

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS

COMITÉ DE ÁRBITROS DE LA I.W.H.F

EDICIÓN DE 2015

ÍNDICE DE CONTENIDOS

<u>PRÓLOGO</u>	3
<u>REGLA 1</u> - EL TERRENO DE JUEGO	4
<u>REGLA 2</u> - LA DURACIÓN DEL PARTIDO, SEÑAL FINAL Y TIEMPO MUERTO	9
<u>REGLA 3</u> - EL BALÓN	13
<u>REGLA 4</u> - EL EQUIPO, SUSTITUCIONES DE JUGADORES, EQUIPACIÓN, JUGADOR LESONADO Y <u>SILLAS DE RUEDAS</u>	14
<u>REGLA 5</u> - EL PORTERO	22
<u>REGLA 6</u> - EL ÁREA DE PORTERÍA	24
<u>REGLA 7</u> - COMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN. JUEGO PASIVO	26
<u>REGLA 8</u> - FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA	29
<u>REGLA 9</u> - EL GOL	37
<u>REGLA 10</u> - EL SAQUE DE CENTRO	39
<u>REGLA 11</u> - EL SAQUE DE BANDA	40
<u>REGLA 12</u> - EL SAQUE DE PORTERÍA	41
<u>REGLA 13</u> - EL GOLPE FRANCO	42
<u>REGLA 14</u> - EL LANZAMIENTO DE 7 METROS	45
<u>REGLA 15</u> - INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS SAQUES Y LANZAMIENTOS (SAQUE DE CENTRO, SAQUE DE BANDA, SAQUE DE PORTERÍA, GOLPE FRANCO Y LANZAMIENTO DE 7 METROS)	47
<u>REGLA 16</u> - LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS	50
<u>REGLA 17</u> - LOS ÁRBITROS	55
<u>REGLA 18</u> - EL ANOTADOR Y EL CRONOMETRADOR	57
<u>REGLA 19</u> - EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN MÉDICA	58
<u>LOS GESTOS IHF</u>	59
<u>ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO</u>	62
<u>REGLAMENTO RELATIVO A LA ZONA DE CAMBIOS</u>	78
<u>DIRECTRICES PARA EL TERRENO DE JUEGO Y LAS PORTERÍAS</u>	80

PRÓLOGO

Estas “**Reglas Unificadas del Balonmano en Silla de Ruedas**” son un intento de crear unas “Reglas de Juego” únicas para todos los países donde se está desarrollando este nuevo deporte de equipo para las personas con discapacidad física.

Están basadas en las “**Reglas del Balonmano en Silla de Ruedas**” utilizadas en España y otros países europeos, el “**Reglement du Handball Fauteuil**” utilizado en Francia, así como en las “**Reglas del Handball Adaptado**” utilizadas en Argentina, Brasil, Bolivia, Chile, Colombia, Panamá, Uruguay, Venezuela y otros países iberoamericanos más Australia; y, fundamentalmente, en las “**Reglas del Juego del Balonmano**” aprobadas por la I.H.F. (Federación Internacional de Balonmano) y en vigor desde el 1 de Julio de 2010.

Así mismo, se han tomado algunas normas y especificaciones de las “**Reglas Oficiales del Baloncesto en Silla de Ruedas**” de la International Wheelchair Basketball Federation.

Las presentes “**Reglas del Juego del Balonmano en Silla de Ruedas**” entrarán en vigor a partir del día 20 de mayo de 2015, tras haber sido aprobadas por el Comité de Árbitros y el Comité Técnico de la I.W.H.F.

El texto de las Reglas, los Comentarios, la [Gestoforma IHF](#), las [Aclaraciones a las Reglas de Juego](#) y el [Reglamento Relativo a la Zona de Cambios](#), son parte integrante de las Reglas.

No lo son, en cambio, las “[Directrices para el Terreno de Juego y las Porterías](#)”, que simplemente se incluyen a efectos de conveniencia de los usuarios de ese texto.

Nota:

Para simplificar, en este Reglamento se emplea generalmente el género masculino para referirse a los Jugadores, Oficiales, Árbitros y demás personas.

No obstante, las Reglas se aplican tanto a los participantes masculinos como femeninos, excepto aquellas que se refieren al tamaño del balón (ver [Regla 3](#))

Nota:

Si hubiese cualquier duda sobre la interpretación del contenido de esta publicación, una vez traducida a los diferentes idiomas, prevalecerá la versión original en español.

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

- 1:1.** El terreno de juego (ver [Figura 1](#)) es un rectángulo de 40 metros de largo y 20 metros de ancho, que consta de dos áreas de portería (ver [Regla 1:4](#) y [Regla 6](#)) y un área de juego. Las líneas más largas se llaman “líneas de banda” y las más cortas “líneas de gol” (entre los postes de la portería) o “línea exterior de portería” (a ambos lados de la portería).

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

Las características del terreno de juego no deben ser modificadas durante el partido de tal forma que un equipo gane alguna ventaja.

- 1:2.** La portería (ver [Figura 2A](#) y [Figura 2B](#)) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías deben estar firmemente fijadas al suelo o a las paredes que están detrás de ellas. **Sus medidas interiores serán de 1,60 metros de alto y tres (3) metros de ancho.**

Los postes de la portería están unidos con el larguero, y sus aristas posteriores deben estar alineadas con el lado posterior de la línea de gol. Los postes y el larguero tienen que tener una sección cuadrada de 8 cm. y las tres caras visibles del lado del terreno de juego deben estar pintadas con dos colores que contrasten claramente con el fondo del campo.

Las porterías tendrán una red que debería estar sujeta de tal forma que un balón lanzado dentro de la portería normalmente se quede dentro de ella.

- 1:3.** Todas las líneas del terreno forman parte de la superficie que encierran. Las líneas de gol medirán 8 cm. de ancho entre los postes de la portería (ver [Figura 2A](#)) mientras que las otras líneas serán de 5 cm. de ancho.

Se pueden eliminar las líneas entre dos áreas adyacentes del suelo pintando dichas áreas de colores diferentes.

- 1:4.** Delante de cada portería está el área de portería (ver [Regla 6](#)). El área de portería está definida por la línea del área de portería (línea de 6 metros), que se marca como sigue:

- a) Una línea de tres (3) metros de largo directamente delante de la portería; esta línea es paralela a la línea de gol y se situará a una distancia de seis (6) metros de ésta (medidos desde el lado exterior de la línea de gol hasta la parte delantera de la línea de área de portería).
- b) Dos cuartos de círculo, cada uno con un radio de seis (6) metros (medidos desde la esquina interior de los postes de la portería), conectando la línea de tres (3) metros de largo con la línea exterior de portería (ver [Figura 1](#), [Figura 2A](#) y [Figura 5](#)).

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015

- 1:5. La línea de golpe franco** (línea de 9 metros) es una línea discontinua que se marca a tres (3) metros por fuera de la línea del área de portería. Tanto los segmentos de la línea como los espacios entre ellos medirán 15 cm. (ver [Figura 1](#)).
- 1:6. La línea de 7 metros** tiene un (1) metro de largo y está pintada directamente frente al centro de la portería. Es paralela a la línea de gol y debe estar situada a una distancia de 7 metros de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 7 metros) (ver [Figura 1](#)).
- 1:7. La línea de restricción del Portero** (línea de 4 metros) tiene 15 cm. de longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de gol y se sitúa a una distancia de cuatro (4) metros de ella (medida desde la parte posterior de dicha línea hasta el exterior de la línea de 4 metros); (ver [Figura 1](#)).
- 1:8. La línea central** conecta los puntos medios de las dos líneas de banda (ver [Figura 1](#) y [Figura 3](#)).
- 1:9. La línea de cambios** (un segmento de la línea de banda) para cada equipo se extiende desde la línea central a un punto situado a una distancia de 4'5 metros de ella. Este punto final de la línea de cambio está delimitado por una línea que es paralela a la línea central, extendiéndose 15 cm. hacia el interior de la línea de banda y 15 cm. hacia el exterior de la línea de banda (ver [Figura 1](#) y [Figura 3](#)).
- Nota:** Pueden encontrarse requisitos técnicos más detallados para el terreno de juego y las porterías en las "[Directrices para el Terreno de Juego y las Porterías](#)", en la página 80 de este documento.
- 1:10. Las zonas del extremo o de tiro de punta** se marcan mediante una línea continua que se inicia en la unión entre la línea de golpe franco (línea de 9 metros) y la línea de banda lateral y que finaliza en la línea del área de portería (línea de 6 metros). Su proyección imaginaria debe terminar en la base del poste de la portería más cercano a ese mismo lado del terreno de juego (ver [Figura 1](#)).

En el interior del área de portería, se añaden dos líneas perpendiculares a la línea de fondo, situadas respectivamente a tres (3) metros de cada uno de los postes, que se inician en la línea de fondo y se prolongan hasta la línea del área de portería.

Figura 1: El terreno de juego
(Todas las medidas en centímetros)

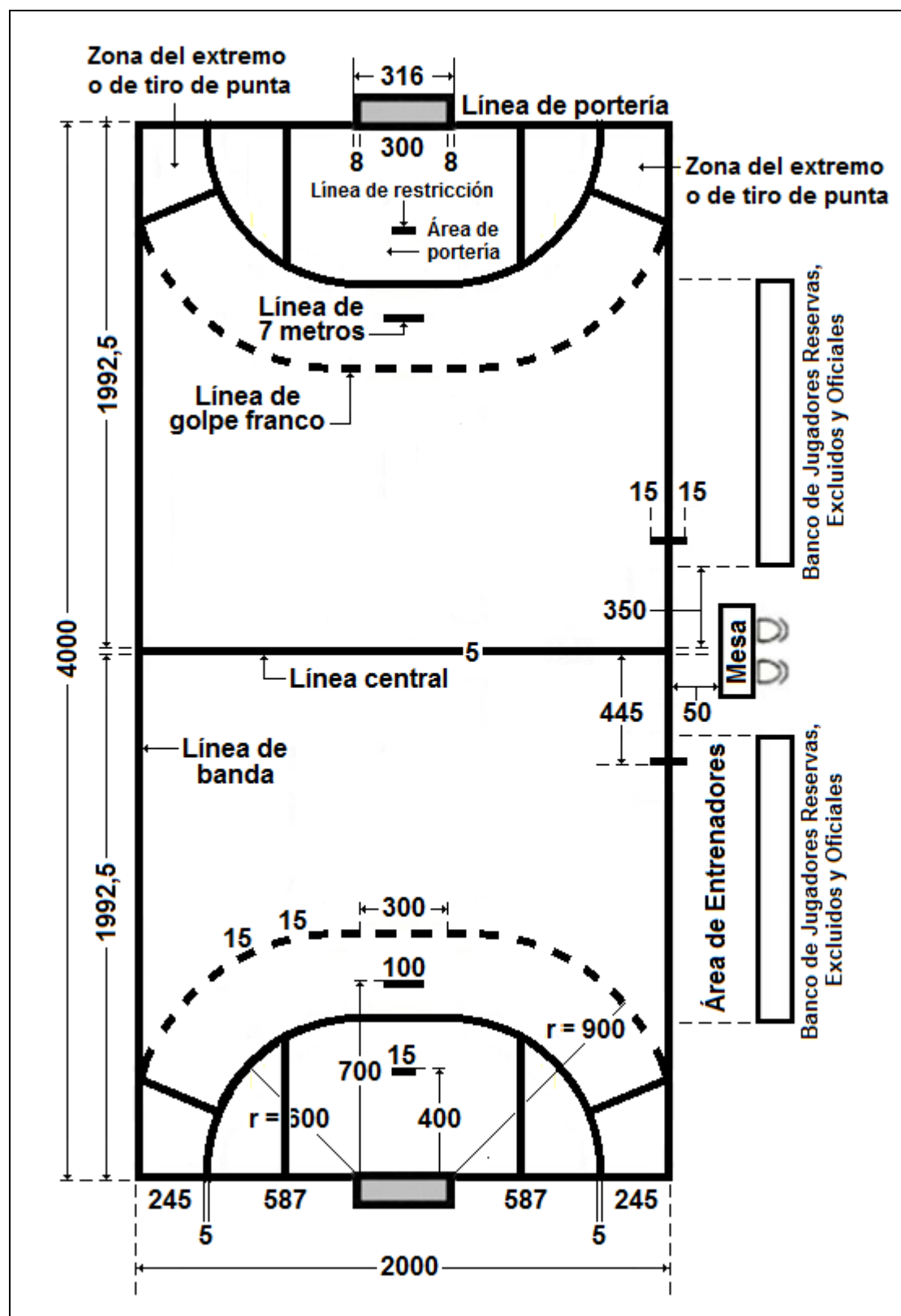


Figura 2A: La portería y Líneas de Gol y Meta

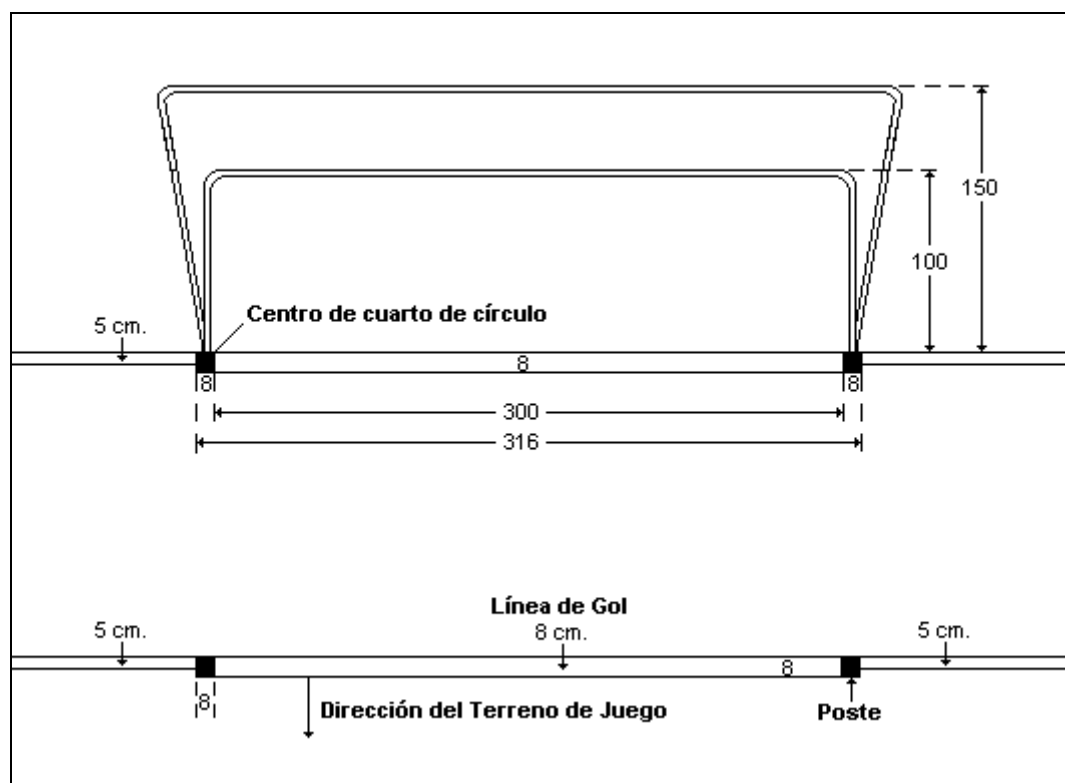
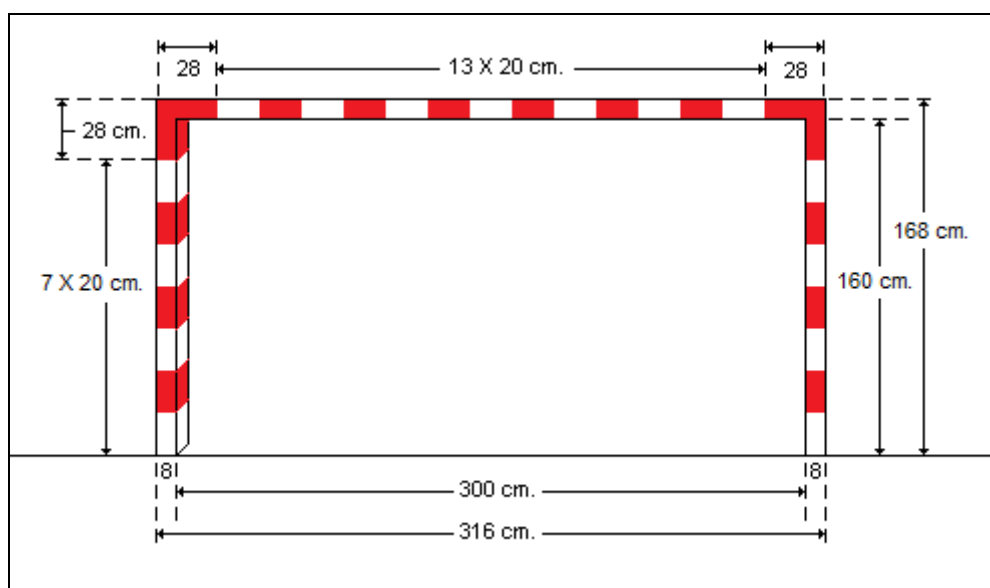


Figura 2B: La portería (Vista desde el lateral)

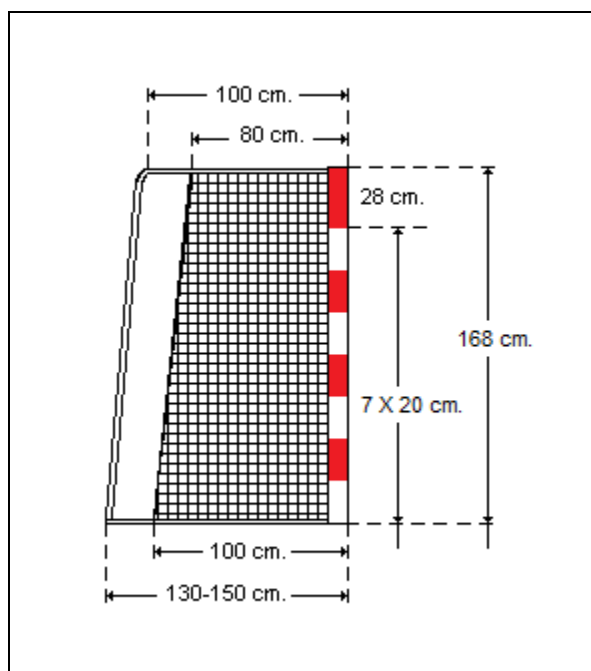
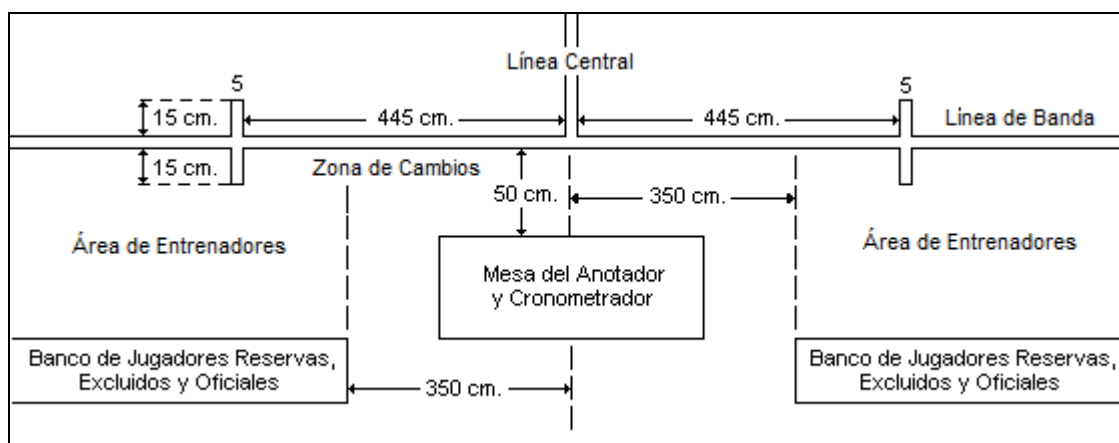


Figura 3: Líneas y zonas de cambio



La mesa del Anotador y el Cronometrador y los bancos de Jugadores Suplentes deben estar situados de tal manera que las **“líneas de cambios”** puedan ser visibles para el Anotador y el Cronometrador. La mesa debería estar colocada más cerca de la línea de banda que los bancos de Suplentes, pero separada de ésta como mínimo 50 cm.

REGLA 2: LA DURACIÓN DEL PARTIDO, SEÑAL FINAL Y TIEMPO MUERTO

TIEMPO DE JUEGO.

- 2:1. El tiempo de juego normal** para todos los equipos con Jugadores a partir de 16 años **es de dos tiempos de 30 minutos**. El tiempo de descanso es normalmente de diez (10) minutos.

El tiempo de juego normal para los equipos de jóvenes entre 12 y 16 años es de dos tiempos de **25 minutos**, y para la edad comprendida entre los 8 y los 12 años de dos tiempos de **20 minutos**. En ambos casos, el descanso es normalmente de 10 minutos.

Comentario:

*En aquellos Torneos o Competiciones donde se jueguen varios partidos de forma consecutiva, el Comité Organizador o la Federación correspondiente tendrá potestad para **reducir el tiempo de juego en cinco (5) minutos por periodo**, de modo que se pueda paliar el excesivo cansancio de los Jugadores.*

- 2:2. La prórroga** se juega después de cinco (5) minutos de descanso, si el partido está empatado al final de la duración normal del encuentro y se tiene que determinar a un ganador. El período de prórroga **consiste en dos tiempos de cinco (5) minutos con un (1) minuto de descanso entre ambos**.

Si el partido continúa empatado después del primer período de prórroga, se juega un segundo período después de cinco (5) minutos de descanso. Este período de prórroga también consta dos tiempos de cinco (5) minutos con un (1) minuto de descanso.

Si el partido sigue aún empatado, el ganador se determinará de acuerdo a las Reglas particulares de la competición. En el caso en que la decisión sea utilizar **lanzamientos de 7 metros como forma de desempate** para determinar un ganador, se seguirá el procedimiento indicado más abajo.

Comentario:

Si se utilizan los lanzamientos de 7 metros como forma de desempate, tienen derecho a participar los Jugadores que no estén excluidos o descalificados al finalizar el tiempo de juego (Ver también [Regla 4.1, 4º párrafo](#)). Cada equipo designa cinco Jugadores. Estos Jugadores ejecutan un lanzamiento cada uno, alternando con los Jugadores del otro equipo. No es obligatorio que los equipos anuncien la secuencia de sus lanzadores. Los Porteros pueden ser libremente elegidos y sustituidos entre aquellos Jugadores autorizados a participar. Los Jugadores pueden participar en los lanzamientos de 7 metros en ambas funciones, es decir, como lanzadores y como Porteros.

Los Árbitros deciden qué portería se utiliza. Los Árbitros realizan un sorteo, y el equipo ganador elige si desea lanzar en primer o segundo lugar. Si el marcador sigue empatado después de los primeros cinco lanzamientos de cada equipo, se deberá continuar lanzando y, en este caso, el equipo que lanzó en segundo lugar en la primera tanda empezará lanzando durante el resto de lanzamientos.

Cada equipo deberá designar de nuevo a cinco (5) Jugadores, que pueden ser los mismos que fueron designados en la primera tanda u otros. Los lanzamientos continúan hasta que se haya llegado a una decisión final, aunque se nominarán Jugadores para cada cinco lanzamientos. No obstante, el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado el mismo número de lanzamientos.

Los Jugadores pueden ser descalificados para participar en los lanzamientos de siete (7) metros en caso de que mantengan una conducta antideportiva grave o repetida (ver la [Regla 16:6.e](#)). Si el Jugador involucrado hubiera sido designado para formar parte del grupo de cinco lanzadores, el equipo debe designar a otro lanzador.

LA SEÑAL FINAL.

- 2:3.** El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del Árbitro Central para el saque de centro inicial. Finaliza con la **señal final automática** del cronómetro mural público o del Cronometrador. Si no suena esta señal, el Árbitro indica con un toque de silbato que ya ha finalizado el tiempo de juego ([Regla 17:9](#)).

Comentario:

Si no se dispone de instalación mural de cronometraje con señal final automática, el Cronometrador utilizará un reloj de mesa o un cronómetro manual y marcará el final del tiempo de juego con una señal final ([Regla 18:2, párrafo 2º](#)).

- 2:4.** Las infracciones y la conducta antideportiva que tengan lugar antes o al mismo tiempo que la señal final (para el descanso o final del partido, y también para ambas partes de las prórrogas) deben ser sancionadas. También lo serán si el golpe franco señalado (de acuerdo a la [Regla 13:1](#)) o el lanzamiento de 7 metros no puede ser ejecutado hasta después de la señal.

Igualmente, el lanzamiento debe repetirse si la señal de final (para el descanso o el final del partido, y también para las prórrogas) se produce precisamente cuando un golpe franco o un lanzamiento de 7 metros está siendo ejecutado o cuando el balón ya está en el aire.

En ambos casos, los Árbitros dan por finalizado el partido una vez se haya ejecutado (o repetido) el golpe franco o el lanzamiento de 7 metros y se haya establecido su resultado inmediato.

- 2:5.** Para los golpes francos ejecutados (o repetidos) de acuerdo a la [Regla 2:4](#), se aplican restricciones especiales con respecto a las posiciones y cambios de Jugadores. Como excepción a la flexibilidad normal para los cambios indicada en la [Regla 4:4](#), **el único cambio de Jugadores permitido es para un (1) Jugador del equipo lanzador**. Las infracciones son sancionadas de acuerdo a la [Regla 4:5, párrafo 1º](#). Además, **todos los compañeros de equipo del lanzador tienen que estar situados al menos a tres (3) metros del lanzador**, además de encontrarse fuera de la línea de golpe franco del equipo contrario ([Regla 13:7](#) y [Regla 15:6](#); ver también [Aclaración Nº 1](#)).

Las posiciones de los Jugadores defensores están indicadas en la [Regla 13:8](#).

- 2:6. Los Jugadores y los Oficiales de Equipo siguen estando sujetos a sanciones disciplinarias** por las infracciones o conductas antideportivas que tengan lugar durante la ejecución de un golpe franco o un lanzamiento de siete (7) metros en las circunstancias descritas en la [Regla 2:4](#) y [Regla 2:5](#).

No obstante, una infracción durante la ejecución de estos lanzamientos nunca puede producir un golpe franco en la dirección contraria.

- 2:7.** Si los Árbitros determinan que el Cronometrador ha dado la señal final (para el descanso, para el final de partido o también para las prórrogas) demasiado pronto, deben mantener a los Jugadores en el terreno de juego y jugar el tiempo restante.

El equipo que estaba en posesión del balón en el momento en que sonó la señal prematura, seguirá en posesión del balón cuando se reanude el partido. Si el balón no estaba en juego, el encuentro se reanudará con el lanzamiento que corresponda a la situación. Si el balón estaba en juego, el encuentro se reanudará con un golpe franco de acuerdo con la [Regla 13:4.a](#) y la [Regla 13:4.b](#).

Si el primer tiempo de un partido (o un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, el segundo tiempo deberá ser acortado en la misma medida. Si el segundo tiempo (o un período de prórroga) ha finalizado demasiado tarde, los Árbitros ya no están en condiciones de cambiar nada.

TIEMPO MUERTO (TIME-OUT).

- 2:8. Un Tiempo Muerto (Time-Out) es obligatorio cuando:**

- a) Se sanciona con dos (2) minutos de exclusión o descalificación.
- b) Se concede Tiempo Muerto de Equipo.
- c) Suena la señal del Cronometrador o del Delegado Técnico.
- d) Son necesarias consultas entre los Árbitros, de acuerdo con la [Regla 17:7](#).
- e) Un Jugador que está en el suelo levanta su brazo solicitando ayuda. El Tiempo Muerto se concederá en el momento en que el balón no se encuentre en juego, o inmediatamente si los Árbitros consideran que existe algún riesgo para el Jugador caído en el suelo.

Normalmente también se concede un Tiempo Muerto (Time-Out) en algunas otras situaciones, dependiendo de las circunstancias (Ver [Aclaración Nº 2](#))

Las infracciones durante un Tiempo Muerto tienen las mismas consecuencias que las cometidas durante el tiempo de juego ([Regla 16:10](#)).

- 2:9.** En principio, **los Árbitros deciden cuándo debe detenerse el reloj y cuándo debe ser puesto en marcha nuevamente en relación con un Tiempo Muerto (Time-Out).** La interrupción del tiempo de juego se indicará al Cronometrador por medio de tres (3) toques cortos de silbato y el [Gesto Nº 15](#).

Sin embargo, **en el caso de Tiempos Muertos obligatorios** cuando el juego ha sido interrumpido por un toque de silbato del Cronometrador o Delegado ([Regla 2:8.b](#) y [Regla 2:8.c](#)), **el Cronometrador detendrá inmediatamente el reloj Oficial**, sin esperar una confirmación de los Árbitros.

Después de un Tiempo Muerto (Time-Out) siempre tiene que sonar el silbato para indicar la reanudación del partido. ([Regla 15:5.b](#)).

Comentario:

Un toque de silbato del Cronometrador o del Delegado detiene realmente el juego. Incluso si los Árbitros (y los Jugadores) no se dan cuenta inmediatamente de que el partido ha sido detenido, no es válida cualquier acción en el terreno de juego después del toque de silbato.

Esto significa que si un gol fue marcado después del toque de silbato de la mesa, debe ser anulado.

De manera análoga, una decisión para conceder un lanzamiento concreto a un equipo (lanzamiento de 7 metros, golpe franco, saque de banda, saque de centro o saque de portería) también queda invalidada.

El juego se reanudará en la forma que corresponda a la situación que existía cuando el Cronometrador o el Delegado dieron el toque de silbato. (Deberá tenerse en cuenta que la razón típica para su intervención es un Tiempo Muerto de Equipo o un cambio antirreglamentario).

Sin embargo, será válida cualquier sanción disciplinaria señalada por los Árbitros entre el momento del toque de silbato de la mesa y el momento en que los Árbitros detienen el partido. Esto se aplica independientemente del tipo de infracción e independientemente de la severidad de la sanción.

- 2:10.** Cada equipo tiene derecho a un Tiempo Muerto de Equipo, de un minuto de duración, en cada período del partido, pero no durante las prórrogas ([Aclaración N° 3](#)).

Comentario:

Si los períodos de juego son de 30 minutos, se podrá agregar un tercer Tiempo Muerto de Equipo, siempre y cuando ese equipo utilice su segundo Tiempo Muerto de Equipo antes del minuto 25, tal como se indica en las Reglas del Balonmano de la IHF.

REGLA 3: EL BALÓN

3:1. El balón estará fabricado de piel o material sintético. Tiene que ser esférico. La superficie no debe ser brillante ni resbaladiza ([Regla 17:3](#)).

3:2. El tamaño del balón, es decir, su circunferencia y peso, según las diferentes categorías de los equipos, son:

- De 58 a 60 cm. y de 425 a 475 gr. (Tamaño 3 de la IHF) para las categorías: masculina absoluta y masculina juvenil (más de 16 años).
- De 54 a 56 cm. y de 325 a 375 gr. (Tamaño 2 de la IHF) para las categorías: femenina absoluta y femenina jóvenes (más de 14 años) y masculina jóvenes (de 12 a 16 años).
- De 50 a 52 cm. y de 290 a 330 gr. (Tamaño 1 de la IHF) para las categorías: femenina jóvenes (de 8 a 14 años) y masculina jóvenes (de 8 a 12 años).

Comentario:

Las normas relativas a los balones que se pueden utilizar en todos los encuentros Oficiales internacionales se indican en el Reglamento del Balón de la IHF.

*En el Balonmano en Silla de Ruedas **no está permitido** utilizar ningún tipo de resina o “pega” para conseguir un mejor agarre del balón, tanto en las manos de los Jugadores como en el propio balón.*

3:3. En todos los encuentros habrá al menos cuatro (4) balones disponibles. Un balón de reserva debe estar a disposición de la mesa del Anotador y Cronometrador durante el partido, y otros dos (2) balones de reserva deben estar disponibles, uno detrás de cada portería.

Los balones deben reunir los requisitos establecidos en la [Regla 3:1](#) y la [Regla 3:2](#).

3:4. Los Árbitros deciden cuándo se utiliza el balón de reserva de la mesa, y autorizan a los Porteros a poner en juego un balón de reserva cuando el balón de juego sale fuera y se va lejos. En ambos casos, Árbitros o Porteros deberían poner en juego el balón rápidamente, con el fin de minimizar las interrupciones y evitar Tiempos Muertos (Time-Outs).

En principio, deberá utilizarse en todo momento el mismo balón de juego siempre que sea posible, especialmente después de la consecución de un gol.

REGLA 4: EL EQUIPO, SUSTITUCIONES DE JUGADORES, EQUIPACIÓN, JUGADOR LESIONADO Y SILLAS DE RUEDAS

EL EQUIPO.

- 4:1.** Un equipo se compone de hasta 14 Jugadores, los cuales deben inscribirse en el acta del partido junto con los puntos de su Clasificación Médica Funcional ([Regla 19](#)).

No más de siete (7) Jugadores pueden estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo. El resto de los Jugadores son Suplentes.

En todo momento durante el partido, **el equipo debe tener a uno de los Jugadores en el terreno de juego identificado como Portero.**

Un Jugador identificado como Portero puede, después de cambiar su uniforme, convertirse en Jugador de Campo en cualquier momento (Ver, sin embargo, la [Regla 8:5 - Comentario, párrafo 2º](#)).

De forma similar, un Jugador de campo puede convertirse en cualquier momento en Portero (ver, no obstante, la [Regla 4:4](#), y la [Regla 4:7](#)).

Un equipo debe tener siete (7) Jugadores en el terreno de juego al comienzo del partido, que cumplan con la puntuación máxima reglamentaria ([Regla 19:2](#)).

Comentario: No está permitido jugar con menos de siete Jugadores como estrategia táctica, para jugar con más Jugadores de clases altas, si existe la posibilidad de completar el equipo con Jugadores de clases más bajas. Si algún equipo lo realiza, los Árbitros deberán ordenar que se corrija la alineación de ese equipo y sancionar al Entrenador progresivamente por actitud antideportiva. (Ver la [Aclaración Nº 9](#)). Si un equipo sufre varias lesiones (comprobadas por el Comité Médico) podrá continuar el partido o torneo con menos Jugadores.

El número de Jugadores de un equipo **puede incrementarse hasta 14, en cualquier momento durante el partido**, incluida la prórroga.

El partido puede continuar, incluso si uno de los equipos en el terreno de juego se reduce a menos de cinco (5) Jugadores. Corresponde a los Árbitros juzgar, si es necesario y cuándo debería suspenderse el partido definitivamente ([Regla 17:12](#)).

- 4:2.** Durante el partido, se permite a un equipo utilizar un máximo de 4 Oficiales de Equipo. Estos Oficiales de Equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos debe ser designado como el **“Oficial Responsable de Equipo”**. Solamente a este Oficial se le permite dirigirse al Anotador, al Cronometrador y, posiblemente, a los Árbitros (no obstante, ver la [Aclaración Nº 3: Tiempo Muerto de Equipo](#)).

En general, durante el partido, no se permitirá a un Oficial de Equipo penetrar en el terreno de juego. La infracción de esta Regla deberá ser sancionada como conducta antideportiva (ver [Regla 8:7](#), [Regla 16:1.b](#), [Regla 16:3.d](#) y [Regla 16:6.c](#)). El encuentro se reanudará con un golpe franco a favor del equipo contrario ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 13:1.b](#); no obstante, ver la [Aclaración Nº 7](#)).

El “Oficial Responsable de Equipo” deberá asegurarse de que, una vez que el partido haya comenzado, ninguna otra persona, salvo los Oficiales de Equipo que estén inscritos en el acta (4 como máximo) y los Jugadores que están autorizados a participar (ver [Regla 4:3](#)), permanezca en la zona de cambios. **Una infracción de esta Regla implica una sanción progresiva para el “Oficial Responsable de Equipo”** (Ver la [Regla 16:1.b](#), la [Regla 16:3.d](#) y la [Regla 16:6.c](#)).

- 4:3.** Un Jugador u Oficial de Equipo **está autorizado a participar** si está presente al comienzo del partido y está incluido en el acta del mismo.

Los Jugadores y Oficiales de Equipo que lleguen después de haber comenzado el encuentro, tienen que obtener la autorización del Anotador y Cronometrador para jugar y deben ser inscritos en el acta del partido.

Un Jugador **que está autorizado a participar** puede, en principio, entrar en el terreno de juego en cualquier momento a través de la propia línea de cambio de su equipo (ver, no obstante la [Regla 4:4](#) y la [Regla 4:6](#))

El “Oficial Responsable de Equipo” debe asegurarse de que solamente los Jugadores autorizados a participar entren en el terreno de juego. Una infracción de esta Regla se sancionará como **conducta antideportiva del “Oficial Responsable de Equipo”** de acuerdo con la [Regla 13:1.a](#), la [Regla 13:1.b](#), la [Regla 16:1.b](#), la [Regla 16:3.d](#), y la [Regla 16:6.c](#) (ver, no obstante, la [Aclaración N° 7](#)).

SUSTITUCIONES DE JUGADORES.

- 4:4.** Los Jugadores Suplentes podrán entrar en cualquier momento y repetidamente (ver, no obstante, la [Regla 2:5](#)) **sin avisar**, siempre que los Jugadores a los que sustituyan ya hayan abandonado el terreno de juego ([Regla 4:5](#)).

Los Jugadores implicados en la sustitución deberán salir y entrar en el terreno de juego por la propia línea de cambio de su equipo ([Regla 4:5](#)).

Estos requisitos también se aplicarán para un cambio de Porteros (ver también la [Regla 4:7](#) y la [Regla 14:10](#)).

Estas “Reglas sobre sustituciones” también se aplican durante un Tiempo Muerto (Time-Out) (excepto durante un Tiempo Muerto de Equipo).

Comentario:

El propósito de la “línea de cambios” es asegurar sustituciones deportivas y ordenadas. No se ha establecido con la intención de provocar sanciones en otras situaciones, como cuando un Jugador pisa la línea de banda o la línea de portería de forma descuidada y sin ninguna intención de obtener una ventaja (por ejemplo, para tomar agua o una toalla en el banco sólo un poco más allá de la línea de cambios, o abandonando el campo de forma deportiva cuando se le sanciona con una exclusión y cruza la línea de banda hacia el banco pero justo por fuera de la línea de 15 cm.).

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015

El uso táctico e ilegal de la zona exterior al terreno de juego se trata separadamente en la [Regla 7:10](#).

- 4:5.** Un **cambio antirreglamentario** será sancionado con dos (2) minutos de exclusión para el Jugador infractor. Si más de un Jugador del mismo equipo realizan un cambio antirreglamentario en la misma situación, solamente será sancionado el primer Jugador que cometió la infracción.

El encuentro se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 13:1.b](#); ver, no obstante, la [Aclaración Nº 7](#))

- 4:6.** Si un **Jugador adicional** entra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio, o si un Jugador interfiere ilegalmente en el partido desde la zona de cambios, será sancionado con dos (2) minutos de exclusión. Por lo tanto, el equipo se reducirá en un Jugador sobre el terreno de juego durante los dos (2) minutos siguientes (además del hecho de que el Jugador adicional entrante debe abandonar el terreno de juego).

Si un Jugador entra en el terreno de juego mientras cumple una exclusión de dos (2) minutos, recibirá una exclusión adicional de dos (2) minutos. Esta exclusión comenzará inmediatamente, de modo que el equipo se reduce aún más en el terreno de juego durante la coincidencia de tiempo entre la primera y la segunda exclusión.

En ambos casos, el encuentro se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 13:1.b](#); ver, no obstante, la [Aclaración Nº 7](#)).

EQUIPACIÓN.

- 4:7.** Todos los Jugadores de Campo de un mismo equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseños de los dos equipos debe distinguir claramente a uno del otro.

El uniforme de los Jugadores debe estar compuesto por una camiseta de manga corta o larga y un pantalón deportivo.

Todos los Jugadores utilizados en la posición de Portero en un equipo deben vestir el mismo color, el cual debe distinguirse del de los Jugadores de Campo de ambos equipos y del(los) Portero(s) del equipo contrario ([Regla 17:3](#)).

- 4:8.** Los Jugadores deben llevar números visibles que serán de al menos 20 cm. de altura en la parte posterior de la camiseta y de al menos 10 cm. en la parte delantera.

Los números utilizados deberían ser del **1** al **99**.

Un Jugador que alterna las posiciones de Portero y Jugador de Campo **debe llevar el mismo número** en ambas posiciones.

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

4:9. Los Jugadores (si utilizan calzado) **deben llevar zapatillas deportivas.**

No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los Jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protectores de la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, “piercing” visibles, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o montura sólida, o cualquier objeto que pueda ser peligroso ([Regla 17:3](#)).

Pueden ser autorizados los anillos planos, pendientes pequeños y “piercing” visibles, siempre que estén cubiertos de tal forma que no se consideren peligrosos para los Jugadores.

Están permitidas las cintas para el pelo, los pañuelos para la cabeza y el brazalete de Capitán, siempre y cuando estén hechos de un material blando y elástico.

A los Jugadores que incumplan estos requisitos no se les permitirá participar en el juego hasta que hayan corregido el problema.

JUGADOR LESIONADO (CAÍDO EN EL SUELO O CON AVERÍA MECÁNICA EN SU SILLA DE RUEDAS).

4:10. Si un Jugador está sangrando o tiene sangre en el cuerpo o en el uniforme, **debe salir inmediata y voluntariamente el terreno de juego** (mediante una sustitución normal), con el fin de parar la hemorragia, cubrir la herida y limpiar el cuerpo y el uniforme. El Jugador no debe volver al terreno de juego hasta que esto se haya realizado.

Un Jugador que no siga las instrucciones de los Árbitros en relación con esta norma se considerará culpable de conducta antideportiva ([Regla 8:7](#), [Regla 16:1.b](#) y [Regla 16:3.d](#)).

4:11. Si se produce una lesión, **la caída de un Jugador que no puede levantarse sin ayuda o la avería mecánica de la silla de ruedas**, los Árbitros pueden dar permiso (mediante el [Gesto N° 15](#) y el [Gesto N° 16](#)) para que dos de las personas que “están autorizadas a participar” (ver [Regla 4:3](#)) entren en el terreno de juego durante un Tiempo Muerto (Time-Out), con el propósito específico de asistir a un Jugador lesionado, o ayudar a un Jugador caído en el suelo o con la silla de ruedas averiada de su equipo.

Si alguna otra persona penetra en el terreno de juego después de que dos personas ya lo hubiesen hecho, incluyendo a personas del equipo no afectado, será sancionada como una **entrada ilegal**; en el caso de un Jugador de acuerdo con la [Regla 4:6](#) y la [Regla 16:3.a](#), y en el caso de un Oficial de Equipo según la [Regla 4:2](#), la [Regla 16:1.b](#), la [Regla 16:3.e](#) y la [Regla 16:6.a](#).

Una persona a quien se le ha permitido entrar en el terreno de juego de acuerdo con la [Regla 4:11, párrafo 1º](#), pero, en vez de asistir al Jugador lesionado, caído en el suelo o con la silla de ruedas averiada, da instrucciones a los Jugadores, se aproxima a los adversarios o a los Árbitros, etc., se considerará culpable de **conducta antideportiva**. ([Regla 16:1.b](#), [Regla 16:3.d](#) y [Regla 16:6.c](#)).

4:12. SILLAS DE RUEDAS ([Figura 4 A](#))

- a) Debe prestarse especial atención a la silla de ruedas ya que es parte del Jugador. Las infracciones a las siguientes Reglas comportarán la prohibición de que la silla de ruedas pueda utilizarse durante el partido.

- b) La barra de protección horizontal en la parte frontal / lateral de la silla de ruedas **debe estar a 11 cm. del suelo** en su punto más adelantado y en toda su longitud.

Esta barra podrá ser recta o curvada pero no debe acabar en punta. Las medidas se tomarán con la(s) rueda(s) delantera(s) colocada(s) en dirección de avance.

Cuando la barra horizontal no exista, el reposapiés debe estar a 11 cm. del suelo, medidos hasta su punto más adelantado y en toda su longitud.

De existir la barra protectora horizontal, el reposapiés (situado detrás de la barra), puede tener cualquier altura siempre y cuando no toque el suelo.

- c) La parte inferior de los apoyapiés debe estar diseñada de forma tal que impida que se dañe la superficie de juego. Se permite el uso de una barra de protección debajo del reposapiés y de una (1) o dos (2) rueda(s) antivuelco ubicada(s) en la parte posterior de la silla.

- d) A la silla de ruedas se le podrá añadir uno o dos dispositivos anti-vuelco con un máximo total de dos pequeñas ruedas ("castor") **unidos al marco o al eje trasero** y situados en la parte posterior de la silla de ruedas. Estas ruedas ("castor") pueden estar con frecuencia o continuamente en contacto con el suelo. La anchura entre estos dispositivos ("castors") está limitada a la distancia entre el interior de las dos ruedas grandes.

Cuando el Jugador está sentado en la silla y en una posición de avance, **la máxima distancia permitida entre esta(s) rueda(s) ("castors") y la superficie de juego es de dos (2) cm.** La(s) rueda(s) antivuelco ("anti-tip castors") no debe(n) sobresalir del plano vertical que marca la parte más atrasada de las ruedas grandes. Este alineamiento deberá comprobarse cuando la silla esté en posición de avance.

Nota: Tal como se describe en este párrafo ([Regla 4:12.d](#)) la(s) rueda(s) antivuelco, no se considera(n) como rueda(s).

- e) Se permite (de forma optativa) utilizar un (1) sólo cojín en el asiento de la silla que debe tener las mismas dimensiones del asiento de la silla.

El espesor máximo del cojín (en caso de utilizarse) será el siguiente:

- Para los Jugadores de **1,0, 1,5, 2,0, 2,5 y 3,0** puntos, el cojín tendrá como máximo 10 cm. de espesor.
- Para los Jugadores de **3,5, 4,0 y 4,5** puntos, el espesor del cojín no excederá de 5 cm.

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015

La máxima altura desde el suelo a la parte superior del cojín, cuando se use cojín, o a la parte superior del asiento, cuando no se use, no debe exceder de:

- **63 cm. para Jugadores de las clases 1,0 a 3,0**
- **58 cm. para Jugadores de las clases 3,5 a 4,5**

La medición debe realizarse con la silla de ruedas en posición de avance.

- f) La silla estará provista de tres o cuatro ruedas, es decir, dos (2) ruedas grandes en la parte posterior y una (1) o dos (2) ruedas pequeñas en la parte delantera de la misma. Las ruedas grandes, incluyendo los neumáticos, podrán tener un diámetro máximo de **69 cm.**

En el caso de sillas con tres ruedas, la rueda pequeña ("castor") debe estar ubicada debajo y justo en el centro de la barra horizontal delantera de la silla. Se podrá añadir una segunda pequeña ruedecilla ("castor") a la única rueda delantera.

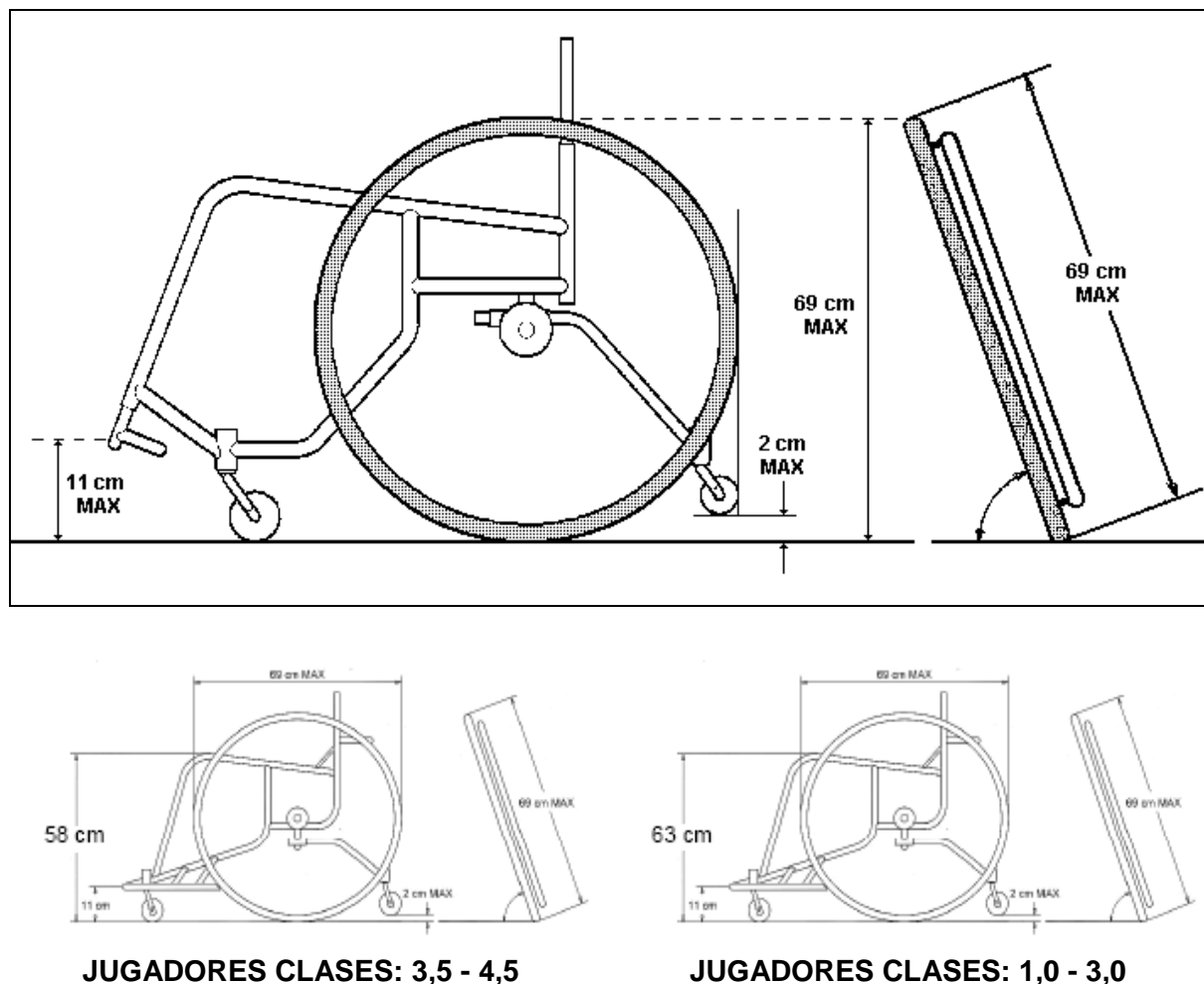
- g) Debe haber un aro apoya-manos en cada rueda grande.
- h) En la silla de ruedas no están permitidosartilugios que faciliten la conducción, frenos o cambio de marchas.
- i) **No está permitido que ningún neumático o rueda ("castor") deje marca en el suelo. Se puede hacer una excepción si se puede demostrar que las marcas pueden quitarse fácilmente.**
- j) Los apoya-brazos y otros soportes de la parte superior de la silla de ruedas que están sujetos a la silla de ruedas no deben proyectarse más allá de la línea de las piernas o del tronco del Jugador en la posición sentada natural.
- k) El acolchado de la barra horizontal que se encuentra situada en la parte posterior del respaldo **deberá tener un grosor mínimo de 1,5 cm. (15 mm.)**. Debe ser lo suficientemente flexible para permitir un hundimiento máximo de una tercera parte de su grosor original y debe tener un factor mínimo de hundimiento del 50%.

Esto quiere decir que si se aplica una fuerza inesperada sobre el acolchado, el hundimiento del acolchado no puede exceder del 50% de su grosor original. Dicho acolchado se coloca para prevenir posibles lesiones en las rodillas de los otros Jugadores.

Nota 1: Durante el partido es posible que se produzca algún problema en una silla de ruedas que provoque que la misma no funcione correctamente o sea peligrosa para su usuario o los demás Jugadores. Los Árbitros detendrán el partido en el momento más apropiado y permitirán al equipo repararla. **Si la reparación no puede ser completada en un tiempo máximo de 50 segundos, el Jugador debe ser sustituido.**

Nota 2: Es posible que un Jugador caiga de la silla sin que se haya producido ninguna falta. Los Árbitros deberán estar muy atentos a la necesidad de proteger a dicho Jugador en el momento que ellos determinen como el más apropiado para detener el juego.

Figura 4 A: Dimensiones de la Silla de Ruedas



La altura debe ser medida siempre desde el suelo hasta el punto más alto del asiento, incluido el cojín, si se utiliza.

4:13. Un Jugador debe estar firmemente sujeto a su silla de ruedas para intentar evitar el movimiento de levantarse de la silla. Para ello se deben utilizar correas o cinchas, que puedan ajustarse con tiras de velcro y/o hebillas, sobre sus muslos y/o abdomen.

Estas correas o cinchas deben estar hechas de cuero o de cualquier otro material sintético, elástico, blando y suave, que debe estar lo suficientemente acolchado para que no produzca rozaduras ni abrasiones a su usuario, ni a los otros Jugadores.

Las ataduras o amarres autorizadas que lleve un Jugador durante el juego deben estar marcadas en su tarjeta de juego, junto con los puntos de su Clasificación Funcional, tal y como se indica en el [Apéndice 1](#).

Apéndice 1:

**CÓMO MARCAR LAS ATADURAS O AMARRES EN LA LICENCIA DE JUEGO
O SOLICITUD DE LA MISMA**



REGLA 5: EL PORTERO

INTRODUCCIÓN.

El Portero es el Jugador designado por el equipo para defender la portería y juega, al igual que el resto de los Jugadores, sentado en su silla de ruedas.

Un Jugador que actúa como Portero puede, después de cambiar su uniforme, actuar en el terreno de juego como Jugador de campo. Igualmente un Jugador de Campo puede jugar como Portero en cualquier momento.

El cambio del Portero debe efectuarse desde la propia zona de cambios ([Regla 4:4](#)); ver también la [Regla 4:7](#) y la [Regla 14:10](#).

Se permite al Portero:

5:1. Tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas, en una acción defensiva sobre el área de portería.

5:2. Desplazarse con el balón dentro del área de portería sin estar sujeto a ninguna de las restricciones que se aplican a los Jugadores de campo ([Regla 7:2](#), [Regla 7:3](#), [Regla 7:4](#) y [Regla 7:7](#)); no obstante, al Portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería ([Regla 6:4](#), [Regla 6:5](#), [Regla 12:2](#) y [Regla 15:5.b](#)).

5:3. Salir del área de portería sin el balón y participar en el juego fuera de ella; al hacer eso, el Portero está sujeto a las mismas Reglas que se aplican a los Jugadores de campo (excepto en la situación descrita en la [Regla 8:5 - Comentario, párrafo 2º](#)).

Se considera que el Portero ha salido del área de portería tan pronto como cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas toca el suelo fuera de la línea del área de portería.

5:4. Salir del área de portería con el balón y jugarlo de nuevo en el área de juego, si aún no ha logrado controlarlo.

Al Portero no le está permitido:

5:5. Poner en peligro al adversario en una acción defensiva ([Regla 8:3](#) y [Regla 8:5](#), [Regla 8:5 Comentario](#) y [Regla 13:1.b](#)).

5:6. Salir del área de portería con el balón controlado. Esta acción se sanciona con un golpe franco (de acuerdo con la [Regla 6:1](#), [Regla 13:1.a](#) y [Regla 15:7, párrafo 3º](#)), si los Árbitros habían pitado para la ejecución del saque de portería; en caso contrario el saque de portería simplemente se repite ([Regla 15:7, párrafo 2º](#)). (No obstante, ver la interpretación de la “ley de la ventaja” en la [Regla 15:7](#), si el Portero perdiera el balón fuera del área de portería después de haber cruzado la línea con el balón en la mano).

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015

- 5:7.** Tocar el balón cuando está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, mientras el Portero está dentro de ella ([Regla 6:1](#) y [Regla 13:1.a](#)).
- 5:8.** Introducir el balón dentro del área de portería cuando está parado o rodando por el suelo fuera del área de portería ([Regla 6:1](#) y [Regla 13:1.a](#)).
- 5:9.** Volver a entrar en el área de portería desde el área de juego con el balón ([Regla 6:1](#) y [Regla 13:1.a](#)).
- 5:10.** Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla o con la silla de ruedas, cuando éste se mueve en el suelo en el área de portería hacia el área de juego ([Regla 13:1.a](#)).
- 5:11.** Franquear la línea de restricción del Portero (línea de 4 metros) o su prolongación a ambos lados, antes de que el balón haya salido de la mano del adversario que está ejecutando un lanzamiento de 7 metros ([Regla 14:9](#)).

Comentario:

Siempre y cuando el Portero esté en contacto con el suelo sobre o por detrás de la línea de restricción (línea de 4 metros), le está permitido mover cualquier otra parte de su cuerpo, en el aire, sobre o por encima de esta línea.

- 5:12.** Chocar intencionadamente contra el Jugador que penetra en el área de portería desde la zona del extremo o de tiro de punta ([Regla 1:10](#)), cumpliendo con lo estipulado en la [Regla 6:3.c](#). y sus [Comentarios](#).

Comentario: Esta acción será sancionada con un lanzamiento de 7 metros a favor del equipo contrario ([Regla 14:1.d](#)) y, de acuerdo con la severidad del contacto, puede llevar una sanción progresiva para el Portero (ver la [Aclaración Nº 8](#)).

- 5:13.** Levantarse (despegar las nalgas del asiento) de manera evidente, evitando con esta acción la consecución de un gol.

Comentario: Esta acción será sancionada con un lanzamiento de 7 metros a favor del equipo contrario ([Regla 14:1.e](#)) y llevará sanción progresiva para el Portero, conforme a lo establecido en la [Regla 8:3, párrafo 3º](#).

- 5:14.** Tirarse de su silla de ruedas, evitando con esta acción la consecución de un gol.

Comentario: Esta acción será sancionada con un lanzamiento de 7 metros a favor del equipo contrario ([Regla 14:1.e](#)) y conlleva la exclusión directa por dos (2) minutos del Portero (ver la [Regla 8:4.g.3](#), la [Regla 8:8.f](#) y la [Regla 16:3.k](#)).

REGLA 6: EL ÁREA DE PORTERÍA

6:1. Sólo se permite al Portero entrar en su propia área de portería (ver, no obstante, la [Regla 6:3](#)), **excepto cuando un Jugador entra desde la zona del extremo o de tiro de punta (Regla 1:10) conforme a la Regla 6:3.c y Comentarios**. Se considera que se ha entrado en el área de portería, que incluye la línea del área de portería, cuando un Jugador de campo la toca con cualquier parte de su cuerpo o de su silla de ruedas.

6:2. Cuando un Jugador de campo entra en el área de portería, las decisiones serán las siguientes:

- a) **Saque de portería**, cuando un Jugador del equipo en posesión del balón entra en el área de portería con el balón o entra sin el balón, pero obtiene una ventaja al hacerlo ([Regla 12:1](#)), **excepto cuando entra desde la zona del extremo o de tiro de punta (Regla 1:10) conforme a la Regla 6:3.c y sus Comentarios**.
- b) **Golpe franco**, cuando un Jugador de campo del equipo defensor entra en el área de portería y obtiene una ventaja, pero sin destruir una clara ocasión de gol ([Regla 13:1.b](#)); ver también la [Regla 8:7](#).
- c) **Lanzamiento de 7 metros**, cuando un Jugador de campo del equipo defensor penetra en el área de portería y debido a esto destruye una clara ocasión de gol ([Regla 14:1.a](#)). El propósito de esta Regla es que el concepto “entrar en el área de portería” no quiere decir solamente tocar la línea del área de portería con una rueda de la silla, sino pisar claramente dentro del área de portería con alguna rueda.

6:3. Entrar en el área de portería no se sanciona, cuando:

- a) Un Jugador penetra en el área de portería después de jugar el balón, siempre que esto no suponga una desventaja para los adversarios.
- b) Un Jugador de uno de los equipos entra en el área de portería sin balón y no obtiene ninguna ventaja al hacerlo.
- c) Un Jugador que recibe el balón fuera del área de portería, entra por la zona del extremo o de tiro de punta y efectúa un lanzamiento a portería en un tiempo máximo de tres (3) segundos sin tocar la línea de tres (3) metros. (Ver la [Regla 7:2](#), la [Regla 5:5](#) y la [Aclaración N° 8](#))

Comentarios: Cuando un Jugador en posesión del balón quiera entrar en el área de portería desde la zona del extremo para ejecutar el tiro de punta, deberá propulsarse desde fuera del área, pues dentro de la misma no podrá tocar las ruedas de su silla. Igualmente, estando dentro del área de portería, este Jugador no podrá pasar el balón a un compañero ni recibir el balón de otro Jugador.

Dispondrá de 3 segundos para, únicamente, efectuar un lanzamiento a portería, sin tocar la línea de tres (3) metros.

El Jugador en posesión del balón que esté botando también podrá entrar en el área de portería desde la zona del extremo para ejecutar el tiro de punta, después de dejar de botar el balón e impulsarse desde fuera del área de portería.

6:4. Se considera que el balón “no está en juego” cuando el Portero lo controla dentro del área de portería ([Regla 12:1](#)). El balón debe ser puesto de nuevo en juego mediante un saque de portería ([Regla 12:2](#)).

6:5. El balón **permanece en juego** mientras está rodando por el suelo dentro del área de portería. Está en posesión del equipo del Portero y sólo éste puede tocarlo. El Portero puede recogerlo, con lo cual el balón “no está en juego”, y entonces lo pone de nuevo en juego de acuerdo con la [Regla 6:4](#), la [Regla 12:1](#) y la [Regla 12:2](#) (ver, no obstante la [Regla 6:7.b](#)). Se sanciona con un golpe franco ([Regla 13:1.a](#)) si el balón es tocado por un compañero de equipo del Portero mientras está rodando (ver, no obstante, la [Regla 14:1.a](#) en relación con la [Aclaración 6:c](#)), y el partido continúa con un saque de portería ([Regla 12:1.\(III\)](#)) si el balón es tocado por un adversario.

El balón **deja de estar en juego** en cuanto se queda parado en el suelo en el área de portería ([Regla 12:1.\(II\)](#)). Está en posesión del equipo del Portero y sólo el Portero puede tocarlo.

El Portero debe ponerlo de nuevo en juego de acuerdo con la [Regla 6:4](#) y la [Regla 12:2](#) (ver, no obstante la [Regla 6:7.b](#)).

Sigue siendo un saque de portería si el balón es tocado por cualquier otro Jugador de cualquiera de los dos equipos ([Regla 12:1, párrafo 2º](#), y [Regla 13:3](#)).

Se permite tocar el balón cuando está en el aire sobre el área de portería, siempre y cuando eso esté en conformidad con la [Regla 7:1](#) y la [Regla 7:8](#).

6:6. El juego continúa (por medio de un saque de portería, de acuerdo con la [Regla 6:4](#) y la [Regla 6:5](#)) si un Jugador del equipo defensor **toca** el balón en una acción defensiva y el balón es controlado por el Portero o se queda parado en el área de portería.

6:7. Si un Jugador juega el balón, de manera intencionada, hacia su propia área de portería, las decisiones serán las siguientes:

- a) Gol, si el balón entra en la portería.
- b) Golpe franco, si el balón queda parado en el área de portería o si el Portero toca el balón y éste no entra en la portería ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 13:1.b](#)).
- c) Saque de banda, si el balón sale por la línea exterior de portería ([Regla 11:1](#)).
- d) El juego continúa si el balón pasa a través del área de portería y vuelve al área de juego, sin haber sido tocado por el Portero.

6:8. Un balón que vuelve del área de portería al área de juego continúa en juego.

REGLA 7: CÓMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN. JUEGO PASIVO

CÓMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN.

Está permitido:

- 7:1.** Lanzar, agarrar, parar, empujar y golpear el balón utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza y tronco.
- 7:2.** Retener el balón durante un máximo de tres (3) segundos, tanto en las manos como cuando se encuentra parado en el suelo ([Regla 13:1.a](#)).
- 7:3.** Dar tres (3) impulsos como máximo a la silla de ruedas con el balón en las manos ([Regla 13:1.a](#)); se considera un impulso:
- a) Cualquier movimiento de avance o retroceso de las manos sobre el aro o las ruedas grandes de la silla y que haga que éstas giren, tanto hacia delante como hacia atrás; ya sea en línea recta, girando, o pivotando sobre una rueda frenada.

Comentario:

*La acción de **frenar la silla con las manos sobre la rueda o el aro**, sin que haya un movimiento de avance o retroceso de las manos, **no supone un impulso**.*

7:4. Tanto parado como en carrera:

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

Tan pronto como el balón se agarre con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los tres (3) segundos siguientes o después de **no más de tres (3) impulsos a la silla de ruedas** ([Regla 13:1.a](#)).

Se considera que se comienza a driblar o a botar el balón cuando el Jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo o su silla de ruedas y lo dirige hacia al suelo, o bien lo lanza para iniciar el regate (dribling) sin dar más de tres impulsos sin el balón.

Después de que el balón ha tocado a otro Jugador o la portería, se permite al Jugador palmeo el balón o botarlo y recogerlo de nuevo (ver, no obstante, la [Regla 14:6](#)).

- 7:5.** Pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él.

7:6. Jugar el balón cuando se está de rodillas, sentado, apoyado sobre una mano, semi-acostado o tumbado en el suelo.

Esto significa que cuando un Jugador de campo, que está en posesión del balón, cae de su silla de ruedas puede pasar el balón a un compañero o lanzar a la portería desde el suelo, siempre y cuando no tarde más de tres (3) segundos en hacerlo ni se mueva por el suelo (arrastrándose o gateando) o intente levantarse con el balón en su poder.

Comentario:

Es conforme a las Reglas si un Jugador con balón cae al suelo, se desliza y entonces juega el balón. Este es también el caso si un Jugador se lanza al suelo a por el balón, lo controla y lo juega.

No está permitido:

7:7. Después de que el balón haya sido controlado, tocarlo más de una vez, a menos que, entretanto, éste haya tocado el suelo, a otro Jugador o la portería ([Regla 13:1.a](#)); sin embargo, tocarlo más de una vez no se sanciona si el Jugador hace una “recepción defectuosa”, esto es, el Jugador no consigue controlar el balón cuando trata de agarrarlo o pararlo).

7:8. Tocar el balón con un pie o pierna (por fuera de la silla) o pasar con la silla por encima del balón, ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 13:1.b](#)).

7:9. El juego continúa si el balón toca a un Árbitro en el terreno de juego.

7:10. Si un Jugador en posesión del balón sale del terreno de juego con una o ambas ruedas grandes de la silla (mientras el balón está todavía dentro del terreno), por ejemplo para evitar a un Jugador defensor, se sancionará con un golpe franco para el equipo contrario ([Regla 13:1.a](#)).

Si un Jugador del equipo en posesión del balón se sitúa fuera del terreno de juego sin el balón, los Árbitros le indicarán que debe situarse dentro del terreno. Si el Jugador no lo hace, o si la acción es posteriormente repetida por el mismo equipo, se sancionará con un golpe franco favorable al equipo contrario ([Regla 13:1.a](#)) sin que sea necesario realizar ninguna advertencia posterior. Tales acciones no implicarán una sanción disciplinaria según a la [Regla 8](#) y la [Regla 16](#).

7:11. Avanzar con la silla de ruedas mientras se lleva el balón sobre el regazo, las piernas o entre los muslos.

Comentario:

Se permite, al recibir el balón, apoyarlo un instante sobre el regazo o las piernas para acomodarlo a la mano antes de iniciar el regate (dribling), pasarlo o tirarlo.

JUEGO PASIVO.

- 7:11.** No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería. De la misma forma, no está permitido retrasar repetidamente la ejecución de un saque de centro, saque de banda, golpe franco o saque de portería del propio equipo (ver la [Aclaración Nº 4](#)).

Esta conducta se considera Juego Pasivo, y debe ser sancionada con un golpe franco contra el equipo en posesión del balón, a no ser que termine la tendencia al Juego Pasivo ([Regla 13:1.a](#)).

El golpe franco se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.

- 7:12.** Cuando se observa una clara tendencia al Juego Pasivo, se hará el gesto de advertencia de Juego Pasivo ([Gesto Nº 17](#)) obligando al equipo en posesión del balón a efectuar un lanzamiento a portería después de, como máximo, cinco (5) pases, o se señalará un golpe franco contra el equipo en posesión del balón (ver [Aclaración Nº 4](#)).

En caso de que se produzca una falta por parte del equipo defensor, se reducirá a un máximo de tres (3) pases y así sucesivamente.

En ciertas situaciones los Árbitros también podrán sancionar con un golpe franco al equipo en posesión del balón sin ninguna señal de advertencia previa; por ejemplo, cuando un Jugador se abstiene intencionadamente de aprovechar una clara situación de gol.

REGLA 8: FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA

8:1. Está permitido:

- a) Utilizar una mano abierta para quitar el balón de la mano de otro Jugador.
- b) Entrar en contacto lateral con la silla de ruedas del adversario (rueda con rueda) para controlarle y acompañarle, siempre que no se produzca un contacto brusco o que haga perder al adversario su equilibrio corporal.
- c) Bloquear el camino al contrario con la silla de ruedas, aunque no esté en posesión del balón, siempre que no se produzca un contacto brusco o que haga perder al adversario su equilibrio corporal.

Comentario:

Bloquear significa impedir que un oponente se mueva hacia un espacio abierto. Establecer el bloqueo, mantenerlo y salirse de él debe, en principio, hacerse de forma pasiva en relación con el adversario (ver, no obstante la [Regla 8:2.b](#)).

- d) **Cruzarse legalmente en la trayectoria de un adversario** (ver [Aclaración Nº 10](#)).
Un Jugador se cruza legalmente si se cumplen las siguientes condiciones:

- **El eje** de las ruedas traseras de la silla del Jugador que se cruza en el camino **debe sobrepasar la parte más frontal y delantera de la silla de ruedas de su oponente**, que es, o bien el reposapiés, o en caso de sillas con barra frontal de protección, el límite exterior de dicha barra.
- **El Jugador que se cruza en la trayectoria debe conceder al adversario tiempo y distancia suficientes para evitar un contacto brusco o grave**, ya que detener una silla de ruedas instantáneamente es imposible.

Comentario: Los elementos de tiempo y distancia.

Un Jugador en movimiento que se detiene delante de un oponente debe concederle suficiente distancia para que tenga la oportunidad de frenar o cambiar de dirección sin causar un contacto brusco o grave.

*Un contacto leve o normal puede considerarse como accidental siempre y cuando el Jugador intente **frenar o cambiar de dirección** su silla de ruedas.*

La distancia que necesita un Jugador para detenerse es directamente proporcional a la velocidad de su silla de ruedas.

Si un Jugador se cruza legalmente en la trayectoria de un adversario, entonces el oponente es el responsable de cualquier contacto brusco que pueda producirse, puesto que la primera obligación de un Jugador es controlar su silla de ruedas.

Cruzarse en la trayectoria de un oponente es ilegal y debe ser sancionado cuando un Jugador, con o sin balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria del adversario sin concederle tiempo para detenerse o cambiar de dirección y se produce un contacto brusco o grave.

Infracciones que normalmente no llevan a una sanción disciplinaria (considerar, sin embargo, los criterios de toma de decisión expuestos en la [Regla 8:3.a](#), [Regla 8:3.b](#), [Regla 8:3.c](#) y [Regla 8:3.d](#)).

8:2. No está permitido:

- a) Tirar del balón o golpearlo cuando el adversario lo tiene en sus manos.
- b) Bloquear al adversario con los brazos, las manos, las piernas o usar cualquier parte del cuerpo o la silla de ruedas para desplazarle o empujarle; esto incluye el uso peligroso de los codos, tanto en posición inicial como en movimiento.
- c) Agarrar a un adversario (del cuerpo, del uniforme o de la silla de ruedas), incluso si sigue libre para continuar jugando.
- d) Arrollar a un adversario o lanzarse contra él o su silla de ruedas.
- e) Levantar a la vez las dos ruedas traseras de la silla sin tener agarrada al menos una de las ruedas grandes para lanzar, alcanzar un balón u obtener algún otro tipo de ventaja injusta ([Regla 13:1.a](#)).

Comentarios: Se puede levantar lateralmente y al mismo tiempo una rueda grande y una pequeña del mismo lado (inclinarse o bascular).

Es legal “saltar” con la silla (por ejemplo, para separarse de un bloqueo) siempre que el Jugador mantenga, al menos, una mano agarrando una rueda grande de su silla de ruedas.

Infracciones que justifican una sanción disciplinaria según la [Regla 8:3](#), la [Regla 8:4](#), la [Regla 8:5](#) y la [Regla 8:6](#).

8:3. Las faltas en las que la acción se dirige principal o exclusivamente al cuerpo del adversario **deben llevar una sanción disciplinaria**.

Esto significa que, además de un golpe franco o lanzamiento de siete (7) metros, al menos la infracción debe ser castigada de forma progresiva, comenzando con una amonestación ([Regla 16:1](#)), después con exclusiones de dos minutos ([Regla 16:3.b](#)) y descalificación ([Regla 16:6.d](#)).

Se debe sancionar progresivamente al Jugador que se levante de su silla de ruedas (separe las nalgas del asiento) de manera evidente para alcanzar un balón u obtener cualquier otro tipo de ventaja injusta sobre el adversario.

Para faltas más graves, existen tres (3) niveles posteriores de sanciones basadas en los siguientes criterios de toma de decisión:

- Faltas que deben ser castigadas con una inmediata exclusión de dos (2) minutos ([Regla 8:4](#)).
- Faltas que deben ser castigadas con una descalificación ([Regla 8:5](#)).
- Faltas que deben ser castigadas con una descalificación y que además requieren un informe escrito ([Regla 8:6](#)).

Criterios de toma de decisión:

Para juzgar que sanciones disciplinarias son las apropiadas para faltas específicas, se aplican los siguientes criterios de toma de decisión. Estos criterios deben usarse en conjunto tal y como corresponde en cada situación:

- a) **La posición del Jugador que comete la falta** (posición frontal, lateral o desde atrás).
- b) **La parte del cuerpo contra la cual se dirige la acción ilegal** (torso, brazo lanzador, piernas, cabeza, cuello, garganta).
- c) **La dinámica de la acción ilegal** (la intensidad del contacto corporal ilegal, y/o el hecho de que la falta se produzca sobre un adversario en movimiento).
- d) **El resultado o efecto de la acción ilegal:**
 - El impacto sobre el cuerpo y el control del balón.
 - La reducción o la imposibilidad de la capacidad de movimiento.
 - La imposibilidad de la continuación del juego.

Para el juicio de las faltas es importante también la situación concreta de juego (por ejemplo, acción de lanzamiento, correr hacia un espacio abierto, situaciones que se producen a gran velocidad).

Infracciones que justifican una inmediata exclusión de dos (2) minutos.

8:4. Para ciertas faltas, la sanción es una **exclusión directa dos (2) minutos**, sin tener en cuenta el hecho de que el Jugador haya recibido una amonestación previamente o no.

Esto se corresponde especialmente con aquellas faltas en las que el Jugador culpable no tiene en consideración el peligro en que pone al adversario (ver también [Regla 8:5](#) y [Regla 8:6](#)).

Tomando en cuenta los criterios de toma de decisión expuestos en la [Regla 8:3](#), tales faltas podrían ser, por ejemplo:

- a) Faltas que se cometen con gran intensidad o contra un adversario que está corriendo a gran velocidad.
- b) Sujetar a un adversario o su silla durante largo tiempo o hacerle caer al suelo.
- c) Faltas dirigidas contra la cabeza, garganta o cuello.
- d) Golpear fuertemente el torso o el brazo lanzador.
- e) Intentar conseguir que el adversario pierda el control de su cuerpo (por ejemplo, agarrar la silla de ruedas de un oponente que está corriendo a gran velocidad o efectuando un lanzamiento; ver, no obstante, la [Regla 8:5.a](#)).
- f) Chocar contra un adversario o lanzarse contra él o su silla a gran velocidad.

- g) También las infracciones siguientes deben ser sancionadas **directamente con una exclusión** según la [Regla 16:3](#), aunque el infractor no haya sido amonestado previamente, por tratarse de acciones claramente contrarias al espíritu deportivo.
- 1) Quitar el(los) pie(s) del reposapiés de la silla de ruedas con el fin de obtener algún tipo de ventaja injusta ([Regla 16:3.i](#)).
 - 2) Utilizar cualquier parte de la(s) pierna(s) o muñones para frenar o dirigir la silla de ruedas ([Regla 16:3.j](#)).
 - 3) Tirarse el Portero de su silla de ruedas, evitando con esta acción la consecución de un gol ([Regla 16:3.k](#)).
 - 4) Entrar un Jugador en el terreno de juego que, con su puntuación, haga que su equipo exceda de los **18 puntos** reglamentarios ([Regla 16:3.l](#)). **Esta sanción será para el Entrenador**, aunque el equipo jugará dos minutos en inferioridad.

Infracciones que justifican una descalificación.

- 8:5. Un Jugador que ataca a un adversario de forma peligrosa para su integridad física, debe ser descalificado ([Regla 16:6.a](#)).** Este peligro para la integridad física del oponente surge de la gran intensidad de la falta o del hecho de que el adversario esté completamente desprevenido y, por lo tanto, no pueda protegerse adecuadamente (Ver [Regla 8:5 - Comentario](#)).

También debe ser descalificado por conducta antideportiva un Jugador que utilice una silla de ruedas que no cumpla con lo establecido en la [Regla 4:12](#). ([Regla 16:6.f](#))

Además de los criterios de la [Regla 8:3](#) y la [Regla 8:4](#), también deben tenerse en cuenta los siguientes criterios de toma de decisión:

- a) La pérdida real del control del cuerpo mientras corre con su silla de ruedas, o durante una acción de lanzamiento.
- b) Una acción particularmente agresiva contra una parte del cuerpo del adversario, especialmente la cara, garganta o cuello (la intensidad del contacto corporal).
- c) La actitud imprudente demostrada por el Jugador culpable en el momento de cometer la falta.

Comentario:

También una falta con un impacto físico muy pequeño puede ser muy peligrosa y producir una lesión grave si la falta es cometida en un momento en que el Jugador está lanzando, basculando o corriendo con su silla y, por lo tanto, no puede protegerse a sí mismo. En este tipo de situaciones, la base para juzgar si está justificada una descalificación es el peligro para el adversario y no la intensidad del contacto corporal.

Esto también aplica en aquellas situaciones en las que el Portero sale de su área de portería con la intención de interceptar un pase dirigido a un adversario.

Aquí, es responsabilidad del Portero asegurarse de que no se produce una situación peligrosa para la integridad física del adversario.

El Portero **debe ser descalificado** si:

- a) Consigue la posesión del balón, pero al realizar esta acción choca con el Jugador adversario.
- b) No puede alcanzar o controlar el balón, pero igualmente choca con el adversario.

Si los Árbitros están convencidos en una de estas situaciones de que, sin la acción ilegal por parte del Portero, el adversario hubiera conseguido agarrar el balón, entonces debe ordenarse un lanzamiento de siete (7) metros.

Descalificación debida a una acción especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada (además debe hacerse informe por escrito).

8:6. Si los Árbitros consideran que una acción es especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada, están obligados a remitir un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Indicaciones y características que podrían servir como criterios de toma de decisión además de las descritas en la [Regla 8:5](#) son:

- a) Una acción especialmente imprudente o peligrosa.
- b) Una acción premeditada o malintencionada, que no esté relacionada de ninguna forma con la situación de juego.

Comentario: Cuando se comete una falta de las que contemplan la [Regla 8:5](#) o la [Regla 8:6](#), durante el último minuto de un partido, con la intención de evitar un gol, esta acción debe considerarse como “conducta antideportiva extremadamente grave” según la [Regla 8:10.d](#) y castigada según corresponde.

Actitud antideportiva que justifica una sanción disciplinaria según la [Regla 8:7](#), la [Regla 8:8](#), la [Regla 8:9](#) y la [Regla 8:10](#).

Se considera actitud antideportiva cualquier expresión, verbal o no verbal, que no sea conforme con el espíritu de la ética deportiva (deportividad). Esto se refiere tanto a Jugadores como a Oficiales de Equipo, dentro o fuera del terreno de juego.

Para la sancionar la conducta antideportiva, la conducta antideportiva grave y la conducta extremadamente antideportiva, se establecen cuatro niveles diferentes de acciones:

- Acciones que deben ser castigadas progresivamente ([Regla 8:7](#)).
- Acciones que deben ser castigadas con una exclusión directa de dos (2) minutos ([Regla 8:8](#)).
- Acciones que deben ser castigadas con una descalificación ([Regla 8:9](#)).
- Acciones que deben ser sancionadas con una descalificación e informe por escrito ([Regla 8:10](#)).

Actitud antideportiva que justifica una sanción progresiva.

8:7. Las acciones que se describen a continuación, bajo los epígrafes a) - f), son ejemplos de conducta antideportiva que debe ser sancionada progresivamente, comenzando con una amonestación ([Regla 16:1.b](#)).

- a) Protestas contra las decisiones arbitrales, o manifestaciones verbales y no verbales (gestuales) que pretendan influir en una decisión arbitral específica.
- b) Importunar a un adversario o un compañero de equipo mediante palabras o gestos, o gritar a un oponente para distraerle.
- c) Retrasar la ejecución de un saque o lanzamiento del equipo contrario, bien sea por no respetar la distancia de tres (3) metros o de cualquier otra forma.
- d) Hacer “teatro”, intentando confundir a los Árbitros en relación con acciones del oponente o exagerando el efecto de una acción, con la intención de provocar un Tiempo Muerto (Time-Out) o una sanción inmerecida al adversario.
- e) Interceptar activamente un lanzamiento o un pase utilizando el pie, la pierna por debajo de la rodilla o la silla de ruedas. Los movimientos puramente reflejos, tales como juntar las piernas, no deben ser sancionados (ver también la [Regla 7:8](#)).
- f) Entrar repetidamente en la propia área de portería por razones tácticas.

Conducta antideportiva que justifica una exclusión inmediata de dos (2) minutos.

8:8. Ciertas acciones antideportivas son, por su propia naturaleza, consideradas como más graves y deben ser sancionadas con una inmediata exclusión de dos (2) minutos, independientemente de que el Jugador o los Oficiales de Equipo hayan recibido una amonestación previa o no.

Esto incluye:

- a) Protestas que se realicen con gestos enérgicos, en voz alta o de forma provocativa.
- b) Cuando se toma una decisión en contra del equipo en posesión del balón y el Jugador que tiene el balón no lo pone inmediatamente a disposición del equipo contrario dejándolo caer o depositándolo en el suelo.
- c) Impedir el acceso a un balón que ha caído en la zona de cambios.
- d) Quitar el(los) pie(s) del reposapiés de la silla de ruedas con el fin de obtener algún tipo de ventaja injusta ([Regla 8:4.g.1](#) y [Regla 16:3.i](#)).
- e) Utilizar cualquier parte de la(s) pierna(s) o muñones para frenar o dirigir la silla de ruedas ([Regla 8:4.g.2](#) y [Regla 16:3.j](#)).
- f) Tirarse el Portero de su silla de ruedas, evitando con esta acción la consecución de un gol ([Regla 8:4.g.3](#) y [Regla 16:3.k](#)).
- g) Exceder, un equipo, de los 18 puntos reglamentarios sobre el terreno de juego ([Regla 8:4.g.4](#) y [Regla 16:3.l](#)). **Esta sanción será para el Entrenador.**

Conducta antideportiva grave que justifica una descalificación.

8:9. Algunas formas de conducta antideportiva son consideradas tan graves que merecen una descalificación.

Se indican a continuación algunos ejemplos:

- a) Lanzar o golpear el balón desplazándolo lejos, de manera clara, después de una decisión de los Árbitros.
- b) Si un Portero claramente se inhibe de intentar detener un lanzamiento de 7 metros.
- c) Lanzar el balón deliberadamente contra un adversario durante una interrupción del juego. Si se hace con mucha fuerza y desde corta distancia, será considerado más apropiadamente como una “acción especialmente imprudente” según la [Regla 8:6](#) citada más arriba.
- d) Cuando el ejecutor de un lanzamiento de 7 metros golpea la cabeza del Portero, si el Portero no mueve su cabeza en la dirección del balón.
- e) Cuando el lanzador de un golpe franco golpea a un defensor en la cabeza, si el defensor no mueve su cabeza en la dirección del balón.

Comentario:

En el caso de un lanzamiento de siete (7) metros o de un golpe franco, el lanzador es el responsable de no poner en peligro al Portero o al defensor.

- f) Una acción de revancha tras haber recibido una falta.
- g) Utilizar un Jugador, de forma antideportiva, una silla de ruedas que no cumpla con lo establecido en la [Regla 4:12](#). (Ver [Regla 8:5, párrafo 2º](#) y [Regla 16:6.f](#))

Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave (que además exige informe por escrito).

8:10. Si los Árbitros consideran una conducta como extremadamente antideportiva, deben remitir un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades deportivas responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores.

Las siguientes acciones pueden servir como ejemplos:

- a) **Comportamiento insultante o amenazante dirigido a otra persona, por ejemplo: Árbitro, Anotador, Cronometrador, Delegado, Oficial de Equipo, Jugador o Espectador.** Tal comportamiento puede ser de forma verbal o no verbal (por ejemplo: expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico).
- b) **(I)** La intromisión por parte de un Oficial de Equipo en el partido, dentro del terreno de juego o desde la zona de cambios, o

(II) Un Jugador que destruye una clara ocasión de gol, bien mediante una entrada ilegal en el terreno de juego ([Regla 4:6](#)) o actuando desde la zona de cambios.

- c) Si durante el último minuto de un partido el balón no está en juego y un Jugador o un Oficial de Equipo impide o retrasa la ejecución de un saque o un lanzamiento del equipo contrario, para evitar que sean capaces de lanzar a portería o de obtener una clara ocasión de gol; **esto se considera como conducta antideportiva extremadamente grave** y esto se refiere a cualquier tipo de interferencia (por ejemplo: con acción física limitada, interceptando un pase, interferencia con la recepción del balón, no soltando el balón).
- d) Si durante el último minuto de un partido el balón está en juego y los adversarios, mediante una acción de las comprendidas en la [Regla 8:5](#) o la [Regla 8:6](#), impiden al equipo en posesión del balón lanzar a portería o conseguir una clara ocasión de gol; **esto no sólo debe ser castigado con una descalificación** tal y como indican la [Regla 8:5](#) y la [Regla 8:6](#), sino que se debe enviar también un informe por escrito.

REGLA 9: EL GOL

9:1. Se consigue un gol cuando el balón ha rebasado completamente la línea de gol (ver [Figura 4](#)), siempre y cuando no se haya cometido ninguna infracción a las Reglas por parte del lanzador, un compañero o un Oficial de su equipo antes o durante el lanzamiento. El Árbitro de Portería confirmará que se ha conseguido el gol con dos (2) cortos toques de silbato y el [Gesto Nº 12](#).

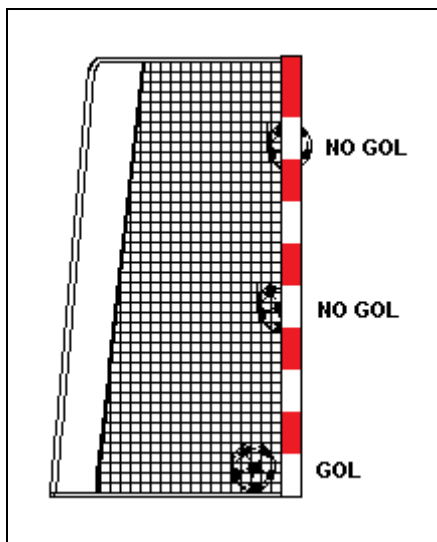
Se concederá el gol si hay una infracción a las Reglas por parte de un defensor pero el balón entra en la portería.

Un gol **no puede ser concedido** si un Árbitro, el Cronometrador o el Delegado han interrumpido el juego antes de que el balón haya cruzado completamente la línea de gol.

Se concederá gol a favor del equipo contrario si un Jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto en la situación donde un Portero esté ejecutando un saque de portería ([Regla 12:2, párrafo 2º](#))

Comentario: Se concederá un gol si una persona u objeto no participante en el partido (Espectadores, etc.) impide la entrada del balón dentro de la portería y los Árbitros están convencidos de que, de otra forma, el balón habría entrado en la portería.

Figura 4: El Gol



9:2. Un gol que ha sido concedido ya no puede ser anulado, una vez que el Árbitro Central haya tocado el silbato para el correspondiente saque de centro (ver, no obstante, el [Comentario de la Regla 2:9](#)).

Los Árbitros deben dejar claro (sin un saque de centro) que han concedido un gol, si la señal de final de un periodo suena inmediatamente después de que se haya marcado un gol y antes de que el saque de centro pueda ser ejecutado.

Comentario:

Un gol debería anotarse en el marcador tan pronto como ha sido concedido por los Árbitros.

- 9:3.** El equipo que haya marcado más goles que el contrario es el ganador. El encuentro está empatado si ambos equipos han marcado el mismo número de goles o no han marcado ningún gol (ver [Regla 2:2](#)).

REGLA 10: EL SAQUE DE CENTRO

10:1. Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige empezar con el balón en su posesión. Los contrarios tienen el derecho de elegir campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los adversarios ejecutarán el saque de centro.

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

Un nuevo sorteo debe realizarse antes de cada período de prórroga. Todas las normas anteriormente citadas según la [Regla 10:1](#) también son de aplicación en las prórrogas.

10:2. Después de un gol el juego se reanuda con un saque de centro que es ejecutado por el equipo que ha encajado el gol (ver, no obstante, la [Regla 9:2, párrafo 2º](#)).

10:3. El saque de centro se ejecuta en cualquier dirección desde el centro del terreno de juego (con una tolerancia hacia ambos lados de aproximadamente 1,5 metros). Es precedido por un toque de silbato y debe ser ejecutado dentro de los tres (3) segundos siguientes ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 15:7, párrafo 3º](#)).

El Jugador que ejecuta el saque de centro debe tener al menos **una rueda pequeña de su silla en contacto con la línea central y las ruedas grandes por detrás de la línea** ([Regla 15:6](#)), y debe mantenerse en esta posición hasta que el balón haya salido de su mano ([Regla 13:1.a](#) y [Regla 15:7, párrafo 3º](#)) (ver también la [Aclaración Nº 5](#)).

Nota: A los compañeros del equipo del lanzador no se les permite cruzar la línea central hasta el toque de silbato ([Regla 15:6](#)).

10:4. Para el saque de centro al comienzo de cada tiempo (incluido cualquier periodo de prórroga), todos los Jugadores deben encontrarse en su propia mitad del terreno de juego.

Sin embargo, para el saque de centro después de haberse marcado un gol, los Jugadores contrarios al equipo del lanzador están autorizados a estar en cualquier parte del terreno de juego.

No obstante, **en ambos casos los Jugadores del equipo contrario tienen que estar al menos a tres metros del Jugador que ejecuta el saque de centro** ([Regla 15:4](#), [Regla 15:9](#) y [Regla 8:7.c](#)).

REGLA 11: EL SAQUE DE BANDA

- 11:1.** Se ordena saque de banda cuando el balón ha cruzado completamente la línea de banda o cuando un Jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar el balón antes de que éste haya cruzado la línea exterior de portería de su equipo.

También se concede cuando el balón ha tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego.

- 11:2.** El saque de banda se ejecuta sin toque de silbato por parte de los Árbitros (ver no obstante la [Regla 15:5.b](#)), por los Jugadores contrarios al equipo cuyo Jugador tocó por última vez el balón antes de que éste cruzara la línea o tocara en el techo u objeto fijo.

- 11:3.** El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda o, si cruzó la línea de portería, por su lado desde la intersección de la línea de banda y la línea exterior de portería.

Para un saque de banda concedido después de que el balón haya tocado el techo o un objeto fijo sobre el terreno de juego, el lanzamiento se ejecutará desde el punto más próximo a la línea de banda más cercana con relación al lugar dónde el balón tocó en el techo o en el objeto fijo.

- 11:4.** El lanzador debe estar con una rueda pequeña de su silla sobre de la línea de banda ([Regla 15:6](#)) y permanecer en esa posición hasta que el balón ha salido de su mano ([Regla 15:7, párrafo 2º](#), [Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)). No hay restricciones para la colocación del resto de las ruedas.

- 11:5.** Mientras se está ejecutando el saque, los Jugadores contrarios no pueden estar a menos de tres (3) metros del lanzador ([Regla 15:4](#), [Regla 15:9](#) y [Regla 8:7.c](#)).

Esto no se aplica, sin embargo, si están situados justo al lado de su propia línea de área de portería (aunque la distancia entre ellos y el lanzador sea menor de tres (3) metros).

REGLA 12: EL SAQUE DE PORTERÍA

12:1. Se concede un saque de portería cuando:

- I. Un Jugador del equipo contrario ha invadido el área de portería cometiendo una infracción contra la [Regla 6:2.a](#).
- II. El Portero ha controlado el balón en su área de portería o el balón está parado en el suelo dentro del área de portería ([Regla 6:4](#) y [Regla 6:5](#)).
- III. Un Jugador del equipo contrario ha tocado el balón cuando éste estaba rodando o parado en el suelo dentro del área de portería ([Regla 6:5, párrafo 1º](#)).
- IV. El balón ha sobrepasado la línea exterior de portería, después de haber sido tocado por el Portero o por un Jugador del equipo contrario.

Esto significa que en todas estas situaciones se considera que el balón no está en juego, y que el partido se reanuda con un saque de portería ([Regla 13:3](#)) aunque haya una infracción del equipo al que pertenece el Portero después de conceder un saque de portería y antes de que se haya ejecutado.

12:2. El saque de portería lo ejecuta el Portero, sin toque de silbato por parte del Árbitro (ver, no obstante, la [Regla 15:5.b](#)), desde el área de portería, por encima de la línea del área de portería.

Se considera ejecutado el saque de portería cuando el balón, lanzado por el Portero, ha rebasado completamente la línea del área de portería.

Se permite a los Jugadores del otro equipo estar justamente fuera de la línea del área de portería, pero no se les permite tocar el balón hasta que éste haya rebasado completamente dicha línea ([Regla 15:4](#), [Regla 15:9](#) y [Regla 8:7.c](#)).

REGLA 13: EL GOLPE FRANCO

DECISIÓN DE GOLPE FRANCO.

13:1. En principio, **los Árbitros interrumpen el juego y lo reanudan con un golpe franco favorable al equipo contrario cuando:**

- a) El equipo en posesión del balón comete una infracción a las Reglas que conlleva la pérdida de la posesión.

(Ver [Regla 4:2](#), [Regla 4:3](#), [Regla 4:5](#), [Regla 4:6](#), [Regla 5:6](#), [Regla 5:7](#), [Regla 5:8](#), [Regla 5:9](#), [Regla 5:10](#), [Regla 6:5, párrafo 1º](#), [Regla 6:7.b](#), [Regla 7:2](#), [Regla 7:3](#), [Regla 7:4](#), [Regla 7:7](#), [Regla 7:8](#), [Regla 7:10](#), [Regla 7:11](#), [Regla 7:12](#), [Regla 8:2](#), [Regla 10:3](#), [Regla 11:4](#), [Regla 13:7](#), [Regla 14:4](#), [Regla 14:5](#), [Regla 14:6](#), [Regla 14:7](#), [Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 15:8](#)).

- b) El equipo contrario comete una infracción a las Reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo.

(Ver [Regla 4:2](#), [Regla 4:3](#), [Regla 4:5](#), [Regla 4:6](#), [Regla 5:5](#), [Regla 6:2.b](#), [Regla 6:7.b](#), [Regla 7:8](#) y [Regla 8:2](#)).

13:2. Los Árbitros **deberían permitir la continuidad del juego** evitando interrumpirlo de forma prematura con la decisión de un golpe franco.

Esto significa que, de acuerdo con la [Regla 13:1.a](#), los Árbitros no concederán golpe franco si el equipo defensor obtiene la posesión del balón inmediatamente después de haber cometido la infracción el equipo atacante.

Igualmente, de acuerdo con la [Regla 13:1.b](#), los Árbitros no deberían intervenir hasta que esté claro que el equipo atacante ha perdido la posesión del balón o no puede continuar el ataque debido a la infracción cometida por el equipo defensor.

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

La [Regla 13:2](#) no se aplica en el caso de infracciones contra la [Regla 4:2](#), la [Regla 4:3](#), la [Regla 4:5](#), la [Regla 4:6](#) o la [Regla 19:2](#) en que el juego deberá interrumpirse de inmediato, normalmente a través de la intervención del Cronometrador.

13:3. Si se comete una infracción que normalmente se sanciona con un golpe franco de acuerdo con la [Regla 13:1.a](#) y la [Regla 13:1.b](#) **cuando el balón no está en juego**, el juego se reanuda con el lanzamiento que corresponde a la situación de la interrupción existente.

13:4. Además de las situaciones indicadas en la [Regla 13:1.a](#) y la [Regla 13:1.b](#), **se señala también un golpe franco para reanudar el juego en aquellas situaciones en que el juego se interrumpe** (por ejemplo, cuando el balón está en juego), incluso cuando no ha habido infracción a las Reglas:

- a) Si un equipo está en posesión del balón en el momento de la interrupción del juego, este equipo deberá conservar la posesión del balón.
- b) Si ningún equipo está en posesión del balón, entonces al equipo que tuvo la posesión del balón en el último momento se le concederá de nuevo la posesión.

13:5. Si se toma la decisión de golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón cuando el Árbitro hace sonar el silbato, **el Jugador que esté en posesión del mismo en ese momento deberá soltarlo o depositarlo en el suelo** de forma que pueda ser jugado inmediatamente ([Regla 8:8.b](#)).

EJECUCIÓN DEL GOLPE FRANCO.

13:6. Normalmente **el golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del Árbitro** (ver, no obstante, [Regla 15:5.b](#)) y, en principio, desde el lugar en que se cometió la infracción.

Los siguientes casos son excepciones a este principio:

Se ejecuta el golpe franco en las situaciones descritas en la [Regla 13:4.a](#) y la [Regla 13:4.b](#), después del toque de silbato, en principio desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción.

Si un Árbitro o Delegado Técnico (de la IHF, de una Federación Continental o de una Federación Nacional) interrumpe el juego debido a una infracción de un Jugador u Oficial de Equipo del equipo defensor, y la consecuencia es una advertencia verbal o sanción disciplinaria, el golpe franco se ejecutará desde el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego, si este lugar es más favorable que la situación donde se cometió la infracción.

La misma excepción del párrafo anterior se aplica, si el Cronometrador interrumpe el juego por infracciones según la [Regla 4:2](#), la [Regla 4:3](#), la [Regla 4:5](#) o la [Regla 4:6](#); y también si un equipo **excede el límite de los 18 puntos** reglamentarios ([Regla 19:2](#)).

Como se indica en la [Regla 7:11](#), los golpes francos sancionados como consecuencia del Juego Pasivo se ejecutarán desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento en que el juego fue interrumpido.

A pesar de los principios básicos y los procedimientos establecidos en los párrafos anteriores, **nunca se puede ejecutar un golpe franco dentro de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento o dentro de la línea de golpe franco del equipo contrario.**

En cualquiera de los casos anteriormente expuestos, la ejecución tiene que realizarse en el lugar más cercano fuera del área restringida.

Comentario:

Si la posición correcta para la ejecución de un golpe franco es la línea de golpe franco del equipo defensor, la ejecución deberá hacerse principalmente en el lugar exacto.

Sin embargo, cuanto más lejos esté el lugar de ejecución de la línea de golpe franco del equipo defensor, más margen existe para permitir que un golpe franco sea ejecutado a una distancia corta del lugar preciso desde donde debería hacerse.

Este margen se incrementa gradualmente hasta tres metros, distancia que se aplica en el caso de que se vaya a ejecutar un golpe franco justo fuera de la propia área de portería del equipo que ejecuta el lanzamiento.

El margen mencionado no se aplicará después de una infracción contra la [Regla 13:5](#), si esta infracción se sanciona de acuerdo con la [Regla 8:8.b](#). En tales casos, la ejecución siempre se hará desde el lugar exacto donde se ha cometido la infracción.

- 13:7. Los Jugadores del equipo atacante no tienen que tocar ni rebasar la línea de golpe franco del equipo contrario** antes de que el golpe franco haya sido ejecutado. Ver también la restricción especial contemplada en la [Regla 2:5](#).

Los Árbitros tienen que corregir las posiciones de los Jugadores del equipo atacante que estén entre la línea de golpe franco y la línea del área de portería, antes de la ejecución del golpe franco, si las posiciones incorrectas tienen influencia en el juego ([Regla 15:3](#) y [Regla 15:6](#)). El golpe franco deberá ejecutarse después del toque de silbato ([Regla 15:5. b](#)).

El mismo procedimiento se aplicará ([Regla 15:7, párrafo 2º](#)) si los Jugadores del equipo atacante penetran en el área restringida durante la ejecución del golpe franco (antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador), si la ejecución del lanzamiento no fue precedida por un toque de silbato.

En caso de que la ejecución de un golpe franco se haya autorizado con un toque de silbato, si los Jugadores del equipo atacante tocan o rebasan la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador deberá concederse un golpe franco a favor del equipo defensor ([Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)).

- 13:8. Cuando se ejecuta un golpe franco, los Jugadores del equipo contrario tienen que permanecer a una distancia mínima de tres (3) metros del lanzador.** Están, no obstante, autorizados a situarse inmediatamente fuera de su propia línea de área de portería si el golpe franco está siendo ejecutado en su línea de golpe franco.

Las interferencias en la ejecución del golpe franco se sancionan de acuerdo con la [Regla 15:9](#) y la [Regla 8:7.c](#).

REGLA 14: EL LANZAMIENTO DE 7 METROS

DECISIÓN DE LANZAMIENTO DE 7 METROS.

14:1. Se ordena un lanzamiento de 7 metros cuando:

- a) Se frustra antirreglamentariamente una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por parte de un Jugador u Oficial de Equipo del equipo contrario.
- b) Hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol.
- c) Una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien que no participa en el juego; por ejemplo, cuando un Espectador penetra en el terreno de juego o detiene a los Jugadores por medio de un toque de silbato (excepto cuando se aplica el [Comentario de la Regla 9:1](#)).

Por analogía, esta Regla también se aplica en casos de “fuerza mayor” tales como un súbito corte de la energía eléctrica que detenga el juego precisamente durante una clara ocasión de gol.

- d) El Portero choca intencionadamente contra el Jugador que entró dentro del área de portería por la **zona del extremo** (ver [Regla 1:10](#)) para efectuar un tiro de punta, cumpliendo con lo especificado en [la Regla 6:3.c](#) y sus [Comentarios](#). ([Regla 5:12](#)).
- e) El Portero se levanta (despega sus nalgas del asiento) o se tira de su silla de ruedas y, con esta acción, impide un gol. (Ver [Regla 5:13](#) y [Regla 5:14](#)).

Para la definición de clara ocasión de gol, ver [Aclaración Nº 6](#).

14:2. Si un Jugador atacante mantiene totalmente el control del balón y de su cuerpo, a pesar de una infracción de las contempladas en la [Regla 14:1.a](#), no deberá ordenarse un lanzamiento de 7 metros ni siquiera si después el Jugador fracasa al utilizar la clara ocasión de gol.

Siempre que haya una posibilidad de lanzamiento de 7 metros, **los Árbitros deberán abstenerse de intervenir hasta que se pueda determinar claramente si una decisión de lanzamiento de 7 metros está plenamente justificada y es realmente necesaria.** Si el Jugador atacante consigue marcar un gol a pesar de la infracción de los defensores, no hay razón para ordenar un lanzamiento de siete (7) metros. Por el contrario, si se observa que un Jugador realmente ha perdido el balón o el control del cuerpo debido a una infracción, y que se ha perdido una clara ocasión de gol, se ordenará un lanzamiento de siete (7) metros.

14:3. Cuando se señala un lanzamiento de 7 metros, los Árbitros pueden conceder un Tiempo Muerto, pero sólo si existe un retraso sustancial, por ejemplo, debido a un cambio del Portero o del lanzador, y la decisión de solicitar el tiempo muerto está de acuerdo con los principios y criterios establecidos en la [Aclaración Nº 2](#).

LA EJECUCIÓN DEL LANZAMIENTO DE 7 METROS.

14:4. El lanzamiento de 7 metros debe ser ejecutado con un lanzamiento a portería dentro de los tres segundos posteriores al toque de silbato del Árbitro ([Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)).

14:5. El Jugador que está ejecutando el lanzamiento de 7 metros debe situarse detrás de la línea de 7 metros, a no más de un (1) metro de ella ([Regla 15:1](#) y [Regla 15:6](#)).

Después del toque de silbato del Árbitro, el lanzador **no puede tocar** la línea de 7 metros **ni rebasarla** con ninguna rueda de su silla antes de que el balón haya salido de su mano ([Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)).

14:6. Después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, el balón no podrá ser jugado de nuevo por el lanzador o un compañero de equipo hasta que haya tocado a un adversario o la portería ([Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)).

14:7. Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 7 metros, **los compañeros de equipo del lanzador tienen que situarse fuera de la línea de golpe franco** y permanecer allí hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador ([Regla 15:3](#) y [Regla 15:6](#)). **Si no lo hicieran así, se ordenará un golpe franco contra el equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros** ([Regla 15:7, párrafo 3º](#) y [Regla 13:1.a](#)).

14:8. Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros, **los Jugadores del equipo contrario deberán permanecer fuera de la línea de golpe franco**, y como mínimo a 3 metros de la línea de 7 metros, hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador. **En caso contrario, se repetirá el lanzamiento de 7 metros si no se hubiera marcado gol**, pero no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria.

14:9. **Se repite el lanzamiento de 7 metros**, a menos que se marque un gol, **si el Portero cruza su línea de restricción**, esto es, la línea de 4 metros ([Regla 1:7](#) y [Regla 5:11](#)), antes de que el balón salga de la mano del lanzador. No obstante, no debe aplicarse ninguna sanción disciplinaria al Portero.

14:10. **No está permitido cambiar al Portero una vez que el lanzador está preparado para ejecutar un lanzamiento de 7 metros, situado en la posición correcta y con el balón en la mano. En esta situación, cualquier intento de hacer un cambio se sancionará como comportamiento antideportivo** (Ver [Regla 8:7.c](#), [Regla 16:1.b](#) y [Regla 16:3.d](#)).

REGLA 15: INSTRUCCIONES GENERALES PARA LA EJECUCIÓN DE LOS SAQUES Y LANZAMIENTOS (SAQUE DE CENTRO, SAQUE DE BANDA, SAQUE DE PORTERÍA, GOLPE FRANCO Y LANZAMIENTO DE 7 METROS)

EL LANZADOR.

- 15:1.** Antes de la ejecución, el lanzador debe estar en la posición correcta indicada para el lanzamiento. El balón tiene que estar en la mano del lanzador ([Regla 15:6](#)). Durante la ejecución, excepto en el caso de un saque de portería, **el lanzador debe tener todas las ruedas de su silla en constante contacto con el suelo** hasta que el balón haya salido de su mano. (Ver también [Regla 7:6](#)).

El lanzador tiene que permanecer en la posición correcta hasta que el lanzamiento haya sido ejecutado ([Regla 15:7, párrafo 2º](#) y [Regla 15:7, párrafo 3º](#)).

- 15:2.** El lanzamiento se considera ejecutado cuando el balón ha salido de la mano del lanzador (ver, no obstante, [Regla 12:2](#))

El lanzador no tiene que tocar de nuevo el balón hasta que éste haya tocado a otro Jugador o la portería ([Regla 15:7](#) y [Regla 15:8](#)). Ver también otras restricciones para situaciones contempladas en la [Regla 14:6](#).

Se puede marcar un gol directamente desde cualquier lanzamiento, pero no puede conseguirse un “gol en contra” directamente a través de un saque de portería (por ejemplo, dejando caer el Portero el balón dentro de su propia portería).

LOS COMPAÑEROS DE EQUIPO DEL LANZADOR.

- 15:3.** Los compañeros del lanzador deben ocupar las posiciones indicadas para el lanzamiento en cuestión ([Regla 15:6](#)). Los Jugadores deben permanecer en las posiciones correctas hasta que el balón haya abandonado la mano del lanzador, excepto lo indicado en la [Regla 10:3, párrafo 2º](#).

Durante la ejecución, **el balón no debe ser tocado por un compañero ni entregado en la mano de este último** ([Regla 15:7, párrafo 2º](#) y [Regla 15:7, párrafo 3º](#)).

LOS DEFENSORES.

- 15:4.** Los Jugadores del equipo defensor deben ocupar las situaciones indicadas para el lanzamiento en cuestión y deben permanecer en la posición correcta hasta que el balón haya abandonado la mano del lanzador ([Regla 15:9](#)).

Las posiciones incorrectas por parte de los Jugadores defensores en relación con la ejecución de un saque de centro, de un saque de banda, o de un golpe franco **no deben ser corregidas por los Árbitros si ello no supone una desventaja para los Jugadores atacantes al ejecutar inmediatamente el lanzamiento**. Si hay una desventaja, se corregirán las posiciones.

TOQUE DE SILBATO PARA REANUDAR EL JUEGO.

15:5. El Árbitro deberá hacer sonar su silbato para reanudar el juego:

- a) Siempre en el caso de un saque de centro ([Regla 10:3](#)) o de un lanzamiento de 7 metros ([Regla 14:4](#)).
- b) En el caso de un saque de banda, saque de portería o golpe franco:
 - Para la reanudación después de un Tiempo Muerto (Time-Out).
 - Para reanudar el juego con un golpe franco según la [Regla 13:4](#).
 - Cuando haya habido un retraso en la ejecución.
 - Después de una corrección de la posición de los Jugadores.
 - Después de una advertencia verbal o de una amonestación.

El Árbitro puede juzgar apropiado, para mayor claridad, tocar su silbato para reanudar el juego en cualquier otra situación.

En principio, **el Árbitro no hará sonar su silbato para reanudar el juego** a menos o hasta que los requisitos para las posiciones de los Jugadores contemplados en la [Regla 15:1](#), [Regla 15:3](#) y [Regla 15:4](#) sean cumplidos. (Ver, no obstante, [Regla 13:7, párrafo 2º](#) y [Regla 15:4, párrafo 2º](#)). Si los Árbitros han hecho sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento, pese a la situación irregular por parte de los Jugadores, esos Jugadores están totalmente autorizados a intervenir en el juego.

Después del toque de silbato, el lanzador tiene que jugar el balón dentro de los tres (3) segundos posteriores.

SANCIONES.

15:6. Las infracciones cometidas por el lanzador o por sus compañeros antes de la ejecución de un lanzamiento (por ejemplo, en las acciones típicas de posiciones incorrectas o tocar el balón por parte de un compañero) **implicarán una corrección.** (Ver, no obstante, [Regla 13:7, párrafo 2º](#)).

15:7. Las consecuencias de las infracciones cometidas por el lanzador o sus compañeros de equipo ([Regla 15:1](#), [Regla 15:2](#) y [Regla 15:3](#)) durante la ejecución de un lanzamiento, dependen principalmente de si la ejecución fue precedida por un toque de silbato que ordenara la reanudación.

En principio, cualquier infracción durante una ejecución que no haya sido precedida por una señal de reanudación, será objeto de una corrección y llevará a una repetición del lanzamiento después del toque de silbato. Sin embargo, es de aplicación el concepto de “ley de la ventaja”, en analogía con la [Regla 13:2](#). Si el equipo del lanzador pierde inmediatamente la posesión después de una ejecución incorrecta, se considera que el lanzamiento ha sido ejecutado y el juego continúa.

En principio, **cualquier infracción durante una ejecución después de una señal de reanudación tiene que ser sancionada.** Esto se aplica cuando, por ejemplo, el lanzador salta durante la ejecución, retiene el balón más de tres (3) segundos o se mueve de la posición correcta antes de que el balón haya salido de su mano.

También se aplica si los compañeros de equipo se mueven y ocupan posiciones antirreglamentarias después del toque de silbato, pero antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador (Nota de la [Regla 10:3, párrafo 2º](#)). En estos casos, el lanzamiento original se anula y se concede un golpe franco a favor del equipo contrario ([Regla 13:a](#)) desde el lugar de la infracción (ver, no obstante, la [Regla 2:6](#)). Debe tenerse en cuenta la “ley de la ventaja” según la [Regla 13:2](#), por ejemplo, si el equipo del lanzador pierde la posesión del balón antes de que los Árbitros tengan oportunidad de intervenir, el juego continúa.

15:8 En principio, **cualquier infracción que se produzca inmediatamente después, relacionada con la ejecución, debe ser sancionada.** Esto se refiere a infracciones a la [Regla 15:2, párrafo 2º](#), por ejemplo, cuando el lanzador toca el balón una segunda vez antes de que haya tocado a otro Jugador o la portería, por ejemplo si lo bota, o lo coge de nuevo después de que esté en el aire o de que haya sido colocado en el suelo. Estas situaciones se sancionan con un golpe franco ([Regla 13:1.a](#)) a favor del equipo contrario. Como en el caso de la [Regla 15:7, párrafo 3º](#), debe aplicarse siempre la “ley de la ventaja”.

15:9. Excepto los casos indicados en la [Regla 14:8](#), [Regla 14:9](#), [Regla 15:4, párrafo 2º](#) y [Regla 15:5, párrafo 3º](#), **los Jugadores defensores que interfieran en la ejecución de un lanzamiento del equipo contrario** (por ejemplo, no ocupando una posición correcta inicialmente o moviéndose después hacia una posición incorrecta) **deberán ser sancionados.**

Esto se aplica sin tener en cuenta si sucede antes de la ejecución o durante ella (antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador). También se aplica independientemente de si el lanzamiento fue precedido o no por un toque de silbato que ordenara la reanudación del juego.

Se aplica la [Regla 8:7.c](#), en conjunción con la [Regla 16:1.b](#) y la [Regla 16:3.d](#). Un lanzamiento que haya sido afectado negativamente por la interferencia de un defensor debe, en principio, ser repetido.

REGLA 16: LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

AMONESTACIÓN.

16:1. Una amonestación es la sanción apropiada para:

- a) Faltas que deben ser sancionadas de forma progresiva ([Regla 8:3](#)). Comparar, no obstante, con la [Regla 16:3.b](#) y la [Regla 16:6.d](#).
- b) Conducta antideportiva que debe ser castigada de forma progresiva ([Regla 8:7](#)).

Comentario:

Un Jugador no debería recibir más de una amonestación y los Jugadores de un equipo no deberían recibir más de tres (3) amonestaciones en total. De ahí en adelante, el castigo debe ser de al menos una exclusión de dos (2) minutos.

Un Jugador que ya ha sido sancionado con una exclusión de dos minutos no debería, recibir una amonestación posteriormente.

Los Oficiales de un equipo no deberían recibir más de una amonestación en total.

16:2. El Árbitro indicará la amonestación al Jugador o al Oficial de Equipo infractor, así como al Anotador y Cronometrador mostrando una tarjeta amarilla. ([Gesto N° 13](#)).

EXCLUSIÓN.

16:3. Una exclusión (2 minutos) es la sanción apropiada:

- a) Por un cambio antirreglamentario, si un Jugador adicional entra en el terreno de juego o si un Jugador interfiere en el juego desde la zona de cambios ([Regla 4:5](#) y [Regla 4:6](#)); ver, no obstante, la [Regla 8:10.b\(II\)](#).
- b) Por **faltas** del tipo de las que contempla la [Regla 8:3](#), si el Jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el número máximo de amonestaciones (ver [Regla 16:1 - Comentario](#)).
- c) Por faltas de las comprendidas en la [Regla 8:4](#).
- d) Por conducta antideportiva de un Jugador según la [Regla 8:7](#), si el Jugador infractor y/o su equipo ya han recibido el máximo número de amonestaciones.
- e) Por conducta antideportiva de un Oficial según la [Regla 8:7](#), si uno de los Oficiales del equipo ya ha recibido una amonestación.
- f) Por conducta antideportiva de un Jugador u Oficial de Equipo según la [Regla 8:8](#). Ver también la [Regla 4:6](#).

- g) Como consecuencia de una descalificación de un Jugador o de un Oficial de Equipo ([Regla 16:8, párrafo 2º](#); ver, no obstante, la [Regla 16:11.b](#)).
- h) Por conducta antideportiva por parte de un Jugador, antes de que el juego se haya reanudado, después de haber sido sancionado con una exclusión de dos (2) minutos ([Regla 16:9.a](#)).
- i) Por quitar el(los) pie(s) del reposapiés de la silla de ruedas con el fin de obtener algún tipo de ventaja injusta ([Regla 8.4.g.1](#) y [Regla 8:8.d](#)).
- j) Por utilizar cualquier parte de la(s) pierna(s) o muñones para frenar o dirigir la silla de ruedas ([Regla 8.4.g.2](#) y [Regla 8:8.e](#)).
- k) Por tirarse el Portero de su silla de ruedas, evitando con esta acción la consecución de un gol ([Regla 8:4.g.3](#) y [Regla 8:8.f](#)).
- l) Por exceder, un equipo, de los 18 puntos reglamentarios sobre el terreno de juego ([Regla 8.4.g.4](#) y [Regla 8:8.g](#)). **Esta sanción será para el Entrenador**, aunque el equipo jugará durante dos (2) minutos en inferioridad.

Comentario:

No es posible, sin embargo, sancionar a los Oficiales de un equipo con más de una exclusión en total de dos (2) minutos.

Cuando un Oficial de Equipo es sancionado con una exclusión de dos (2) minutos, de acuerdo con la [Regla 16:3.e](#), el Oficial está autorizado a permanecer en la zona de cambios y a realizar sus funciones. Sin embargo, el número de Jugadores del equipo en el terreno de juego se reduce durante dos (2) minutos.

16:4. Después de señalar un Tiempo Muerto (Time-Out), **el Árbitro indicará claramente la exclusión** al Jugador o al Oficial de Equipo infractor, y al Anotador y Cronometrador mediante la gestoforma correspondiente, es decir, levantando un brazo con dos dedos extendidos ([Gesto Nº 14](#)).

16:5. Una exclusión **será por un tiempo de juego de dos (2) minutos**. La tercera exclusión para un mismo Jugador supone siempre una descalificación ([Regla 16:6.d](#)).

El Jugador excluido no está autorizado a participar en el juego durante su tiempo de exclusión, **y al equipo no se le permite reemplazarle** en el terreno de juego.

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

Una exclusión de dos (2) minutos continúa en la segunda parte del partido si ésta no ha terminado al final del primer tiempo. Lo mismo se aplica desde el final del tiempo normal de juego hasta la prórroga y durante la prórroga.

Una exclusión de dos (2) minutos no terminada al final de las prórrogas significa que el Jugador en cuestión **no está autorizado para participar en un posterior desempate** mediante lanzamientos de 7 metros, de acuerdo con el [Comentario de la Regla 2:2](#).

DESCALIFICACIÓN.

16:6. Una descalificación es la sanción apropiada:

- a) Por faltas según la [Regla 8:5](#) y la [Regla 8:6](#).
- b) **Por conducta antideportiva grave** de acuerdo con la [Regla 8:9](#) y **por conducta antideportiva extremadamente grave** según la [Regla 8:10](#), de un Jugador o un Oficial de Equipo, dentro o fuera del terreno de juego.
- c) **Por conducta antideportiva de cualquiera de los Oficiales de un equipo**, según la [Regla 8:7](#) después de haber recibido ya colectivamente una amonestación y una exclusión de dos (2) minutos de acuerdo con la [Regla 16:1.b](#), la [Regla 16:3.d](#) y la [Regla 16:3.e](#).
- d) Como consecuencia de una **tercera exclusión** al mismo Jugador ([Regla 16:5](#)).
- e) **Por conducta antideportiva significativa o repetida** durante un desempate tal como lanzamientos de 7 metros ([Comentario de la Regla 2:2](#) y [Regla 16:10](#)).
- f) Por utilizar una silla de ruedas que no cumpla con lo establecido en la [Regla 4:12](#) ([Regla 8.5, párrafo 2º](#))

16:7. Después de señalar un Tiempo Muerto (Time-Out), los Árbitros indicarán claramente la descalificación al Jugador u Oficial de Equipo infractor, así como al Anotador y Cronometrador, mostrando una tarjeta roja ([Gesto N° 13](#)).

16:8. Una descalificación de un Jugador u Oficial de Equipo es siempre para el resto del tiempo de juego. El Jugador u Oficial debe abandonar el terreno de juego y la zona de cambios inmediatamente. Después de esto, el Jugador u Oficial de Equipo, no está autorizado a mantener ningún tipo de contacto con el equipo.

La descalificación de un Jugador u Oficial de Equipo, tanto dentro como fuera del terreno de juego, durante el tiempo de juego, lleva consigo siempre una exclusión de dos minutos (2) para el equipo. Esto significa que el número de Jugadores en el terreno de juego de ese equipo se reduce en uno ([Regla 16:3.f](#)). Dicha reducción en el terreno de juego, sin embargo, dura 4 minutos si un Jugador ha sido descalificado en las circunstancias indicadas en la [Regla 16:9.b](#), [Regla 16:9.c](#) y [Regla 16:9.d](#).

Una descalificación reduce el número de Jugadores u Oficiales de que dispone el equipo (excepto según se indica en la [Regla 16:14.b](#)). Al equipo, sin embargo, se le permite aumentar el número de Jugadores en el terreno de juego otra vez, una vez finalizado el tiempo de dos (2) minutos de la exclusión.

Tal y como se indica en la [Regla 8:6](#) y la [Regla 8:10](#) las descalificaciones originadas por estas Reglas tienen que ser incluidas en un informe escrito a las autoridades responsables para que tomen acciones posteriores.

En tales casos, los Oficiales Responsables de Equipo y el Delegado ([Ver Aclaración N° 7](#)) deben ser informados inmediatamente después de la decisión.

MÁS DE UNA INFRACCIÓN EN LA MISMA SITUACIÓN.

16:9. Si un Jugador u Oficial de Equipo **comete más de una infracción simultáneamente o en secuencia directa antes de que se reanude el juego**, y estas acciones suponen diferentes sanciones disciplinarias, en principio, **sólo se debe aplicar la más severa de ellas.**

Existen, sin embargo, las siguientes excepciones específicas donde en todos los casos el equipo debe jugar con menos efectivos en el terreno de juego durante cuatro (4) minutos:

- a) Si un Jugador que ha recibido una exclusión de dos (2) minutos es culpable de conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, entonces **el Jugador es sancionado con dos (2) minutos de exclusión adicionales** ([Regla 16:3.g](#)). Si la exclusión adicional es la tercera, entonces el Jugador, debe ser descalificado.
- b) Si un Jugador que ha recibido una descalificación (directamente o por causa de una tercera exclusión) es culpable de conducta antideportiva antes de que se reanude el juego, entonces **el equipo recibe una sanción disciplinaria adicional**, así que la reducción será de cuatro (4) minutos ([Regla 16:8, párrafo 2º](#)).
- c) Si un Jugador que ha recibido una exclusión de dos (2) minutos es **culpable de conducta antideportiva grave o extremadamente grave** antes de que el juego se reanude, entonces el Jugador tiene que ser además descalificado ([Regla 16:6.c](#)). Estas sanciones combinadas llevan a una reducción durante cuatro (4) minutos ([Regla 16:8, párrafo 2º](#)).
- d) Si un Jugador que ha recibido una descalificación (directamente o por causa de una tercera exclusión) es culpable de conducta antideportiva grave o extremadamente grave antes de que se reanude el juego, entonces **el equipo recibe una exclusión adicional**, y por lo tanto la reducción será de cuatro (4) minutos ([Regla 16:8, párrafo 2º](#)).

INFRACCIONES DURANTE EL TIEMPO DE JUEGO.

16:10. La [Regla 16:1](#), la [Regla 16:3](#), y la [Regla 16:6](#) establecen las sanciones disciplinarias por acciones cometidas durante el tiempo de juego.

En el concepto “tiempo de juego” se incluyen las interrupciones, Tiempos Muertos (Time-Outs), Tiempos Muertos de Equipo y prórrogas. En todas las otras formas de desempate (por ejemplo, lanzamientos de 7 metros) sólo se aplica la [Regla 16:6](#).

De esta forma, cualquier tipo de conducta antideportiva significativa o repetida impide la participación posterior del Jugador en cuestión ([Regla 2:2 - Comentario](#)).

INFRACCIONES FUERA DEL TIEMPO DE JUEGO.

16.11. La conducta antideportiva, conducta antideportiva grave, conducta antideportiva extremadamente grave, o cualquier tipo de acción particularmente temeraria (Ver [Regla 8:6](#), [Regla 8:7](#), [Regla 8:8](#), [Regla 8:9](#) y [Regla 8:10](#)) por parte de un Jugador u Oficial de Equipo, que tengan lugar en las instalaciones donde se juega el partido pero fuera del tiempo de juego, deberán ser sancionadas como sigue:

Antes del encuentro:

- a) En caso de conducta antideportiva según la [Regla 8:7](#) y la [Regla 8:8](#) se sancionará con una **amonestación**.
- b) En caso de una acción de las contempladas bajo la [Regla 8:6](#) y la [Regla 8:10.a](#) se deberá sancionar al Jugador u Oficial culpable con **descalificación**, pero se permite al equipo empezar el encuentro con 14 Jugadores y 4 Oficiales. La [Regla 16:8, párrafo 2º](#), se aplica solamente para infracciones durante el tiempo de juego: por lo tanto, la descalificación no lleva aparejada una exclusión de dos (2) minutos.

Estas sanciones disciplinarias por infracciones cometidas antes del comienzo del partido pueden aplicarse en cualquier momento durante el mismo, cuando se descubra que el infractor es un participante en el partido, porque puede ser que en el momento del incidente esto no se conozca.

Después del partido:

- c) Es preciso elaborar un informe por escrito.

REGLA 17: LOS ÁRBITROS

17:1. Cada partido será dirigido por **dos Árbitros con la misma autoridad**. Son ayudados por un Anotador y un Cronometrador.

17:2. Los Árbitros **controlan la conducta** de los Jugadores y Oficiales de Equipo, desde el momento en que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.

17:3. Los Árbitros son los responsables de inspeccionar el terreno de juego, las porterías, y los balones antes de que comience el partido y deciden que balones serán utilizados ([Regla 1](#) y [Regla 3:1](#)).

Los Árbitros también comprueban la presencia de ambos equipos con los uniformes apropiados. Comprueban el acta del partido, el equipamiento de los Jugadores, así como sus sillas de ruedas ([Regla 4:12](#)). Se aseguran de que el número de Jugadores y Oficiales en la zona de cambios está dentro de los límites y comprueban la presencia e identidad del “Oficial Responsable de Equipo” de cada uno de los equipos. Cualquier irregularidad debe corregirse. ([Regla 4:1](#), [Regla 4:2](#), [Regla 4:7](#), [Regla 4:8](#) y [Regla 4:9](#)).

17:4. El sorteo ([Regla 10:1](#)) lo efectúa uno de los Árbitros en presencia del otro y del “Oficial Responsable de Equipo” de cada equipo; o de un Oficial de Equipo o Jugador (por ejemplo un Capitán del equipo) que actúe en representación del “Oficial Responsable de Equipo”.

17:5. En principio, todo el encuentro será dirigido por los mismos Árbitros.

Es responsabilidad de los Árbitros asegurar que el partido se juegue de acuerdo a las Reglas y deben sancionar cualquier infracción (ver, no obstante, la [Regla 13:2](#) y la [Regla 14:2](#)).

Si uno de los Árbitros no pudiera finalizar el encuentro, el otro Árbitro continuará el partido solo.

Nota: La I.W.H.F. y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho a aplicar Reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de los [párrafos 1º y 3º de la Regla 17:5](#).

17:6. Si ambos Árbitros pitan una infracción y están de acuerdo sobre el equipo que debería ser sancionado, pero tienen opiniones diferentes sobre la gravedad de la sanción, se impondrá la más grave de las dos sanciones.

17:7. Si ambos Árbitros pitan una infracción, o el balón ha salido del terreno de juego, y los dos Árbitros tienen opiniones diferentes sobre qué equipo debería tener la posesión del balón, se aplicará la decisión conjunta a la que lleguen los Árbitros después de consulta entre ambos. Si no son capaces de alcanzar una decisión conjunta, entonces prevalecerá la opinión del Árbitro Central.

Un Tiempo Muerto (Time-Out) es obligatorio. Tras la consulta entre los Árbitros, estos harán de forma clara la correspondiente gestoforma ([Gesto Nº 16](#)), y el partido se reanudará después del toque de silbato ([Regla 2:8.d](#) y [Regla 15:5](#)).

17:8. Ambos Árbitros son responsables del cómputo de los goles. También toman nota de las amonestaciones, exclusiones y descalificaciones.

17:9. Ambos Árbitros son responsables de controlar el tiempo de juego. Si hubiera duda sobre la exactitud del cronometraje, los Árbitros deben tomar una decisión conjunta (ver también la [Regla 2:3](#)).

Nota: La I.W.H.F. y las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho a aplicar Reglas especiales dentro de sus áreas de responsabilidad, con respecto a la aplicación de la [Regla 17:8](#) y la [Regla 17:9](#).

17:10. Los Árbitros son responsables de asegurar, después del encuentro, que el acta del partido está cumplimentada correctamente.

Las descalificaciones del tipo indicado en la [Regla 8:6](#) y la [Regla 8:10](#) deben explicarse en el acta del partido.

17:11. Las decisiones tomadas por los Árbitros con base en la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables. Solamente pueden presentarse apelaciones contra las decisiones que no sean conforme a las Reglas.

Durante el encuentro, **sólo los respectivos “Oficiales Responsables de Equipo”** están autorizados a dirigirse a los Árbitros.

17:12. Los Árbitros tienen derecho a suspender el partido temporal o permanentemente.

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

17:13. Los Árbitros deben llevar un uniforme cuyo color y diseño se distinga claramente del uniforme utilizado por ambos equipos.

17:14. Los Árbitros y el Delegado Técnico pueden usar equipos electrónicos para su comunicación interna. Las Reglas para su utilización serán determinadas por la Federación correspondiente.

REGLA 18: EL ANOTADOR Y EL CRONOMETRADOR

- 18:1.** En principio, el Cronometrador tiene la responsabilidad principal de controlar el tiempo de juego, Tiempos Muertos y el tiempo de exclusión de los Jugadores excluidos.

El Anotador tiene la responsabilidad principal de controlar las alineaciones de los equipos y debe inscribir a los Jugadores en el acta **junto con los puntos de su Clasificación Médica Funcional** ([Regla 19:1](#)). También debe controlar el acta del partido, la entrada de Jugadores que llegan después del comienzo del partido, y la entrada de los Jugadores que no están autorizados a participar.

Otras tareas, como el control del número de Jugadores y Oficiales de Equipo en la zona de cambios y la salida y entrada de los Jugadores Suplentes, **así como el control de los 18 puntos máximos sobre el terreno de juego** ([Regla 19:2](#)), se consideran responsabilidades conjuntas.

Comentario:

*Si, durante el transcurso de un partido, el Anotador o el Cronometrador descubren que un equipo tiene Jugadores sobre el terreno de juego que, **en conjunto, exceden de los 18 puntos reglamentarios, se detendrá el juego inmediatamente y se avisará a los Árbitros, los cuales sancionarán de acuerdo con las Reglas.** (Ver la [Regla 8:4.g.4](#), la [Regla 8:8.g](#) y la [Regla 16:3.l](#)).*

Generalmente, sólo el Cronometrador (y, cuando corresponda, el Delegado Técnico de la Federación responsable) debería interrumpir el juego cuando sea necesario.

Ver también la [Aclaración Nº 7](#) respecto al procedimiento correcto para las intervenciones del Anotador y el Cronometrador en el cumplimiento de las responsabilidades mencionadas anteriormente.

- 18:2.** Si no hay disponible una instalación mural de cronometraje, el Cronometrador debe mantener informado al “Oficial Responsable” de cada equipo sobre el tiempo jugado o el que queda por jugar, especialmente después de los Tiempos Muertos.

Si no hay disponible una instalación mural de cronometraje con una señal automática, el Cronometrador asume la responsabilidad de señalar el final del primer tiempo y el final del partido (ver [Regla 2:3](#)).

Si el cronómetro mural no puede indicar los tiempos de exclusión (al menos tres por equipo durante los encuentros de la IHF), el Cronometrador colocará en la mesa una tarjeta mostrando el final del tiempo de cada exclusión, junto con el número del Jugador excluido.

REGLA 19: EL SISTEMA DE PUNTUACIÓN Y CLASIFICACIÓN MÉDICA

19:1. Definición.

Para jugar en una Competición Oficial de la I.W.H.F. cada Jugador debe tener la correspondiente Licencia de Clasificación Oficial de Jugador expedida por la Comisión de Clasificación de Jugadores de la I.W.H.F.

Las Licencias de Clasificación de Jugador podrán expedirse en un Torneo Oficial por el Panel de Clasificación designado por la I.W.H.F. y se basa en las observaciones de los Clasificadores de acuerdo con los principios contenidos en el Manual Oficial de Clasificación de Jugadores.

Esta licencia contiene, entre otras cosas, el valor en puntos que se ha asignado al Jugador y las ataduras o amarres que dicho Jugador lleva puestas cuando juega.

El Comisario, ubicado en la mesa de Oficiales, es el responsable de verificar la validez de la licencia y la puntuación asignada al Jugador.

La **Clasificación Médica Funcional de los Jugadores** que está determinada por el Comité de Clasificación del Jugador de la I.W.H.F. tendrá los siguientes valores en puntos:

1, 1.5, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 4.5

19:2. Máximo de puntos en el terreno de juego.

El máximo de puntos permitido a un equipo sobre el terreno de juego, sumando los puntos de la Clasificación Médica Funcional de todos los Jugadores en pista, es de **18**.

En ningún momento, durante el transcurso de un partido, un equipo incluirá Jugadores en el terreno de juego cuya suma total de puntos exceda de los **18**, incluido el Portero.

Nota: Este límite de 18 puntos se aplicará en las competiciones oficiales de la I.W.H.F. En otras Competiciones, pueden aplicarse variaciones en el límite total de puntos.

GESTOFORMA IHF (GESTOS DE LOS ÁRBITROS)

Cuando se ordena un golpe franco o un saque de banda, **los Árbitros deberán señalar inmediatamente la dirección del lanzamiento que se va a ejecutar** ([Gesto Nº 7](#) o [Gesto Nº 9](#)).

Después de esto, según cada situación, se hará obligatoriamente el gesto correspondiente para indicar cualquier sanción personal ([Gesto Nº 13](#) o [Gesto Nº 14](#)).

Si parece necesario y útil explicar la razón de la decisión de ordenar un golpe franco o lanzamiento de siete (7) metros, se harán los Gestos correspondientes [1](#), [2](#), [3](#), [4](#), [5](#), [6](#) y [11](#) para una mejor información. (No obstante, el [Gesto Nº 11](#) deberá hacerse siempre en aquellas situaciones en las que la decisión de un golpe franco por Juego Pasivo no haya sido precedida por el [Gesto Nº 17](#)).

Los Gestos [12](#), [15](#) y [16](#) son obligatorios en aquellas situaciones donde se tienen que aplicar.

Los Gestos [8](#), [10](#) y [17](#) se utilizarán cuando los Árbitros los juzguen necesarios.

ÍNDICE DE LOS GESTOS

- [Gesto Nº 1](#) - Entrar en el área de portería.
- [Gesto Nº 2](#) - Dobles, doble bote.
- [Gesto Nº 3](#) - Pasos, o retener el balón más de tres segundos.
- [Gesto Nº 4](#) - Sujetar, agarrar o empujar.
- [Gesto Nº 5](#) - Golpear.
- [Gesto Nº 6](#) - Falta del atacante.
- [Gesto Nº 7](#) - Saque de Banda - Dirección.
- [Gesto Nº 8](#) - Saque de Portería.
- [Gesto Nº 9](#) - Golpe franco - Dirección.
- [Gesto Nº 10](#) - No respetar la distancia de tres (3) metros.
- [Gesto Nº 11](#) - Juego Pasivo.
- [Gesto Nº 12](#) - Gol.
- [Gesto Nº 13](#) - Amonestación (amarilla) - Descalificación (roja).
- [Gesto Nº 14](#) - Exclusión (2 minutos).
- [Gesto Nº 15](#) - Tiempo Muerto (Time-Out).
- [Gesto Nº 16](#) - Permiso para entrar dos personas (de las autorizadas) en el terreno de juego durante el Tiempo Muerto (Time-Out).
- [Gesto Nº 17](#) - Advertencia de Juego Pasivo.

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015



1. Entrar en el área de portería.



2. Dobles, doble bote.



3. Pasos. 3 segundos.



4. Agarrar, retener.



5. Golpear.



6. Falta de ataque.



7. Saque de banda - Dirección.



8. Saque de portería.



9. Golpe franco - Dirección.

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015



10. No respetar la distancia de tres (3) metros.



11. Juego Pasivo.



12. Gol.



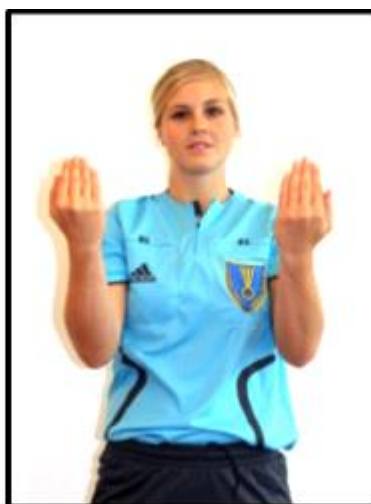
13. Amonestación (Amarilla) - Descalificación (Roja).



14. Exclusión (2 minutos).



15. Tiempo Muerto.



16. Permiso para entrar durante el Tiempo Muerto.



17. Advertencia de Juego Pasivo.

ACLARACIONES A LAS REGLAS DE JUEGO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

- ACLARACIÓN Nº 1** - EJECUCIÓN DEL GOLPE FRANCO DESPUÉS DE LA SEÑAL FINAL
(Regla 2:4, Regla 2:5 y Regla 2:6)
- ACLARACIÓN Nº 2** - TIEMPO MUERTO
(Regla 2:8)
- ACLARACIÓN Nº 3** - TIEMPO MUERTO DE EQUIPO
(Regla 2:10)
- ACLARACIÓN Nº 4** - JUEGO PASIVO
(Regla 7:11 y Regla 7:12)
- ACLARACIÓN Nº 5** - SAQUE DE CENTRO
(Regla 10:3)
- ACLARACIÓN Nº 6** - DEFINICIÓN DE “CLARA OPORTUNIDAD DE GOL”
(Regla 14:1)
- ACLARACIÓN Nº 7** - INTERVENCIÓN INTERRUPTIÓN POR PARTE DEL CRONOMETRADOR O DEL DELEGADO
(Regla 18:1)
- ACLARACIÓN Nº 8** - ZONA DEL EXTREMO O DE TIRO DE PUNTA
(Regla 1:10, Regla 6:3.c y sus Comentarios)
- ACLARACIÓN Nº 9** - JUGAR CON MENOS DE 7 JUGADORES
(Regla 1:10 y Regla 6:3.c)
- ACLARACIÓN Nº 10** - CRUZARSE EN LA TRAYECTORIA DE UN ADVERSARIO
(Regla 8:1.d)

1. EJECUCIÓN DEL GOLPE FRANCO DESPUÉS DE LA SEÑAL FINAL **([Regla 2:4](#), [Regla 2:5](#) y [Regla 2:6](#))**

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un golpe franco después de que el tiempo de juego haya finalizado, no está realmente interesado en intentar marcar un gol, bien porque el resultado del partido ya está claro, o porque el golpe franco se ha producido demasiado lejos de la portería del equipo contrario. Aunque técnicamente las Reglas requieren que el golpe franco sea ejecutado, los Árbitros deberían ser comprensivos y considerar que el golpe franco ha sido ejecutado si el Jugador que está próximo a la posición correcta simplemente deja caer el balón o lo entrega a los Árbitros.

En aquellos casos donde está claro que el equipo quiere intentar marcar un gol, los Árbitros deberían encontrar el equilibrio entre permitir esta oportunidad (incluso por muy pequeña que sea) y asegurar que la situación no se deteriore en un consumo de tiempo o en un “teatro” frustrante. Esto significa que los Árbitros deberían conseguir que los Jugadores de ambos equipos se situaran en las posiciones correctas firme y rápidamente, para que el golpe franco se ejecute sin demora. Las nuevas restricciones indicadas en la [Regla 2:5](#) respecto a las posiciones y los cambios de los Jugadores tienen que ser obligatoriamente aplicadas (ver [Regla 4:5](#) y [Regla 13:7](#)).

Los Árbitros deben estar muy atentos a otras infracciones en las que puede incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado ([Regla 15:4](#), [Regla 15:9](#), [Regla 16:1.b](#) y [Regla 16:3.d](#)). Además, los Jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución, por ejemplo, cuando uno o más Jugadores sobrepasan la línea de golpe franco después del toque de silbato, pero antes del lanzamiento ([Regla 13:7, párrafo 3º](#)), o cuando el lanzador se mueve o levanta las ruedas de su silla mientras ejecuta el lanzamiento ([Regla 15:1](#), [Regla 15:2](#) y [Regla 15:3](#)). **Es muy importante no conceder goles marcados antirreglamentariamente.**

2. TIEMPO MUERTO ([Regla 2:8](#))

Además de las situaciones indicadas en la [Regla 2:8](#), en las que en un Tiempo Muerto es obligatorio, se espera de los Árbitros que utilicen su buen criterio en relación con la necesidad de los Tiempos Muertos en otras situaciones.

A continuación se describen algunas situaciones típicas en las que los Tiempos Muertos no son obligatorios pero, sin embargo, tienden a darse en circunstancias normales:

- a) Existen influencias externas; por ejemplo, cuando hay que limpiar el terreno de juego.
- b) Un Jugador parece que está lesionado, está caído en el suelo o tiene algún tipo de avería mecánica en su silla de ruedas.
- c) Un equipo está claramente perdiendo tiempo; por ejemplo, cuando un equipo está retrasando la ejecución de un lanzamiento o un saque, o cuando un Jugador lanza el balón muy lejos, o no lo suelta.
- d) El balón toca el techo o cualquier parte de la instalación por encima del terreno de juego ([Regla 11:1](#)), y sale desviado lejos de la posición del saque de banda, causando un retraso inusual.

Para determinar la necesidad de un Tiempo Muerto en estas y otras situaciones, los Árbitros deben considerar primero si una interrupción del juego sin Tiempo Muerto crearía una desventaja injusta para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo está ganando por una amplia ventaja en el marcador cuando queda poco tiempo para finalizar el partido, podría no ser necesario conceder un Tiempo Muerto durante una breve interrupción para limpiar el terreno de juego. De modo parecido, si el equipo que sale perjudicado por la ausencia de un Tiempo Muerto es el mismo que, por alguna razón, está causando el retraso o perdiendo el tiempo, obviamente que no hay razón para conceder un Tiempo Muerto.

Otro factor importante es la duración de la interrupción. Muchas veces es difícil estimar la duración de una interrupción causada por una lesión; en tal caso es más prudente conceder un Tiempo Muerto. A la inversa, los Árbitros no deben precipitarse en conceder un Tiempo Muerto simplemente porque el balón haya salido del terreno de juego. En estos casos, el balón es a menudo devuelto y está listo para seguir el juego casi inmediatamente. En caso contrario, los Árbitros deberían concentrarse en poner rápidamente en juego el balón de reserva ([Regla 3:4](#)), con el fin de evitar un Tiempo Muerto innecesario.

El Tiempo Muerto obligatorio en relación con los lanzamientos de 7 metros ha sido eliminado. Puede ser aún necesario conceder un Tiempo Muerto basado en un juicio subjetivo, de acuerdo con los principios antes discutidos. Esto puede llevar a situaciones en las que uno de los equipos retrasa claramente la ejecución, incluyendo, por ejemplo, un cambio del Portero o del lanzador.

3. TIEMPO MUERTO DE EQUIPO ([Regla 2:10](#))

Cada equipo tiene derecho a recibir un **Tiempo Muerto de Equipo** durante un minuto en cada uno de los períodos de juego regular (pero no durante las prórrogas).

Un equipo que desea solicitar un Tiempo Muerto de Equipo debe hacerlo mediante la colocación de una tarjeta verde en la mesa, delante del Cronometrador, por parte de un Oficial del equipo (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15 x 20 cm. y tenga una gran “T” en cada lado).

Un equipo puede solicitar un Tiempo Muerto de Equipo sólo si está en posesión del balón (cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el Tiempo Muerto de Equipo siempre y cuando el equipo no pierda el balón antes de que el Cronometrador haya tenido tiempo de pitar (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

El Cronometrador interrumpe el juego haciendo sonar el silbato, y detiene el cronómetro ([Regla 2:9](#)). Hace la gestoforma de Tiempo Muerto (Time-Out) ([Gesto N° 15](#)) y señala con el brazo extendido al equipo que solicitó el Tiempo Muerto de Equipo.

La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que ha solicitado el Tiempo Muerto de Equipo, y permanece allí durante el Tiempo Muerto (Time-Out).

Los Árbitros confirman el Tiempo Muerto de Equipo, y el Cronometrador empieza a controlar en un reloj aparte la duración del mismo. El Anotador anota en el acta el tiempo exacto en que el Tiempo Muerto de Equipo ha sido solicitado.

Durante el Tiempo Muerto de Equipo, los Jugadores y Oficiales permanecen a la altura de sus zonas de cambios, bien en el terreno de juego o en la propia zona de cambios.

Los Árbitros se quedan en el centro del terreno de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del Anotador y Cronometrador para alguna consulta.

Las infracciones cometidas durante un Tiempo Muerto de Equipo tienen las mismas consecuencias que las infracciones cometidas durante el “tiempo de juego”. No es relevante en este contexto el hecho de que los Jugadores implicados estén dentro o fuera del terreno de juego; según la [Regla 8:7](#), [Regla 8:8](#), [Regla 8:9](#), [Regla 8:10](#), [Regla 16:1](#), [Regla 16:2](#), [Regla 16:3](#), [Regla 16:6](#), [Regla 16:7](#), [Regla 16:8](#) y [Regla 16:9](#), se puede sancionar con exclusión o descalificación a un Jugador por conducta antideportiva.

Después de **50 segundos** el Cronometrador hará sonar una señal acústica indicando que el juego debe ser reanudado dentro de 10 segundos.

Los equipos tienen la obligación de estar preparados para continuar el juego cuando finaliza el Tiempo Muerto de Equipo. El partido se reanuda bien con el lanzamiento que corresponda a la situación que existía antes de que fuera concedido el Tiempo Muerto o, si el balón estaba en juego, con un golpe franco para el equipo que solicitó el Tiempo Muerto de Equipo, desde el lugar donde el balón estaba en el momento de la interrupción.

Cuando el Árbitro hace sonar el silbato, el Cronometrador reanuda el funcionamiento del reloj.

4. JUEGO PASIVO ([Regla 7:11](#) y [Regla 7:12](#))

A. DIRECTRICES GENERALES.

La aplicación de las “**Reglas en relación con el Juego Pasivo**” tiene el objetivo de impedir formas de juego poco atractivas y retrasos intencionados en el partido.

Esto requiere que durante todo el partido, los Árbitros reconozcan y juzguen estas estrategias de pasividad de una manera eficaz.

Las estrategias de Juego Pasivo pueden ocurrir en todas las fases del ataque de un equipo, por ejemplo, mientras se lleva el balón de una parte a otra del campo durante la fase de construcción o durante la fase de finalización.

Estas estrategias de Juego Pasivo se utilizan más frecuentemente en las siguientes situaciones:

- Un equipo tiene una pequeña ventaja en el marcador en los momentos finales del partido.
- Un equipo tiene a un Jugador excluido.
- Cuando el equipo contrario es superior, especialmente en defensa.

Los criterios mencionados en las especificaciones siguientes raramente ocurren solos, sino que generalmente deben ser juzgados en su totalidad por los Árbitros. En particular se debe tener en cuenta el trabajo defensivo sin acciones antirreglamentarias.

B. LA UTILIZACIÓN DE LA GESTOFORMA DE ADVERTENCIA DE JUEGO PASIVO.

La gestoforma o señal de advertencia de Juego Pasivo debe hacerse, especialmente en las situaciones siguientes:

B1. Gestoforma de advertencia de Juego Pasivo cuando los cambios de Jugadores se hacen lentamente, o cuando el balón se mueve con lentitud de una parte a otra del campo.

Indicaciones típicas son:

- Jugadores que se quedan parados en el centro del terreno de juego esperando a que se completen las sustituciones.
- Un Jugador que retrasa la ejecución de un golpe franco (pretendiendo desconocer el punto exacto de ejecución), un saque de centro (porque el Portero tarda en recuperar el balón, por un mal pase intencionado hacia el centro del terreno de juego o por avanzar con la silla de ruedas lentamente con el balón hacia el centro del terreno de juego), un saque de portería o un saque de banda, después de que el equipo haya sido previamente advertido de que se abstenga de emplear tales tácticas de dilación o pérdida de tiempo.
- Un Jugador se encuentra parado botando el balón.

- El balón se juega hacia atrás, hacia el propio campo del equipo en posesión del mismo, sin que los contrarios ejerzan ninguna presión.

B2. Gestoforma de advertencia de Juego Pasivo en conexión con un cambio tardío durante la fase de construcción.

Indicaciones típicas son:

- Todos los Jugadores ya están situados en sus posiciones atacantes.
- El equipo comienza la fase de construcción con un juego de pases preparatorios.
- El equipo no realiza una sustitución hasta llegar a esta fase de juego.

Comentario:

Un equipo ha intentado un rápido contraataque desde su propia mitad del terreno de juego, pero no ha conseguido una ocasión inmediata de marcar gol después de llegar a la otra mitad del terreno de juego, debe ser autorizado a realizar un rápido cambio de Jugadores en esta fase.

B3. Durante una fase de construcción de ataque excesivamente larga.

En principio, siempre se debe permitir a un equipo una fase de construcción con un juego de pases preparatorios, antes de exigirles que empiecen una acción directa de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción excesivamente larga son:

- El ataque del equipo no conduce a ninguna acción directa de ataque.

Comentario: *Una acción directa de ataque existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos de movimientos de manera que ganan ventaja espacial sobre los defensores, o cuando incrementan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción.*

- Los Jugadores reciben el balón en repetidas ocasiones mientras se encuentran parados o cuando se mueven lejos de la portería.
- Un Jugador bota repetidamente el balón en situación estática.
- Cuando al enfrentarse a un contrario, el atacante se da la vuelta prematuramente, espera a que los Árbitros interrumpan el juego, o no gana ventaja espacial sobre el defensor.
- Acciones de defensa activa: Métodos defensivos que impiden que los atacantes incrementen el ritmo porque los defensores bloquean los intentos de mover el balón y los recorridos.
- Un criterio especial para fases de construcción excesivamente largas es aquel en que el equipo atacante no consigue un claro incremento del ritmo de juego desde la fase de construcción hasta la fase de finalización.

C. CÓMO USAR LA GESTOFORMA DE ADVERTENCIA DE JUEGO PASIVO.

Si un Árbitro (bien sea el Árbitro Central o el de Portería) interpreta que está próximo a producirse Juego Pasivo, levanta el brazo ([Gesto Nº 17](#)) para indicar su opinión de que el equipo no está intentando conseguir una posición de lanzamiento a portería. El otro Árbitro debería también hacer la misma gestoforma o señal.

La gestoforma de advertencia de Juego Pasivo, indica que el equipo en posesión del balón no está haciendo ningún intento de crear una oportunidad de marcar gol, o que está retrasando repetidamente la reanudación del juego.

El brazo se mantiene levantado hasta que:

- 1) El ataque finaliza, o
- 2) La gestoforma de advertencia ya no tiene validez (Ver a continuación).

Un ataque comienza cuando un equipo consigue la posesión del balón y se considera finalizado cuando ese equipo marca un gol o pierde la posesión.

La gestoforma de advertencia de Juego Pasivo normalmente tiene validez durante todo el resto del ataque. Sin embargo, durante el curso de un ataque hay dos situaciones en las que el juicio de Juego Pasivo deja de existir y la gestoforma deja de realizarse:

- 1) El equipo en posesión del balón lanza a portería y el balón vuelve al equipo lanzador tras rebotar en la portería o en el Portero (directamente o en forma de un saque de banda); o
- 2) Un Jugador o un Oficial de Equipo del equipo defensor recibe una sanción disciplinaria según la [Regla 16](#), debido a una falta o a conducta antideportiva.

En estas dos situaciones, al equipo en posesión del balón se le debe permitir una nueva fase de construcción.

D. DESPUÉS DE HABER REALIZADO LA GESTOFORMA DE ADVERTENCIA DE JUEGO PASIVO:

Después de mostrar la señal de advertencia, **los Árbitros deben señalar “Juego Pasivo” si el equipo no finaliza el ataque, con un lanzamiento a portería, después de haber efectuado un máximo de cinco (5) pases.**

En caso de que el equipo sufra una falta durante una acción ofensiva mientras los Árbitros están mostrando la señal de advertencia, este equipo tendrá tres (3) pases más para finalizar su ataque. Esta situación se repetirá cada vez que se produzca una infracción por parte del equipo defensor.

Comentario:

Los Árbitros tienen que procurar no tomar ninguna decisión de Juego Pasivo precisamente en el momento en el que el equipo atacante está realmente intentando lanzar a portería o iniciando algún movimiento hacia la portería de los contrarios.

Después de realizar la gestoforma de advertencia de Juego Pasivo, los Árbitros deberían conceder al equipo en posesión de balón algo de tiempo para modificar su sistema de juego. En este sentido, deben tenerse en cuenta los diferentes niveles de destreza según las edades y las distintas categorías.

Al equipo advertido se le debería permitir, por lo tanto, la posibilidad de preparar una acción directa de ataque hacia la portería.

Si el equipo en posesión del balón no realiza ningún intento claro de conseguir una posición para lanzar a portería, entonces uno de los Árbitros decide que se trata de Juego Pasivo ([Regla 7:11](#) y [Regla 7:12](#)). (Ver también más adelante los [“Criterios de toma de decisión después de realizar la gestoforma de advertencia de Juego Pasivo”](#)).

Nota importante: *El Juego Pasivo no debería señalarse durante un movimiento hacia delante con una oportunidad de lanzar a gol, o cuando se observa que el Jugador con el balón está a punto de intentar un lanzamiento a portería.*

Criterios de toma de decisión después de realizar la gestoforma de advertencia de Juego Pasivo.

D1. El equipo atacante:

- No muestra ningún incremento claro del ritmo de juego.
- No realiza ninguna acción directa hacia la portería.
- Realiza acciones uno contra uno en las que no se consigue ninguna ventaja espacial.
- Se retrasa al jugar el balón (por ejemplo, porque el equipo defensor bloquea las trayectorias de pase).

D2. El equipo defensor:

- Intenta impedir un incremento del ritmo de juego o una acción directa de ataque, mediante métodos defensivos reglamentarios.
- No se debe indicar Juego Pasivo si una defensa agresiva interfiere en el juego de ataque con constantes faltas.

E. APÉNDICE.

Indicaciones de una reducción del ritmo de juego:

- Acciones laterales y no en profundidad hacia la portería.
- Repetidas carreras diagonales por delante de los defensores sin ninguna presión sobre ellos.
- Ninguna acción en profundidad, como por ejemplo acciones uno contra uno o pasar el balón a Jugadores entre la línea de golpe franco y la línea del área de portería.

REGLAS UNIFICADAS DEL BALONMANO EN SILLA DE RUEDAS 2015

- Repetidos pases entre dos Jugadores sin incremento del ritmo de juego ni acciones dirigidas hacia la portería.
- Pases del balón entre todas las posiciones de ataque (Extremos, Pivote, Jugadores de 1ª Línea) sin incremento claro del ritmo de juego ni acciones claras hacia la portería.

Indicaciones de acciones uno contra uno en las que no se gana ninguna ventaja espacial:

- Acciones uno contra uno en una situación en la que está claro que no hay sitio para pasar (varios Jugadores defensores bloquean el paso).
- Acciones uno contra uno sin ninguna intención de profundizar hacia la portería.
- Acciones uno contra uno con el único objetivo de conseguir un golpe franco (por ejemplo, dejarse atrapar/inmovilizar o finalizar la acción uno contra uno aunque hubiera sido posible profundizar).

Indicaciones de métodos defensivos reglamentarios:

- Intentar no cometer falta, para así evitar una interrupción del juego.
- Obstruir la trayectoria del atacante, quizás utilizando dos defensores.
- Avanzar hacia delante para bloquear las trayectorias de pase.
- Hacer avanzar a los defensores para forzar a los atacantes hacia posiciones más retrasadas en el terreno de juego.
- Provocar que los atacantes pasen el balón hacia muy atrás, a posiciones inofensivas.

5. EL SAQUE DE CENTRO ([Regla 10:3](#))

Como un principio que guía la interpretación de la [Regla 10:3](#), los Árbitros deberían estar siempre dispuestos a facilitar a los equipos el uso del saque de centro rápido. Esto quiere decir que los Árbitros deberían evitar la búsqueda de excusas para repetir un saque de centro rápido o para sancionar a un equipo que lo intenta.

Por ejemplo, los Árbitros deben evitar que sus tareas de anotación u otras interfieran con el hecho de estar preparados para controlar rápidamente las posiciones de los Jugadores. El Árbitro Central debería estar siempre dispuesto a pitar en el preciso momento en que el Jugador que efectúa el saque alcanza la posición correcta, suponiendo que no hay una clara necesidad de corregir las posiciones de otros Jugadores.

Los Árbitros deben tener en mente que los compañeros del lanzador están autorizados a traspasar la línea central tan pronto como suena el silbato. (Esta es una excepción al principio básico de la ejecución de los saques y lanzamientos).

Aunque la Regla establece que **el lanzador debe pisar con una de las ruedas pequeñas de su silla de ruedas la línea central y estar dentro de una distancia de 1,5 metros del centro**, los Árbitros no deberían ser excesivamente rigurosos ni tampoco preocuparse por unos centímetros. El objetivo principal es evitar situaciones injustas para el adversario con respecto a cuándo y dónde se ejecuta el saque de centro.

Además, la mayor parte de los campos no tienen el punto central marcado, y algunos terrenos incluso tienen la línea central interrumpida por anuncios publicitarios. En estos casos, el lanzador y el Árbitro estarán obligados a estimar cuál es la posición correcta, y cualquier insistencia en la exactitud sería entonces poco realista e inapropiada.

6. DEFINICIÓN DE UNA CLARA OPORTUNIDAD DE GOL ([Regla 14.1](#))

En lo que se refiere a la [Regla 14:1](#), existe una clara oportunidad de gol cuando:

- a) Un Jugador que ya tiene el balón y el control de su cuerpo junto a la línea del área de portería contraria, tiene la oportunidad de lanzar a portería sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento por métodos reglamentarios. Esto también se aplica si el Jugador aún no controla el balón pero está listo para una inmediata recepción del mismo; no obstante, ningún adversario debe estar en una posición tal que pueda evitar la recepción del balón por métodos legales.
- b) Un Jugador, que tiene el balón y el control de su cuerpo, está corriendo (o botando) solo hacia el Portero en un contraataque, sin que ningún oponente sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque. Esto también se aplica si el Jugador aún no tiene el balón pero está listo para una inmediata recepción del mismo, y el Portero adversario evita la recepción del mismo con un choque según la [Regla 8:5 - Comentario](#); en este caso especial, las posiciones de los demás Jugadores defensores son irrelevantes.
- c) Un Portero ha salido de su área de portería y un Jugador adversario, con el balón y el control de su cuerpo, tiene una clara oportunidad, sin obstáculos, de lanzar el balón a la portería vacía.

7. INTERVENCIÓN / INTERRUPCIÓN POR PARTE DEL CRONOMETRADOR O DEL DELEGADO ([Regla 18:1](#))

Si el Cronometrador o el Delegado intervienen cuando el juego ya se encuentra **interrumpido**, entonces éste se reanuda con el lanzamiento que corresponde al motivo de la interrupción.

Si el Cronometrador o el Delegado intervienen y, como consecuencia, **interrumpen el partido cuando el balón está en juego**, se aplican las siguientes normas:

Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un Jugador ([Regla 4:2](#), [Regla 4:3](#), [Regla 4:5](#), [Regla 4:6](#))

El Cronometrador (o el Delegado) debe interrumpir el juego inmediatamente, sin tener en cuenta el concepto de “Ley de la ventaja” según la [Regla 13:2](#) y la [Regla 14:2](#). Si debido a tal interrupción, por la infracción del equipo defensor, se destruye una clara ocasión de gol, debe señalarse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la [Regla 14:1.a](#). En todos los demás casos el juego se reanuda con un golpe franco.

El Jugador infractor es sancionado de acuerdo a la [Regla 16:3.a](#). Sin embargo, en caso de entrada ilegal según la [Regla 4:6](#), durante una clara ocasión de marcar gol, entonces el Jugador es sancionado según la [Regla 16:6.b](#) en conjunción con la [Regla 8:10.b](#).

Exceder de los 18 puntos reglamentarios sobre el terreno de juego ([Regla 19:2](#))

El Cronometrador (o el Delegado) debe interrumpir el juego de forma inmediata, sin tener en cuenta el concepto de “Ley de la ventaja” expuesto en la [Regla 13:2](#) y la [Regla 14:2](#), y avisar a los Árbitros, que deben sancionar de acuerdo con la [Regla 8:4.g.4](#), la [Regla 8:8.g](#) y la [Regla 16:3.l](#).

Si debido a tal interrupción, por la infracción del equipo defensor, se destruye una clara ocasión de gol, debe señalarse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la [Regla 14:1.a](#). En todos los demás casos el juego se reanuda con un golpe franco.

Interrupción por otras causas, por ejemplo, conducta antideportiva en la zona de cambios.

a. Intervención por parte del Cronometrador.

El Cronometrador debería esperar hasta la siguiente interrupción del juego y entonces informar a los Árbitros. Si a pesar de todo, el Cronometrador interrumpe el partido mientras el balón está en juego, entonces éste se reanuda con un golpe franco a favor del equipo que estaba en posesión del balón en el momento de la interrupción. Si la interrupción se debe a una infracción del equipo defensor y, como consecuencia, se destruye una ocasión de marcar gol, debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la [Regla 14:1.b](#).

Lo mismo se aplica si el Cronometrador interrumpe el juego tras una petición de Tiempo Muerto de Equipo, y los Árbitros no lo conceden porque no corresponde. Si se destruye una clara ocasión de gol debido a la interrupción, debe concederse un lanzamiento de 7 metros.

El Cronometrador **no está autorizado a sancionar** a un Jugador o a un Oficial de Equipo. Lo mismo se extiende a los Árbitros si ellos no han visto la infracción personalmente. En tales casos sólo pueden advertir de manera informal. Si la infracción referida corresponde a la [Regla 8:6](#) y la [Regla 8:10](#), deben enviar un informe escrito.

b. Intervención por parte de un Delegado.

Los Delegados de la IHF, de una Federación Continental o de una Federación Nacional, que han sido designados para un partido, están autorizados a informar a los Árbitros sobre una posible decisión contraria a las Reglas (excepto en el caso de una decisión de los Árbitros basada en la observación de los hechos) o acerca de una infracción en la zona de cambios.

El Delegado **puede interrumpir el juego inmediatamente**. En este caso, el partido se reanuda con un golpe franco a favor del equipo que no cometió la infracción que produjo la interrupción.

Si la interrupción se produjo por una infracción del equipo defensor, y dicha interrupción ocasionó la destrucción de una clara ocasión de marcar gol, entonces debe concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la [Regla 14:1.a](#).

Los Árbitros están obligados a sancionar disciplinariamente siguiendo las instrucciones del Delegado.

Los hechos relacionados con una infracción de la [Regla 8:6](#) y/o de la [Regla 8:10](#) exigen un informe por escrito.

8. ZONA DEL EXTREMO O DE TIRO DE PUNTA ([Regla 1:10](#) y [Regla 6:3.c](#))

Las aplicaciones de las Reglas relacionadas con la **zona del extremo o de tiro de punta** ([Regla 1:10](#), [Regla 6:3.c](#) y sus [Comentarios](#)) tienen por objetivo aumentar la velocidad del juego y hacer que los equipos ocupen todos los espacios del terreno de juego tácticamente.

Los Árbitros deben considerar si un Jugador toca o rebasa la línea de la **zona del extremo o de tiro de punta** y enseguida entra en el área de portería. El Jugador que actúe de este modo, estará realizando una jugada irregular y los Árbitros deberán sancionar “invasión del área de portería” y señalar un saque de portería para el equipo defensor.

De igual forma los Árbitros deben estar atentos a los Jugadores defensores. Si un defensor hace una falta a un Jugador que se encuentra en una posición favorable y está a punto de entrar en la **zona del extremo o de tiro de punta** con clara ocasión de marcar un gol, esto llevará a señalar un lanzamiento de siete (7) metros para el equipo atacante; sin embargo, los Árbitros deben tener la convicción que no había ningún otro Jugador defensor capaz de obstaculizar o impedir legalmente al atacante su entrada en el área y/o la consecución del gol.

Además, los Árbitros deben tener en cuenta que el Jugador que recibe el balón y entra en el área de portería por la **zona del extremo o de tiro de punta** tiene, como máximo, tres (3) segundos para efectuar el lanzamiento a portería. Si el lanzamiento no fuera realizado en ese tiempo, o si pisa la línea de tres (3) metros, o toca las ruedas de su silla antes de lanzar, se señalará un saque de portería para el equipo defensor ([Regla 6:3.c](#) y sus [Comentarios](#)).

Si dos Jugadores entran en el área de portería al mismo tiempo por la **zona del extremo o de tiro de punta** no deben ser penalizados, a menos que uno de ellos esté causando una clara desventaja para los Jugadores defensores o si hubiese un intercambio de pases después que ellos están dentro del área de portería.

Si un Jugador entra en el área de portería por la **zona del extremo o de tiro de punta** y devuelve el balón a un compañero, los Árbitros deben entender esto como una violación de la [Regla 6:3.c](#) y sus [Comentarios](#) y señalar inmediatamente un saque de portería favorable al equipo defensor.

Cuando un Jugador entra en el área de portería por la **zona del extremo o de tiro de punta**, los Árbitros deberían tener como referencia la línea de cuatro (4) metros del Portero para que no haya un choque entre el Jugador atacante y el Portero defensor, pero si se produce el choque y ambos Jugadores están uno frente al otro, esto debe ser considerado como un choque normal. Sin embargo, si el Jugador atacante lleva ventaja en ese choque y alcanza al Portero en la parte lateral de la silla, lo empuja o agarra, esto deberá ser considerado como actitud antideportiva por parte del Jugador atacante, estando sujeto a sanciones progresivas de acuerdo con la [Regla 16](#). Del mismo modo, si el Portero defensor coloca al atacante en peligro, los Árbitros deben señalar un lanzamiento de siete (7) metros a favor del equipo atacante y sancionar progresivamente al Portero de acuerdo con la severidad de la falta.

9. JUGAR CON MENOS DE 7 JUGADORES ([Regla 4:1](#))

No está permitido jugar con menos de siete (7) Jugadores como estrategia táctica, para jugar con un mayor número de Jugadores de clases altas, si existe la posibilidad de completar el equipo con Jugadores de clases más bajas (ver el [Comentario de la Regla 4:1](#)).

Ejemplo:

Un equipo está jugando con siete (7) Jugadores, con las siguientes puntuaciones:

$$4 + 4 + 3 + 2 + 2 + 1,5 + 1,5$$

Uno de los Jugadores con 2 puntos se lesiona y en el banquillo sólo quedan disponibles dos (2) Jugadores de 4 puntos y tres (3) Jugadores de 3 puntos. El Entrenador de ese equipo quiere seguir jugando con 6 Jugadores, manteniendo en la pista el siguiente equipo:

$$4 + 4 + 4 + 3 + 1,5 + 1,5$$

Esto no debe ser permitido por parte de los Árbitros pues existe la posibilidad de completar el equipo con siete (7) Jugadores realizando algunos cambios y poniendo en el terreno de juego el siguiente equipo:

$$4 + 3 + 3 + 3 + 2 + 1,5 + 1,5$$

Si algún equipo intenta utilizar esta estrategia táctica, los Árbitros deberán ordenar que se corrija la alineación de ese equipo en el terreno de juego (realizando todos los cambios necesarios para mantener el equipo completo, con la puntuación reglamentaria establecida) y sancionar progresivamente al Entrenador por actitud antideportiva.

Un equipo podrá jugar con menos de 7 jugadores si:

- a) En el transcurso del partido, pierde algún Jugador por lesión o descalificación y ya no dispone de Jugadores que le permitan completar el equipo sobre el terreno de juego, cumpliendo con la puntuación máxima establecida por la [Regla 19:2](#).
- b) Al inicio del partido dispone al menos de siete (7) Jugadores disponibles para jugar y que cumplan con el máximo de puntos establecido por las Reglas (ver [Regla 19:2](#)), sumando los puntos de su Clasificación Médica Funcional.

En cualquier caso, los Árbitros no deberán comenzar nunca un partido si, antes del inicio del mismo, un equipo no tiene siete (7) Jugadores disponibles para jugar ([Regla 4:1, párrafo 6º](#)) y que cumplan con la puntuación máxima establecida por la [Regla 19:2](#).

10. CRUZARSE EN LA TRAYECTORIA DE UN ADVERSARIO ([Regla 8:1.d](#))

Para premiar la habilidad de un Jugador en defensa o la rapidez y la velocidad de reacción de los Jugadores atacantes, delimitando un poco la delgada línea que separa la falta del defensor de la falta en ataque cuando dos sillas colisionan fronto-lateralmente, los Árbitros deberían tomar como referencia el eje de la rueda trasera de la silla del Jugador que se cruza en la trayectoria de un oponente a la hora de sancionar un contacto brusco o grave como consecuencia de un choque fronto-lateral.

Definición de “Cruzarse en la trayectoria”.

Se produce un cruce en la trayectoria cuando uno de los adversarios, que siguen caminos paralelos (en la misma dirección) o convergentes (en sentido contrario), cambia de dirección y se coloca en la trayectoria del oponente.

Reglas:

Un Jugador en movimiento, con o sin la posesión del balón, **puede cruzarse legalmente en la trayectoria** de un oponente bajo las siguientes condiciones:

- El eje de las ruedas traseras de la silla del Jugador que se cruza en el camino **debe sobrepasar la parte más frontal y delantera** de la silla de ruedas de su oponente, que es, o bien el reposapiés, o en caso de sillas con barra frontal de protección, el límite exterior de dicha barra.
- El Jugador que se cruza en la trayectoria **debe conceder al adversario tiempo y distancia suficientes** para evitar un contacto brusco o grave, ya que detener una silla de ruedas instantáneamente es imposible.

Si un Jugador se cruza legalmente en la trayectoria de un adversario, entonces el oponente es el responsable de cualquier contacto brusco o grave que pueda producirse, puesto que la primera obligación de un Jugador es controlar su silla de ruedas.

Cruzarse ilegalmente en la trayectoria de un contrario es una falta y debe ser sancionado por los Árbitros cuando un Jugador, con o sin balón, cambia de dirección e intenta cruzarse en la trayectoria del adversario sin concederle tiempo para detenerse o cambiar de dirección y se produce un contacto brusco o grave.

A la hora de juzgar si un cruce en la trayectoria de un adversario se ha efectuado de forma legal o no, los Árbitros deben tener en consideración, los elementos de tiempo y distancia. (Ver [Comentario de la Regla 8:1.d](#)).

Un Jugador en movimiento que se detiene delante de un adversario (y dentro de su trayectoria) debe concederle suficiente distancia para que tenga la oportunidad de frenar o cambiar de dirección sin causar un contacto brusco o grave.

Un contacto leve o normal puede considerarse como accidental si el Jugador intenta **frenar o cambiar de dirección** su silla de ruedas.

La distancia que necesita un Jugador para detenerse es directamente proporcional a la velocidad de su silla de ruedas.

REGLAMENTO RELATIVO A LA ZONA DE CAMBIOS

1. Las zonas de cambio están situadas fuera de la línea de banda, a la izquierda y derecha de la extensión de la línea central, hasta el final de los banquillos respectivos de cada equipo (compatible con una fila de sillas, lo que también está permitido), y también detrás de los banquillos si hay espacio (Reglas de juego: [Figura 1](#)).

Los reglamentos para los eventos de la IHF y de las Federaciones Continentales ordenan que los banquillos de los equipos, y también las respectivas “áreas de los Entrenadores”, comiencen a una distancia de 3,5 metros de la línea central. Esta recomendación también es válida para los partidos de todos los demás niveles.

No se pueden colocar objetos de ningún tipo en la línea de banda frente a los banquillos de los equipos (al menos en una distancia de 8 metros de la línea central).

2. Solamente los Jugadores y los Oficiales de Equipo, que figuran inscritos en el acta del partido, están autorizados a permanecer en la zona de cambios ([Regla 4:1](#) y [Regla 4:2](#)).

Si se necesita un Intérprete, éste debe situarse detrás del banquillo del equipo.

3. Los Oficiales de los equipos en la zona de cambios deben estar totalmente vestidos con ropa civil o deportiva. Los colores que puedan causar confusión con los Jugadores de campo del equipo contrario no serán permitidos.
4. El Cronometrador y el Anotador ayudarán a los Árbitros a controlar la ocupación de la zona de cambios antes y durante el partido.

Si antes del partido se produce alguna infracción de las “**Reglas Relativas a la Zona de Cambios**”, el partido no debe empezar hasta que se hayan subsanado dicha infracción. Si se infringen estas Reglas durante el partido, éste no debe continuar después de la siguiente interrupción hasta que el problema haya sido resuelto.

5. **Los Oficiales de Equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo también durante el partido**, siempre y cuando lo hagan con espíritu deportivo y limpio, de acuerdo con las Reglas. En principio, deberían estar sentados en el banquillo.

Sin embargo, **a los Oficiales de Equipo les está permitido moverse dentro del “Área de Entrenadores”** Este “Área de Entrenadores” es el área situada directamente enfrente del banquillo y, si es posible, también directamente detrás del banquillo.

Los movimientos en el “Área de Entrenadores” están permitidos con el propósito de dar consejos tácticos y proporcionar cuidados médicos. En principio, solamente se permite a un Oficial de Equipo estar de pie o moverse por unos momentos.

Está, sin embargo, permitido que un Oficial de Equipo abandone el “Área de Entrenadores” en el momento en que entrega la “tarjeta verde” para solicitar un Tiempo Muerto de Equipo.

Al Oficial del equipo **no se le permite** salir del “Área de Entrenadores” con la tarjeta verde y esperar junto a la mesa hasta el momento de solicitar el Tiempo Muerto de Equipo.

El “Oficial Responsable de Equipo” puede también abandonar el “Área de Entrenadores” en situaciones especiales, por ejemplo cuando es necesario tener contacto con el Anotador o el Cronometrador.

En principio, los Jugadores en la zona de cambio deben permanecer sentados en su propia silla de ruedas. Los Oficiales de Equipo que no usen silla de ruedas se sentarán en el banquillo.

Los Jugadores sin embargo están autorizados a:

- Moverse detrás del banquillo con o sin silla de ruedas para calentar, sin balón, con la condición de que haya suficiente espacio y no molesten.

Los Oficiales de Equipo y los Jugadores no están autorizados a:

- Estorbar o insultar a los Árbitros, Anotador, Cronometrador, Jugadores, Oficiales de Equipo o Espectadores, protestando o manteniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente o con gestos o expresiones faciales).
- Abandonar la zona de cambios con el fin de influir en el juego.
- Quedarse de pie o moverse en la línea de banda durante el calentamiento.

En general, se espera que los Oficiales de Equipo y los Jugadores permanezcan dentro de la zona de cambios de su equipo. Sin embargo, si un Oficial de Equipo abandona la zona de cambios y se sitúa en otra posición, pierde el derecho a dirigir a su equipo y tiene que regresar a la zona de cambios para recuperar ese derecho.

Generalmente, los Jugadores y Oficiales de Equipo permanecen bajo la jurisdicción de los Árbitros a lo largo del partido, y las Reglas normales para las sanciones disciplinarias también son de aplicación si un Jugador u Oficial deciden ocupar una posición fuera del terreno de juego y fuera de la zona de cambios. Por lo tanto, conductas antideportivas, conductas antideportivas graves y conductas antideportivas extremadamente graves serán sancionadas de la misma manera que si la infracción hubiera tenido lugar en el terreno de juego o en la zona de cambios.

- 6. Si se infringe el “Reglamento Relativo a la Zona de Cambios”, los Árbitros deben actuar de acuerdo con la [Regla 16:1.b](#), la [Regla 16:3.d](#), o la [Regla 16:6.b](#) (amonestación, exclusión, descalificación).**

DIRECTRICES PARA EL TERRENO DE JUEGO Y LAS PORTERÍAS

- a) **El terreno de juego** ([Figura 1](#)) consiste en un rectángulo que mide **40 x 20** metros. Se debe comprobar su extensión midiendo la longitud de las dos diagonales. La medida entre el lado exterior de una esquina y el lado exterior de la esquina opuesta debe ser de 44,72 metros. La longitud de las diagonales hasta la mitad del terreno debe ser de 28,28 metros desde los lados exteriores de cada esquina hasta el centro exterior opuesto de la línea central.

El terreno de juego está señalado con líneas llamadas “líneas”. La anchura de las líneas de gol (entre cada poste de portería) es de 8 cm. como los postes, mientras que las otras líneas tienen una anchura de 5 cm. Las líneas que separan las áreas adyacentes del terreno de juego pueden ser reemplazadas por un cambio de color entre dichas áreas adyacentes.

- b) **El área de portería** situada enfrente de la portería consiste en un rectángulo de 3 x 6 m. que une dos sectores de un cuarto círculo con un radio de 6 metros cada uno. Se marca con una línea de 3 metros de longitud paralela a la línea de gol a una distancia de 6 metros de esta, midiendo desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado más alejado de la línea del área de portería. La línea continúa por los dos lados con dos arcos de cuarto círculo con el centro en la esquina interior trasera de los respectivos postes y con un radio de 6 metros. El conjunto de líneas y arcos que encierran el área de portería se llama línea de área de portería. La distancia exterior entre los puntos donde los dos arcos de la línea del área de portería se encuentran con la línea exterior de portería mide 15 metros ([Figura 5](#)).
- c) **La línea discontinua de golpe franco** (línea de 9 metros) es paralela y concéntrica a la línea del área de portería a una distancia de 3 metros más lejana desde la línea de gol. La distancia entre los segmentos así como la distancia entre los espacios mide 15 cm. Los segmentos deberían cortarse en ángulo recto y radialmente. La medida de los segmentos curvos debe tomarse sobre la cuerda exterior ([Figura 5](#)).
- d) **La línea de los 7 metros** (de 1 metro de longitud) está dibujada justo enfrente de la portería, paralela a la línea de gol, a una distancia de 7 metros desde la línea exterior de gol hasta el lado más alejado de la línea de los 7 metros ([Figura 5](#)).
- e) **La línea de restricción del Portero** (línea de 4 m.) justo enfrente de la portería, mide 15 cm. de longitud. Es paralela a la línea de gol, y situada a una distancia de 4 metros, medida desde el lado exterior de la línea de gol hasta el lado más alejado de la propia línea de 4 m, lo que significa que las anchuras de ambas líneas están incluidas en esta medida.
- f) La zona de juego debería estar rodeada por una zona de seguridad de al menos 1 metro a lo largo de las líneas de banda y de 2 metros detrás de las líneas exteriores de portería.
- g) **La portería** ([Figura 2A](#)) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías deben estar firmemente sujetas al suelo o a la detrás de ellas.

Las medidas interiores son: 3 metros de ancho y 1,60 metros de alto.

La estructura de la portería debe ser rectangular, lo que significa que las diagonales interiores deben medir 360,5 cm. (máx. 361 cm. - mín. 360 cm.) y el objetivo es que la diferencia sea como máximo de 0,5 cm.

El lado posterior del poste debe estar en la línea con el borde exterior de la línea de portería, lo que significa que la parte delantera de los postes está situada a 3 cm. por delante de la línea exterior de portería.

Los postes y el larguero horizontal que los une deben ser de un material uniforme (por ejemplo, de madera, metal ligero o de material sintético) y tener una sección cuadrada de 8 cm., con los bordes redondeados con un radio de redondeo de 4+1 mm. En los 3 lados visibles desde el terreno de juego, los postes y el larguero deben estar pintados en bandas de dos colores que contrasten claramente el uno con el otro y también con el fondo; las dos porterías en un mismo terreno de juego deben estar pintadas con los mismos colores.

Las bandas de color de las porterías miden en la esquina entre postes y el larguero 28 cm. en cada dirección y en el mismo color. Todas las demás bandas de color serán de 20 cm. de longitud. Las porterías deben tener una red, llamada "red de portería", que debe ser sujeta de tal forma que un balón lanzado dentro de la portería no puede rebotar inmediatamente ni atravesar la portería. Si es necesario, se puede poner una red adicional en la portería detrás de la línea de gol. La distancia entre la línea de gol y esta red adicional debe ser aproximadamente de 70 cm., con un mínimo de 60 cm.

- h) La profundidad de la red de la portería debería ser, en la parte superior, de 0,9 metros detrás de la línea de gol, y en la parte inferior de 1,1 metros, las dos medidas tomadas con una tolerancia de + 0,1 metros. La medida de los espacios de la red no debería ser mayor a 10 x 10 cm. La red debe estar sujeta al poste y al larguero al menos cada 20 cm. Se permite unir la red de portería y la red adicional de tal forma que ningún balón pueda pasar entre las dos redes.
- i) Detrás de la portería, en el centro de la línea exterior de portería, a una distancia de aproximadamente 1,5 metros, debería haber una red vertical como barrera, con una longitud de entre 9 y 14 metros y una altura de 5 metros desde el suelo.
- j) En el medio de la zona de cambios, junto a la línea de banda, se sitúa la mesa de cronometraje. La mesa tiene una longitud máxima de 4 metros y debe estar situada entre 30 y 40 cm. por encima del suelo del terreno de juego para asegurar el campo de visión.
- k) Todas las medidas sin especificación de tolerancia deben corresponder a la norma internacional ISO-Norm (International Standard Organization – ISO 2768-1:1989).
- l) Las porterías de balonmano están normalizadas por el Comité Europeo de Normalización CEN (Comité Européen de Normalisation) como EN 749, en conexión con EN 202.10-1.

Figura 5: El área de portería y alrededores
(Dimensiones indicadas en centímetros)

