campo de juego procurará no influir en el mismo ya que se trata de un jugador no habilitado (Tiro Libre o Tiro Penal) y en ambos casos corresponde descalificación (3.3, 17.20).

El jugador de campo reemplazante deberá cambiar la ropa deportiva por la de arquero antes de penetrar al área de arco (Tiro Libre o Tiro Penal).

REGLA 9 EL GOL

- 9.1. El gol ha sido convertido cuando la pelota en toda su circunferencia ha pasado la línea de gol del arco adversario ubicado entre los postes (fig. 4), y tanto el jugador que tiró como sus compañeros no hayan cometido falta alguna.
- Si un defensor cometió una falta y a pesar de ello hubo gol, deberá ser acordado el mismo.
- Un gol realizado en el propio arco será siempre un gol acordado y válido para el adversario.

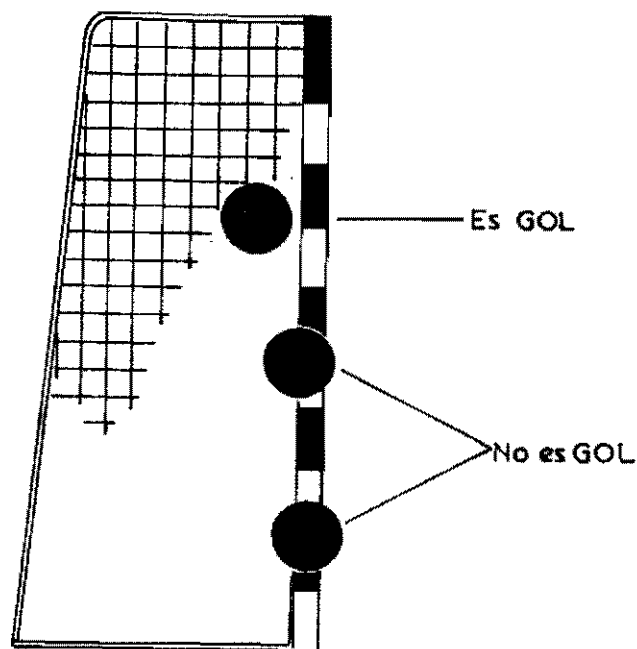


Fig.4 El Gol

Asimismo deberá ser acordado el gol cuando el arquero detiene una pelota y en el momento de realizar el movimiento previo para la salida de la pelota, su brazo en posesión de la misma pasa la línea de gol.

Asimismo deberá acordarse el gol si al arquero se le cae la pelota detrás de la línea de gol. Estas determinaciones no rigen en el caso de realizarse Saque de arco (pelota muerta).

COMENTARIO

Si los jueces o el cronometrista han indicado la finalización antes de que la pelota pase la línea de gol, el gol no deberá ser acordado.

Si una pelota lanzada al arco es detenida por una persona no interviniente en el juego (funcionario, espectador, etc.), deberá ser acordado el gol, aunque la pelota no haya traspuesto la línea de gol en caso de que los jueces tengan el convencimiento de una segura conquista.

- 9.2. Luego de cada gol, el equipo al que le fue convertido deberá realizar el saque de salida.

COMENTARIO

Si los jueces han acordado el gol, y ha sido realizado el saque de salida, el mismo ya no podrá ser anulado.

- 9.3. El equipo que logra más goles es el ganador.
- 9.4. Si el número de goles es el mismo para cada equipo o no se logra ningún gol el partido queda empatado.

REGLA 10

SAQUE LATERAL

- 10.1. Se acuerda saque lateral cuando la pelota en toda su circunferencia sobrepasa la línea lateral (ver 5.11).
- 10.2. El saque lateral será realizado por el equipo cuyos jugadores no hayan sido los últimos en tocar la pelota previa a la salida de la misma por la línea lateral.
- 10.3. El saque lateral se efectuará en el lugar junto a la línea donde la pelota salió de la cancha (ver ejecución de tiros).

COMENTARIO

Si el saque lateral es efectuado desde un lugar incorrecto, deberá ser repetido y efectuado desde la posición correcta.

- 10.4. El saque lateral debe ser efectuado en dirección al campo de juego y sin silbato de juez (16.1, 3, 5, 6 y 8). El ejecutor del saque lateral debe estar fuera del campo de juego y detrás de la línea, podrá pisar la línea lateral y entrar al campo de juego una vez que la pelota haya abandonado la mano (Tiro Libre). Los jugadores del equipo en defensa podrán, en todos los casos, ubicarse junto a la línea del área de arco.
- 10.5. El saque lateral no podrá, al ser efectuado en forma directa, convertirse en gol en el arco adversario (Comentario 4.4) (Saque de arco 12.1-b).

REGLA 11 EL SAQUE DE ESQUINA — CORNER

11.1. El saque de esquina será acordado cuando la pelota antes de abandonar el campo de juego pasando sobre la línea final y fuera del arco, toca por última vez a uno de los jugadores del equipo defensor (observar 5.11). Esta determinación no es válida para el arquero cuando éste se encuentra dentro de su área de gol (saque de arquero, ver 12.1 a).

11.2. El saque de esquina será realizado luego del silbato del Juez de Campo (17.7) y en cualquier dirección desde el punto de unión de la línea lateral con la línea de final y desde el lado del poste donde la pelota ha traspuesto la línea de final (ejecución ver en 16.1, 2, 5 y 8). Los jugadores del equipo defensor pueden ubicarse junto a la línea del área de arco.

COMENTARIO

Un pie del ejecutante debe estar en el punto de unión de las dos líneas (Lateral y final) hasta que la pelota haya abandonado su mano (Tiro Libre). Es permitido que el otro pie se levante y asiente repetidamente en el suelo tanto adentro como afuera del campo de juego.

11.3. Puede lograrse un gol directamente por medio de un saque de esquina (comentario 4.4).
(Solo para Argentina: No vale el Gol de Corner en canchas menores de 16 ms.)

REGLA 12 SAQUE DE ARCO

12.1. Se considera Saque de Arco:

- a) Cuando la pelota es jugada por el equipo atacante o por el arquero que se encuentra en su área de arco y ésta sale sobre la línea de fondo por fuera del espacio limitado por el arco.
- b) Cuando la pelota en saque inicial (4.4), saque lateral (10.5) o saque de arco (12.4) es jugada directamente en dirección del arco adversario (Comentario 4.4).

12.2. El Saque de Arco deberá ser realizado por el arquero desde su propia área y pasando la pelota por sobre la

línea del área de arco (Tiro Libre) (Ejecución de Tiros 16.3 y 6.8).

COMENTARIO

El Saque de Arco se considera ejecutado cuando la pelota impulsada por el arquero ha pasado la línea del área de arco. Si el arquero intenta realizar el saque fuera del área de arco, será corregido por los jueces y deberá, luego del silbato de éste, realizar el saque en un tiempo no mayor de 3 segundos (Tiro Libre).

12.3. El Saque de Arco puede realizarse en cualquier dirección.

12.4. No puede lograrse directamente un gol por medio de un Saque de Arco (Comentario 4.4) (Tiro Libre).

12.5. Al efectuarse el Saque de Arco los adversarios deberán situarse más allá de la línea de tiro libre (Tiro Libre) (16.8).

REGLA 13 EL TIRO LIBRE

13.1. Se concederá Tiro Libre en los siguientes casos:

- a) En caso de incorrecta entrada o salida de juego (3.1 a 3.3, Comentario 5 y Comentario 6).
- b) Por incorrecto saque inicial (4.2 y 3).
- c) Por faltas cometidas al jugar la pelota (5.4, 8-10).
- d) Por impulsar la pelota intencionalmente fuera del campo de juego por las líneas laterales o las líneas finales fuera del área de gol (5.11).
- e) Por faltas en el comportamiento con el adversario (6.4-9).
- f) Por faltas cometidas por el jugador de campo en el área de arco (7.2-a-b y 4).
- g) Por jugar la pelota intencionalmente dentro de la propia área de arco (7.7c).
- h) Por falta cometida por los arqueros (8.1, 5, 9.12; 12.2, 16.9).
- i) Por faltas en el saque lateral (10.4, 16.5, 6, 8).
- k) Por faltas en el Tiro de Esquina (Comentario 11.2; 16.1, 2, 5, 6, 8).
- l) Por faltas del equipo atacante en el saque de arco (12.5; 16.6, 8)

- 14.3. El Tiro Penal deberá ser ejecutado únicamente en dirección al arco (Tiro Libre).
- 14.4. Durante la ejecución del penal, a excepción del tirador, no podrán permanecer en el espacio entre área de arco y de Tiro Libre ningún jugador de ambos bandos.
- 14.5. Si un jugador del bando que ejecuta el tiro penal, toca o sobrepasa la línea del área de tiro libre, antes de que la pelota haya salido de la mano del tirador, se decidirá de la siguiente forma:
 - a) Repetición del tiro penal, si la pelota entró en el arco.
 - b) Saque de arco, cuando la pelota pasa la línea del arco.
 - c) Tiro Libre para el equipo defensor cuando la pelota vuelve al campo de juego luego de rebotar en el arquero, postes o travesaño.
 - d) Continuación de juego, si la pelota es detenida por el arquero o queda inmóvil dentro del área de gol.
- 14.6. Si un jugador del bando defensor, toca o sobrepasa la línea de tiro libre antes de que la pelota haya salido de las manos del tirador, se decidirá de la siguiente forma:
 - a) Gol, cuando la pelota llegue a la red.
 - b) Repetición del Tiro Penal en todos los otros casos.
- 14.7. En el Tiro Penal el arquero podrá moverse libremente. Sin embargo deberá mantener una distancia mínima de 3 m con el tirador del penal o sea que no podrá pasar o pisar la línea (1.3) pintada dentro del área de gol o la prolongación de la misma. Tampoco podrá saltar sobre esta línea. En caso de acción incorrecta del arquero durante el penal, éste deberá ser repetido, siempre que en el intento anterior no se lograra el gol.
- 14.8. Los jueces no deberán conceder un Tiro Penal, si por la sanción del mismo se perjudica el equipo atacante. Si una clara oportunidad de gol es impedida por una acción antirreglamentaria, de forma tal que el gol no es obtenido, siempre se deberá acordar el Tiro Penal correspondiente. Si a pesar de la acción antirreglamentaria el atacante permanece bajo dominio y control de la pelota y su

cuerpo, no deberá acordarse el penal y el juego debe continuar.

REGLA 15: SAQUE DE ARBITRO

- 15.1. Se sancionará Saque de Arbitro:
 - a) Cuando jugadores de ambos equipos cometen simultáneamente una falta dentro del campo de juego.
 - b) Cuando la pelota toca el techo o aparatos fijos ubicados sobre el campo de juego.
 - c) Cuando se suspende el juego sin haberse cometido una falta reglamentaria y ninguno de los equipos se encuentra en posesión de la pelota (6.11).
 - d) Si el primer tiempo ha sido terminado antes del tiempo estipulado y los jugadores han abandonado el campo de juego (4.8).

COMENTARIO
Si el partido es interrumpido sin que medie una falta reglamentaria y uno de los equipos se encuentra en posesión legal de la pelota, el partido se reanudará con un Tiro Libre a favor del equipo que se encontraba en posesión de la pelota, haciéndolo en el lugar donde ocurrió la interrupción y con silbato de ejecución por los jueces (13.2-6; 16.4-8).
- 15.2. El Juez de Campo —sin orden previa de silbato— arrojará la pelota (ver 14.8) hacia el suelo en forma perpendicular a éste y en el lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción (17.7). Si este lugar se encuentra entre el área de arco y la línea de tiro libre, el Saque de Arbitro deberá realizarse fuera de la línea de tiro libre. Para la colocación de jugadores vale la regla 13.3.4.
- 15.3. Durante la ejecución del Saque de Arbitro, deberán todos los jugadores mantener una distancia de 3 m con el juez que arroja la pelota, distancia que se deberá mantener hasta que la pelota toque el suelo (Tiro Libre).

REGLA 16:
LA EJECUCION DE TIROS

- 16.1. Antes de la ejecución de los tiros de castigo, deberá la pelota permanecer en reposo en la mano del ejecutante y todos los demás jugadores deberán tomar las posiciones prescriptas por las reglas en cada situación (ver 16.8).

COMENTARIO

Durante la ejecución de un tiro, solamente se permitirá al ejecutor tomar contacto con la pelota (los jueces deberán corregir las faltas que por esta situación se produzcan).

- 16.2. Los saques de iniciación de juego, de esquina y el penal, se deberán efectuar luego del silbato del juez de Campo en la dirección deseada (excepto el penal 14.3) y en un período no mayor de 3 segundos, no siendo permitido ningún pique de la pelota o apoyo de la misma en el suelo (Tiro Libre 4.2 y 11.2).
- 16.3. Los Saques Laterales, de arco y el Tiro Libre se ejecutan sin silbato de los jueces (ver 16.10) (10.3,4; 12.2,3 y 13.2).
Si estos tiros se ejecutan antes de que todos los jugadores hubiesen tomado las posiciones prescriptas por el reglamento y esta ejecución tiene influencia en el juego, deberán los jueces corregir las posiciones incorrectas y luego dar con silbato la orden de ejecución del tiro (16.10).
- 16.4. Siempre los árbitros deberán hacer sonar el silbato dando la reanudación de juego cuando el partido se hubiese interrumpido por las siguientes faltas: Aperci-bimiento (17.13). Retiro Transitorio (17.14, 15 y 16), Expulsión (17.15 c; 18, 19), Descalificación (17.20), Juego Pasivo (17.21), retiro de jugador con interrupción del partido y en la situación explicada en el comentario 15.1 (ver también 16.10).
- 16.5. Durante la ejecución de Saque de Iniciación, Saque Lateral, Tiro Libre, de Esquina y Penal debe una parte de uno de los pies permanecer en forma ininter-rumpida y en contacto con el suelo. Asimismo es permitido que el otro pie sea levantado y apoyado en forma repetida sobre el suelo (4.2; 11.2; 13.2 y 14.2).

- 16.6. Luego de un Saque de Iniciación, Lateral, de Arco, de Esquina, y Tiro Libre, el ejecutante podrá nuevamente tocar la pelota después que ésta toma contac-to previo con otro jugador, poste o travesaño (Tiro Libre). En el penal podrá ser jugada nuevamente la pelota, cuando ésta haya sido tocada por el arquero o rebotado en poste o travesaño (Tiro Libre).

- 16.7. En el Saque de Esquina, Tiro Libre o de Arco, es permitida la salida de las manos y el cuerpo fuera de los límites del campo, siempre que el ejecutante per-manezca dentro del campo de juego (11.2, 12.2, 3 13.2).

- 16.8. Durante la ejecución de los tiros especificados los jugadores adversarios del ejecutante del tiro deberán mantener una distancia de 3 m (Tiro Libre).
Una incorrecta posición del adversario no deberá ser corregida por los jueces si el ejecutante lo hace en forma rápida para obtener una ventaja.
Si esta condición no se cumple, deberá corregirse la posición incorrecta de los jugadores.

Si el adversario molesta la ejecución de un tiro, perma-neciendo muy cerca del ejecutante o por medio de otra incorrección reglamentaria, deberá ser amonestado por los jueces, y en caso de reincidencia, sancionado con retiro de juego o Expulsión (17.13-18).

COMENTARIO

Si a pesar de la incorrecta posición de un jugador defensor, los jueces dan la orden de ejecución de un tiro, ese jugador pasa automáticamente a ser jugador hábil y reglamentariamente habilitado y no podrá pos-teriormente ser sancionado.

- 16.9. Todos los tiros se consideran realizados, cuando la pelota ha abandonado la mano del ejecutor (ver asi-mismo Comentario 12.2).

COMENTARIO

En la realización de todos los tiros la pelota no podrá ser cambiada o entregada a un compañero para que éste realice el tiro.

- 16.10. En caso de que los árbitros adviertan pérdida delibera-da de tiempo para la ejecución de Saque de Salida, Saque de Arco, Saque Lateral o Tiro Libre, deberán

dar orden con el silbato, y la pelota deberá ser puesta en movimiento en un lapso no mayor de 3 seg. (Tiro Libre).

REGLA 17: LOS JUECES, EL PLANILLERO Y EL CRONOMETRISTA

- 17.1. Cada partido será controlado por dos Jueces con idénticas responsabilidades, quienes tendrán como colaboradores a un planillero y un cronometrista. En caso de necesidad, y según las prescripciones de las Federaciones Nacionales y Regionales, los partidos podrán ser dirigidos por un Juez.
- 17.2. El control de la conducta de los jugadores por parte de los jueces comienza con su llegada y termina con el abandono de éstos del lugar de la competencia.
- 17.3. Los jueces controlarán antes del partido el estado de las instalaciones de juego. En caso de decisiones divididas sobre lo observado, decidirá el juez designado en primer lugar.
- 17.4. Un partido deberá ser dirigido fundamentalmente por los dos jueces originales designados y que comenzaron el mismo. Los jueces controlarán el correcto sentido y contenido de las Reglas de Juego y ambos tienen la obligación y el derecho de sancionar todas las faltas reglamentarias que observen.
- 17.5. El sorteo previo al partido será realizado por el juez designado en primer término, con la presencia del otro juez y los capitanes de ambos equipos. El equipo ganador del sorteo elige Sector de Defensa o Saque Inicial.
- 17.6. El juez designado en segundo lugar se ubicará e iniciará el juego en calidad de Juez de Campo en la mitad del campo de juego, junto al equipo que le corresponde realizar el Saque Inicial. El iniciará el juego con el silbato de iniciación.
Luego de iniciado el juego, y en caso de que el equipo contrario al que hizo el saque de salida tome la posesión de la pelota, pasará de inmediato a actuar como

Juez de Gol, ubicándose junto a la línea de gol del equipo que actúa en la mitad de campo.
El otro juez comienza el partido como Juez de Gol ubicándose en la línea de gol opuesta y pasará a ser juez de campo, cuando el equipo que actúa en la mitad de su campo, pasa a ser equipo atacante.
Durante el partido, ambos jueces deben cambiar de lados.

- 17.7. El Juez de Campo controlará todo lo que ocurre en el juego y tratará de mantenerse en una posición cerca de la pelota.
Fundamentalmente él deberá ordenar, controlar y tocar silbato:
 - a) Iniciación de juego.
 - b) Infracción a las reglas (ver 13.6 y 14.8).
 - c) Saque lateral sobre la línea lateral ubicada en su lado (10.1).
 - d) Realización de Corner, Penal, Saque de Salida, como también Saque Lateral, Tiro Libre, salida de arquero, en los casos en que estos tiros deban especialmente ser ordenados (16.10).
 - e) Juego antideportivo (17.13).
 - f) Conducta antideportiva con los Jueces, Funcionarios, Auxiliares y jugadores (17.14).
 - g) Juego pasivo (17.21).El juez de campo será asimismo el que realice el Saque de Arbitro.
- 17.8. El juez de Gol deberá principalmente ordenar y controlar:
 - a) Invasión de área de gol por ambos equipos (7.2).
 - b) Gol (9.1).
 - c) Saque lateral sobre la línea lateral ubicada a su lado (10.1).
 - d) Salida de la pelota sobre la línea final (11.1, 12.1).
- 17.9. Si ambos jueces sancionan una infracción a las reglas de juego contra un mismo equipo, pero las infracciones son diferentes, se acordará como válida la sanción mayor.
- 17.10. Si ambos jueces sancionan una infracción a las reglas de juego pero tienen diferente opinión sobre el equipo al que corresponde sancionar, será acordada como válida la sanción que marca el Juez de Campo.

17.11. Ambos jueces son responsables por el número de goles del partido. Además deben controlar y anotar los Apercibimientos, Retiros, Expulsiones y Descalificaciones.

17.12. Ambos jueces tienen el derecho de interrumpir y reiniciar un partido. Sus decisiones de hecho en base a las observaciones de juego son indiscutibles. Sólo se podrá objetar a las decisiones de los jueces, cuando las sanciones de éstos constituyan contradicciones o cambios a las reglas de juego. Solamente los capitanes de equipos están facultados a elevar apelaciones contra las sanciones de los jueces.

17.13. En caso de juego antideportivo y de reiteración intencional de las infracciones de juego, los jueces deberán no sólo sancionar el Tiro Libre correspondiente, sino que deberán amonestar al jugador infractor. En caso de reiteración, el jugador podrá ser retirado de juego (17.16) o expulsado (17.18).

En caso de una falta grave la expulsión o el retiro temporario no necesita de una amonestación anterior.

COMENTARIO

Cuando un jugador o un asistente sea amonestado deben los árbitros pronunciar en forma fuerte y clara la palabra "AMONESTADO" y levantar un brazo en forma perpendicular al suelo con el puño cerrado, de forma tal que se tome conocimiento de esa sanción.

17.14. En caso de conducta antideportiva, deben los jueces amonestar al jugador culpable, se encuentre adentro o afuera del campo de juego. En caso de reiteración de esta actitud, se deberá retirar (17.16) o expulsar (17.18) al jugador si se encuentra dentro del campo de juego o descalificarlo (17.20) si el mismo se encontraba en el momento de la reiteración de la falta afuera del campo de juego.

Los jueces tienen también el derecho de amonestar o descalificar (17.20) a un asistente que se encuentre en el Banco de Reservas o en la zona de relevo de jugadores.

En caso de una falta grave cometida se debe proceder inmediatamente al retiro temporario (17.16), expulsión (17.18) o descalificación (17.20) sin ser necesario apelar a la amonestación previa.

En caso de que el partido deba ser suspendido por conducta antideportiva se reanudará con Tiro Libre con previo silbato a favor del equipo que no cometió la transgresión citada y en caso de conducta antideportiva producida en el tiempo de la interrupción de un partido, el partido será reanudado con el tiro en relación a la causa de la suspensión del juego.

17.15. La conducta antideportiva con los jueces, de los jugadores o asistentes en el lugar de realización de la competencia, se sanciona de la siguiente forma:

- a) Antes del partido: Apercibimiento (17.13) o Descalificación (17.20). (El equipo sancionado podrá sin embargo iniciar el partido con 12 jugadores).
- b) Durante el partido: Tiro Libre, Amonestación, eventualmente Retiro o Expulsión (17.13, 16, 18).
- c) Durante el intervalo: Amonestación (17.13) o Descalificación (17.20).
- d) Luego del partido: Amonestación e Informe escrito.

17.16. El Retiro Temporario de un jugador es por 2 ó 5 minutos y durante ese lapso el jugador retirado del juego no podrá ser reemplazado.

La segunda vez que sea retirado de juego un jugador será principalmente por 5 minutos si cometió la misma falta anterior o una similar. Si ésta no es la situación, un jugador puede ser retirado otra vez por 2 minutos, como también por 5 minutos, dependiendo todo del tipo de infracción o falta cometidas. El tercer retiro de un jugador del juego será siempre por 5 minutos y el jugador infractor será Descalificado (17.20). Su equipo no podrá ser completado hasta la finalización del tiempo de retiro del jugador sancionado. Retiros temporarios de jugadores, producidos por faltas en las sustituciones de jugadores, no podrán ser nunca sancionados con Descalificación (3.7). En caso de que el tiempo de retiro de un jugador (2 ó 5 min.) no se complete al terminar el primer tiempo, el jugador sancionado deberá aguardar la iniciación del segundo período para completar el tiempo determinado en su sanción.

En caso de tiempos suplementarios (4.9) también deberán ser utilizados para que el jugador sancionado complete el resto del tiempo de su retiro.

El jugador sancionado con su retiro de juego, deberá

permanecer durante el tiempo prescripto en su banco de Relevos.

Los jueces deberán, al sancionar a un jugador con retiro de juego, señalarlo en forma clara al jugador y al Cronometrista.

COMENTARIO

El tiempo para el Retiro de un jugador se inicia:

a) *Con el silbato del árbitro luego de la interrupción del juego.*

b) *Si no hubiese interrupción del juego, en el momento que el jugador sancionado traspone la línea lateral a la altura de su propia zona de cambio de jugadores.*

17.17. El Cronometrista notificará al Director Técnico del equipo sancionado la terminación del tiempo de retiro del jugador de su equipo.

17.18. En caso de expulsión ésta se extenderá siempre hasta la terminación del tiempo de juego. El jugador expulsado no podrá ser reemplazado y deberá abandonar el banco de Relevos.

En caso de una grave falta la expulsión podrá ser directa, aun no mediando una amonestación anterior. La expulsión de un jugador deberá ser comunicada al jugador sancionado, al Director Técnico y al Planillero.

17.19. En caso de que el arquero sea retirado o expulsado del juego, estará permitido que entre en su reemplazo el arquero suplente, pero simultáneamente un jugador del equipo sancionado deberá abandonar el campo de juego.

17.20. La Descalificación de un jugador o un asistente será siempre por el resto del partido y tanto el jugador como el asistente deberán abandonar el banco de Relevos y el campo de juego.

La descalficación reducirá al equipo en un jugador, pero está permitido continuar en el campo de juego con la misma cantidad de jugadores que había antes de producirse la Descalificación.

La Descalificación deberá ser comunicada al jugador sancionado, al Director Técnico y al Planillero.

17.21. En caso de Juego Pasivo, de no intentar un tiro al arco estando en posición favorable para el mismo, se sancionará con un Tiro Libre en el lugar donde se encontraba la pelota en el momento de la interrupción (13.1 r y 17.7 h).

17.22. La demora en el juego (por ejemplo arrojar la pelota lejos) será considerada conducta antideportiva y sancionada como tal (17.14).

17.23. La ropa negra es privativa para el uso de los jueces.

17.24. El Planillero llevará la documentación del partido y junto con el Cronometrista controlan la entrada de jugadores.

17.25. El Cronometrista controla:

a) Tiempo de juego.

b) Entrada y salida de jugadores de relevo.

c) El tiempo de jugadores sancionados con retiro.

d) La entrada de jugadores completantes de un equipo, junto con el Planillero.

El Cronometrista cierra el primer tiempo y el partido por medio de una clara señal (ver 4.6-8).

Está permitido unir las tareas de Cronometrista y Planillero.

17.26. Los Jueces, el Planillero, el Cronometrista y los Asistentes tienen la obligación de conocer las reglas del juego y aplicarlas con verdadero sentido deportivo.



FEDERACION ARGENTINA DE HANDBALL

Fundada en 1922 como Federación Argentina de Balón, a partir de 1937 como Federación Argentina de Handball.

Sede: Avda. San Juan 3971. Capital Federal.

Federaciones Provinciales:

Asociación Tucumana de Handbol

Asociación Mendocina y Asociación de Maipú

Federación Mendocina de Handbol

Federación Misionera de Handball

Federación Cordobesa de Handball

Ligas:

Liga Platense de Handball

Liga de Handball de Berisso

Liga Azuleña de Handbol

Liga de Handbol de Necochea

Liga de Handbol de Viedma, Río Negro

Torneos Nacionales Masculinos

1970 en Misiones: 1º Capital, 2º Mendoza

1971 en Necochea: 1º Capital, 2º Mendoza

1972 en Capital: 1º Capital, 2º La Plata

1973 en Mendoza:

Torneo Interprovincial de Clubes "VENDIMIA" de la ciudad de Mendoza

1970: 1º Soc. de Villa Ballester, 2º A. San Rafael

1971: 1º Soc. de Lomas de Zamora, 2º Dep. Maipú de Mendoza

1973: 1º Instituto Nac. de Educación Física de Bs. As., 2º Lanús Oeste.

Campeonatos Masculinos Oficiales de la Fed. Argentina de Handball.

1971: 1º Lomas de Zamora, 2º Villa Ballester, 3º INEF Bs. As.

1972: 1º Lomas de Zamora, 2º Villa Ballester, 3º Lanús Oeste.

1973: 1º Villa Ballester, 2º INEF Bs. As., 3º River Plate.

FEMENINOS

1972 (primer Camp.) 1º INEF Bs. As., 2º SAG, 3º Sudamérica.

**Dirección General de Educación
Física, Deportes y Recreación**

**Este libro se terminó de imprimir
en Octubre de 1973 en los
Talleres Gráficos de AMIBEF
Los Heras 2191 - Buenos Aires**