

## **EL TERRENO DE JUEGO**

---

### **1:1 El terreno de juego Figura 1**

---

El terreno de juego es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, que está formado por dos áreas de portería y un área de juego. Las líneas exteriores más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de portería (entre los postes de la portería) o "líneas exteriores de portería" (a cada lado de la portería).

---

### **1:2 La Portería Figura 2**

---

Una portería está situada en el centro de cada línea de portería. Sus medidas interiores son de 2 m. de alto y 3 m. de ancho.

Los postes están unidos por un larguero. Las aristas posteriores de los postes estarán alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el larguero deben tener una sección cuadrada y estar contruidos de un mismo material (madera, aleación ligera o material sintético). Las tres caras visibles desde el terreno de juego deben pintarse con dos colores alternativos que contrasten claramente con el fondo del campo.

Los postes y el larguero deben estar pintados del mismo color en su unión. Las porterías deben estar provistas de redes, sujetas de tal forma que el balón que penetra en ellas no pueda salir rebotado inmediatamente al exterior.

---

### **1:3 La superficie del área de portería Figura 2**

---

La superficie del área de portería está delimitada por la línea del área de portería, que se dibuja como sigue: (i) una línea recta de 3 mts. de largo en frente de la portería, paralela y a 6 m. de ésta; y (ii) cuartos de círculo unidos en sus extremos a la línea de portería, cada uno con un radio de 6 m. medidos desde la esquina interna posterior de los postes de la portería

---

### **1:4 La línea de golpe franco**

---

La línea de golpe franco (línea de 9 metros) es una línea. La línea se dibuja 3 metros fuera de la línea del área de portería y paralela a ésta.

---

### **1:5 La línea de siete metros Figura 1**

---

La línea de 7 m. se indica con un trazo de 1 m. de longitud, pintado frente al centro de la portería y paralelo a la línea de portería, a una distancia de 7 m. desde el lado posterior de la línea de portería .

---

### **1:6 La línea de limitación del portero Figura 1**

---

La línea de limitación del portero (línea de 4 metros) tiene 15 cm. de longitud. Se traza paralela a la línea de portería y a 4 m. de distancia del lado posterior de ésta, justo en frente de la portería

---

### **1:7 La línea central Figura 1 y 3.**

---

La línea central une el punto medio de las dos líneas de banda.

---

### **1:8 Las líneas de cambio**

---

Cada una de las dos líneas de cambio se delimitan a una distancia de 4,5 m. de la línea central por una línea que es paralela a ésta y que se extiende 15 cm. dentro del terreno de juego.

Como referencia para los equipos, estas líneas también se prolongan 15 cm. hacia fuera del terreno de juego.

---

### **1:9 Las líneas del terreno de juego**

---

Todas las líneas del terreno de juego forman parte de la superficie que delimitan. Deben medir 5 cm. de ancho (excepto 1:10) y deben ser siempre claramente visibles.

---

### **1:10 Las líneas de portería Figura 2**

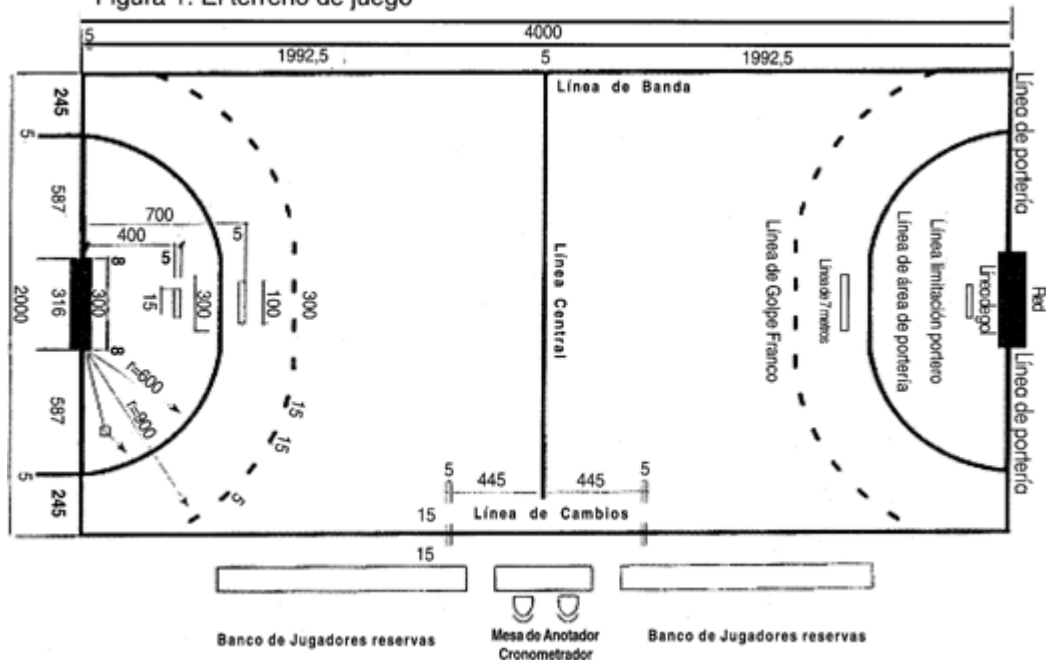
---

Las líneas de portería deben medir 8 cm. de ancho entre los postes, de tal forma que coincidan con la anchura de los postes.

---

# EL TERRENO DE JUEGO

Figura 1: El terreno de juego



# FIGURA 2: La portería

Figura 2: La portería

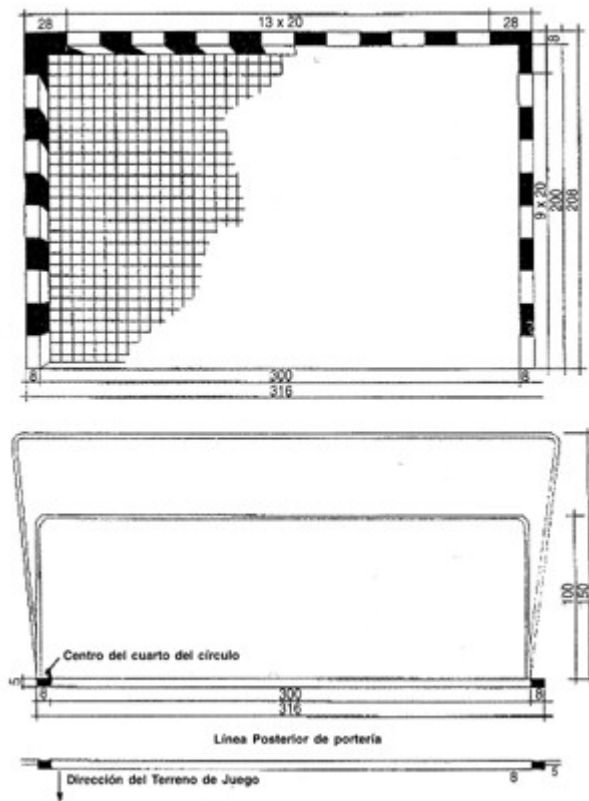
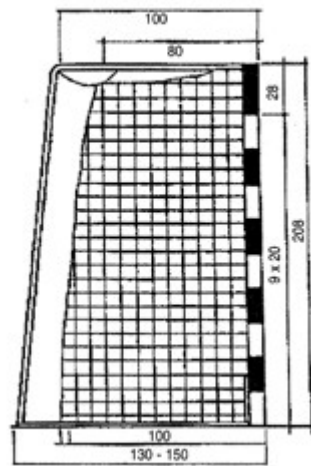


Figura 2: La portería (vista lateral)



---

## **EL TIEMPO DE JUEGO**

---

### **2:1 Según edad**

---

Para equipos masculinos y femeninos de más de 16 años, la duración del partido es de dos tiempos de 30 minutos con 10 minutos de descanso.

---

### **2:2 Comienzo del partido**

---

El partido da comienzo con el toque de silbato del árbitro central que señala el saque de centro y termina con la señal automática de la instalación mural de cronometraje o por la señal final del cronometrador.

Las infracciones y actitudes antideportivas cometidas antes o simultáneamente con la señal final deben ser sancionadas, incluso después de esta señal. El árbitro sólo da por finalizado el periodo de juego después de esperar el resultado de la ejecución del golpe franco o lanzamiento de 7 m. Una falta cometida durante la ejecución de este lanzamiento no supone, sin embargo, un golpe franco para el equipo contrario.

---

### **2:3 Segunda parte**

---

En la segunda parte del partido, los equipos cambian de campo.

---

### **2:4 Interrupciones**

---

Los árbitros deciden si y cuándo debe interrumpirse el tiempo de juego y cuándo debe reanudarse.

Señalan al cronometrador el momento de la detención del tiempo de juego (**time-out**) y el de su reanudación. La interrupción del tiempo de juego debe señalarse al cronometrador por medio de tres pitidos breves acompañados de un signo de "T" con las manos.

Al final de una interrupción del tiempo de juego, el partido se reanuda siempre mediante un toque de silbato del árbitro.

---

### **2:5 Señal de final de tiempo**

---

Si la señal de final de tiempo se produce en el momento de la ejecución o durante la trayectoria del balón en un golpe directo o en un lanzamiento de 7 m. hay que volver a ejecutar el lanzamiento. Debe esperarse el resultado del mismo antes de que los árbitros den por finalizado el partido.

Las infracciones o actitudes antideportivas cometidas durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 7 m., deben ser sancionadas.

---

### **2:6 Prórrogas**

---

Se jugará una prórroga, después de 5 minutos de descanso, si un partido está empatado al final del tiempo normal de juego y es necesario determinar un ganador. Mediante un sorteo se determina la posesión del balón, así como el derecho a elegir campo.

El tiempo de las prórrogas consiste en 2 partes de 5 minutos cada una. Los equipos cambian de campo en el tiempo intermedio, pero no hay descanso.

Si el partido continúa empatado después de esta primera prórroga tiene lugar una segunda, después de 5 minutos de descanso y un nuevo sorteo, con una duración de 2 partes de 5 minutos. Si el partido sigue aún empatado se procederá en función del reglamento particular de la competición en cuestión.

---

## **EL BALÓN**

---

### **3:1 Características**

---

El balón está hecho de cuero o material sintético. Debe ser esférico. La superficie no puede ser brillante o resbaladiza.

---

### **3:2 Pesos y medidas**

---

Al comienzo del partido, el balón usado en un partido masculino (mayores de 16 años) debe medir de 58 a 60 cm. de circunferencia y tener un peso de 425 a 475 gr. (tamaño 3).

Para mujeres mayores de 14 años y hombres entre 12 y 16 años la circunferencia del balón debe ser de 54 a 56 cm. y el peso de 325 a 400 gr. (tamaño 2).

---

## **EL EQUIPO**

---

### **4:1 Número de jugadores**

---

Un equipo se compone de 12 jugadores, los cuales deben inscribirse en el acta de partido.

---

---

Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un portero en todo momento.

En el terreno de juego y al mismo tiempo sólo debe haber un máximo de 7 jugadores (6 jugadores de campo y 1 portero). Los demás jugadores son reserva.

---

#### **4:2 Número mínimo**

Un equipo debe tener al menos 5 jugadores preparados en el terreno de juego al comienzo del partido.

Los equipos pueden completarse hasta 12 jugadores en el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

No es obligatorio suspender el partido si el número de jugadores de un equipo desciende por debajo de 5.

---

#### **4:3 Cambios**

Durante el partido los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al anotador-cronometrador, siempre que los jugadores a los que sustituyen hayan abandonado el terreno de juego.

Para el cambio de porteros también se aplica esta regla.

---

**COMENTARIO** Toda salida o entrada del terreno de juego de forma incorrecta debe castigarse como cambio antirreglamentario, excepto en el caso en el que un jugador salga del terreno de juego involuntariamente.

---

#### **4:4 Cambios antirreglamentarios**

Un cambio antirreglamentario se sanciona con golpe franco para los contrarios ejecutado desde el lugar en donde el jugador infractor ha franqueado la línea de banda. Sin embargo, si el balón está en una posición más favorable para el equipo atacante cuando se interrumpe el tiempo de juego, el golpe franco será ejecutado desde este lugar. Además, el citado jugador debe ser excluido por 2 minutos. Si hay cambio antirreglamentario durante una interrupción del juego, el jugador será excluido por 2 minutos y el juego se reanudará con el saque o lanzamiento correspondiente a la situación

---

### **EL PORTERO**

#### **5:1**

Un jugador que actúa como portero puede, después de cambiar su vestimenta, actuar en el terreno de juego como jugador de campo. Igualmente un jugador de campo puede jugar como portero en cualquier momento.

---

#### **Se permite al portero:**

#### **5:2**

dentro del área de portería, tocar el balón con cualquier parte del cuerpo siempre que lo haga con intención defensiva;

---

#### **5:3**

dentro del área de portería, desplazarse con el balón sin restricción alguna

---

#### **5:4**

abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego; cuando hace esto, el portero queda sometido a las mismas reglas que rigen para los jugadores de campo dentro del área de juego

se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería;

---

#### **5:5**

abandonar el área de portería con el balón y continuar jugándolo si no lo ha controlado plenamente.

---

#### **Se prohíbe al portero:**

#### **5:6**

poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva;

---

#### **5:7**

lanzar intencionadamente el balón ya controlado detrás de la línea exterior de portería;

---

#### **5:8**

---

---

salir del área de portería con el balón controlado;

---

**5:9**

tocar el balón fuera del área de portería, después de un saque de portería, si no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador;

---

**5:10**

tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma;

---

**5:11**

introducir el balón dentro del área de portería que esté parado o rodando en el suelo fuera de dicha área;

---

**5:12**

entrar con el balón en su propia área de portería procedente del terreno de juego;

---

**5:13**

tocar con el pie o la pierna por debajo de la rodilla el balón que se halla detenido en el área de portería o que se dirige al área de juego;

---

**5:14**

franquear la línea de limitación del portero (línea de 4 metros) o su prolongación imaginaria hacia cada lado antes de que el balón abandone la mano del lanzador cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros.

---

**COMENTARIO** Mientras que el portero en los lanzamientos de 7 m. tenga un pie en el suelo sobre o por detrás de la línea de limitación del portero (línea de 4 metros), se le permite mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo en el aire, sobre esta línea.

---

**EL ÁREA DE PORTERÍA**

---

**6:1**

Sólo el portero tiene derecho a entrar en el área de portería. El área de portería, que incluye la línea del área de portería, se considera invadida cuando un jugador de campo la toca con cualquier parte del cuerpo.

---

**6:2**

La entrada en el área de portería por un jugador de campo, se sancionará como sigue:

- a. golpe franco, si un jugador de campo penetra en ella con el balón;
  - b. golpe franco, si un jugador de campo penetra en el área de portería sin balón, pero consigue así alguna ventaja;
  - c. lanzamiento de 7 m. si un jugador del equipo defensor penetra en el área de portería obteniendo una ventaja sobre el jugador atacante que está en posesión del balón.
- 

**6:3**

No se sancionará la entrada en el área de portería cuando:

- a. un jugador después de haber jugado el balón, penetra en el área de portería, con la condición que ello no suponga una desventaja para los contrarios;
  - b. un jugador sin balón viola el área de portería sin obtener ninguna ventaja;
  - c. un defensor penetra en el área de portería durante o después de una intervención defensiva sin perjuicio para el contrario.
- 

**6:4**

En el área de portería, el balón pertenece al portero.

Se prohíbe tocar el balón que se encuentre en contacto con el suelo, parado o en movimiento, o en poder del portero. El balón que se encuentra en el aire encima del área de portería puede jugarse libremente.

---

**6:5**

El balón que llega durante el juego al área de portería, debe ser puesto de nuevo en juego por el portero.

---

**6:6**

Cuando un jugador del equipo defensor toca el balón con propósito defensivo y el balón es controlado por el portero o queda en el área de portería, no se interrumpe el juego.

---

**6:7**

El lanzamiento intencionado del balón hacia la propia área de portería se sanciona como sigue:

---

- 
- a. gol, si el balón entra en la portería;
  - b. lanzamiento de 7 m. si el portero toca el balón sin que se produzca gol;
  - c. golpe franco, si el balón queda sobre el área de portería o franquea la línea exterior de portería;
  - d. el juego prosigue si el balón atraviesa el área de portería sin ser tocada por el portero.
- 

#### **6:8**

El balón que vuelve al campo de juego desde el área de portería continúa en juego

---

### **JUGANDO EL BALÓN**

---

#### **Se permite:**

---

##### **7:1**

lanzar, coger, detener, empujar o golpear el balón usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas;

---

##### **7:2**

tener el balón durante tres segundos como máximo tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo;

---

##### **7:3**

dar tres pasos como máximo, con el balón en las manos; se considera un paso cuando:

- a. un jugador, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo, levanta o desplaza uno.
  - b. un jugador con un solo pie en el suelo, recepciona el balón y toca a continuación el suelo con el otro pie;
  - c. un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar sobre el mismo pie, o toca el suelo con el segundo pie;
  - d. un jugador en suspensión toca el suelo con los dos pies al mismo tiempo y levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie.
- 

**COMENTARIO** Cuando se desplaza un pie, el segundo pie puede llevarse a la altura del primero.

---

##### **7:4**

tanto parado como en carrera:

- a. lanzar una vez el balón al suelo y recogerlo con una mano o ambas manos;
- b. botar el balón en el suelo de forma continuada con una mano, así como hacerlo rodar de una forma continuada con una mano, y recogerlo con una o ambas manos;

Desde que el jugador controla el balón con una o ambas manos, debe jugarlo después de tres pasos como máximo y dentro de los tres segundos siguientes.

Se considera que el balón es botado o lanzado al suelo cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo dirigiéndolo al suelo.

El balón puede ser de nuevo botado o lanzado al suelo y recogido si, entretanto, ha tocado otro jugador o la portería.

---

##### **7:5**

pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él;

---

##### **7:6**

continuar jugando el balón estando de rodillas, sentado o tumbado.

---

#### **Se prohíbe:**

---

##### **7:7**

tocar el balón más de una vez sin que haya tocado el balón mientras tanto el suelo, otro jugador o la portería.

Las recepciones defectuosas no se sancionan.

---

**COMENTARIO** Hay recepción defectuosa cuando un jugador no consigue dominar el balón al primer contacto en su intento de cogerlo o detenerlo.

Un balón ya controlado sólo puede ser tocado una vez después de botarlo o lanzarlo al suelo.

---

##### **7:8**

tocar el balón con los pies o piernas por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado al

---

---

jugador por un contrario;

---

### **7:9**

lanzar intencionadamente el balón por encima de las líneas de banda o de la propia línea exterior de portería;

se exceptúa al portero, dentro de su propia área de portería, cuando no controla el balón y lo dirige por encima de la línea exterior de portería (saque de portería);

---

### **7:10**

conservar el balón en posesión de su propio equipo, sin que se pueda observar una acción de ataque o una tentativa de lanzamiento. Ello se considera como juego pasivo, que será indicado por el árbitro mediante una señal de advertencia. Si el equipo no consigue hacer una clara tentativa de lanzamiento a portería, será penalizado con un golpe franco a favor del equipo contrario, desde el lugar en el que se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego.

---

### **7:11**

Si el balón toca a un árbitro que se encuentra dentro del terreno de juego, el juego continúa.

---

## **COMPORTAMIENTO CON EL CONTRARIO**

---

### **Se permite:**

---

#### **8:1**

- a. utilizar los brazos y las manos para bloquear o apoderarse del balón;
- b. alejar el balón del contrario con la mano abierta y desde cualquier lado;
- c. bloquear el camino al contrario con el tronco, aunque no esté en posesión del balón;
  
- d. contactar con el contrario usando el tronco, estando de frente a él y con los brazos doblados, y mantener este contacto, con el propósito de controlar y seguir al oponente.

---

### **Se prohíbe:**

---

#### **8:2**

- a. agarrar o golpear el balón que se encuentra en las manos de un contrario;
- b. bloquear o dificultar al contrario con los brazos, manos o piernas;
- c. retener, agarrar, empujar, correr o lanzarse sobre un contrario;
  
- d. impedir, obstruir o poner en peligro al contrario (con o sin el balón), de cualquier otra forma que resulte antirreglamentaria.

---

#### **8:3**

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario, se decretará golpe franco o lanzamiento de 7 metros a favor del equipo contrario.

---

#### **8:4**

Un jugador que **ponga en peligro a un contrario al atacarle**, deberá ser descalificado, particularmente si:

- a. desde un lado o desde atrás, golpea o tira hacia atrás del brazo ejecutor de un jugador que está lanzando o pasando el balón;
- b. realiza alguna acción que tenga como consecuencia que el contrario se golpee en la cabeza o cuello;
- c. golpea el cuerpo de un oponente con su pie o rodilla o de cualquier otra forma;
  
- d. empuja a un contrario que está corriendo o saltando, o le ataca de tal forma que el contrario pierda el control de su cuerpo.

---

## **EL GOL**

---

### **9:1**

Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea interior de la portería (fig. 4) y sin que ninguna falta acabe de ser cometida por el lanzador o sus compañeros.

Cuando un defensor comete una falta que no impide que el balón entre en la portería, el gol se considera válido.

---

---

**9:2**

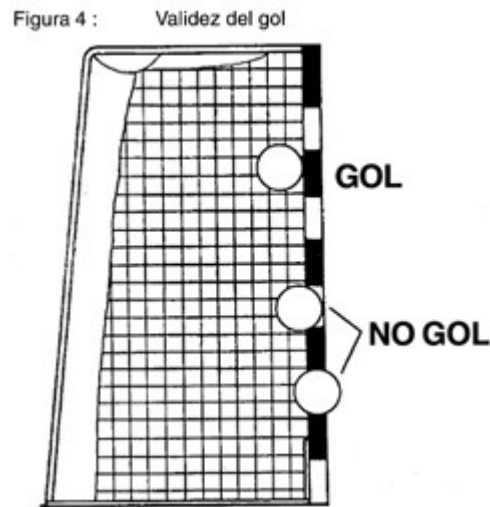
El equipo que ha marcado más goles que el otro es el ganador del partido.

---

**9:3**

El partido se considerará empatado cuando es igual el número de goles marcados por cada equipo o bien si no se ha marcado ningún gol.

---

**FIGURA 4: Validez del Gol**

---

**EL SAQUE DE CENTRO****10:1**

Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y ha elegido saque. En este caso el otro equipo elige campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los contrarios ejecutan el saque.

Después del descanso, el saque de centro corresponde al equipo que no lo ha ejecutado al principio del partido.

En caso de prórrogas, la elección de campo o de saque de centro se volverá a sortear.

---

**10:2**

Después de cada gol el juego se reanuda mediante un saque de centro ejecutado por el equipo que ha encajado el gol.

---

**10:3**

El saque de centro se ejecuta desde el centro del terreno, en cualquier dirección. Es precedido por un toque de silbato, tras el que debe ejecutarse en un plazo de tres segundos. El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener un pie sobre la línea central hasta que el balón haya salido de su mano.

Los jugadores del equipo que ejecuta el saque de centro no pueden franquear la línea central hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador.

En caso de que un compañero del lanzador rebese la línea central, después del toque de silbato para la ejecución del saque, pero antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se señalará golpe franco a favor del equipo contrario.

---

**10:4**

En el saque de centro del comienzo de cada parte (incluidas las prórrogas), los jugadores de ambos equipos deben encontrarse en su propio campo.

Sin embargo, en el saque de centro después de la consecución de un gol, se permite a los contrarios estar en ambas partes del terreno de juego.

En ambos casos los contrarios deben encontrarse al menos a 3 metros del jugador que ejecuta el saque de centro.



## EL SAQUE DE BANDA

---

### 11:1

El saque de banda se ordena cuando el balón ha franqueado totalmente la línea de banda o cuando el balón ha tocado en última instancia a un jugador de campo del equipo defensor, traspasando la línea exterior de portería.

---

### 11:2

El saque de banda se ejecuta desde el lugar donde el balón rebasó la línea de banda o, si el balón rebasó la línea exterior de portería, desde la intersección de la línea de banda y la línea exterior de portería en el lado que el balón la rebasó.

---

### 11:3

El lanzador debe mantener un pie sobre la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. No se permite al jugador colocar el balón en el suelo y volverlo a coger, ni botarlo y volverlo a coger él mismo.

---

### 11:4

Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores contrarios no pueden encontrarse a menos de 3 metros del lanzador.

Siempre se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, incluso si la distancia entre ellos y el lanzador es menos de 3 metros.

## EL SAQUE DE PORTERÍA

---

### 12:1

Se ordena un saque de portería cuando el balón sobrepasa la línea exterior de portería.

---

### 12:2

El saque de portería debe ejecutarse sin toque de silbato del árbitro, desde el área de portería por encima de la línea del área de portería.

El saque de portería se considera ejecutado cuando el balón lanzado por el portero ha sobrepasado la línea de portería.

---

### 12:3

Si el balón queda parado dentro del área de portería, el portero debe ponerlo en juego.

---

### 12:4

El portero no puede tocar de nuevo el balón después de un saque de portería, hasta que éste no haya tocado a otro jugador.

---

### 12:5

Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores contrarios no pueden encontrarse a menos de 3 metros del lanzador.

Siempre se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, incluso si la distancia entre ellos y el lanzador es menos de 3 metros

## EL GOLPE FRANCO

---

### 13:1

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

Si este lugar está situado entre las líneas de área de portería y de golpe franco del equipo que ha cometido la infracción, el golpe franco se ejecutará desde el lugar más próximo inmediatamente fuera de la línea de golpe franco (línea de 9 metros).

---

### 13:2

Cuando se ejecuta un golpe franco, los jugadores contrarios deben mantenerse a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, si el golpe franco se está ejecutando desde su línea de golpe franco.

---

### 13:3

Los árbitros no sancionarán con golpe franco una falta del equipo defensor, si esto produce una desventaja para el equipo atacante.

Debe decretarse al menos un golpe franco si una infracción causa la pérdida de la posesión del balón al

---

---

equipo atacante.

No debe ser decretado golpe franco, si el jugador del equipo atacante continúa controlando plenamente el balón y su equilibrio corporal a pesar de la infracción.

---

#### **13:4**

En el caso de una sanción contra el equipo en posesión del balón, el jugador de ese equipo que tiene el balón en ese momento debe dejarlo en el suelo inmediatamente.

---

### **EL LANZAMIENTO DE 7 METROS**

---

#### **14:1**

Se ordena lanzamiento de 7 metros cuando:

- a. una clara ocasión de conseguir gol es frustrada en cualquier parte del terreno de juego;
  - b. un portero entra en su área de portería con el balón, o lo introduce en el área de portería estando él dentro;
  - c. un jugador de campo entra en su propia área de portería para obtener una ventaja sobre un jugador atacante que tiene la posesión del balón;
  - d. un jugador de campo lanza intencionadamente el balón al propio portero, dentro de su propia área de portería y éste toca el balón;
  - e. hay una señal injustificada de fin de partido en el momento de una clara ocasión de conseguir gol;
- 

#### **14:2**

Cuando se ordena un lanzamiento de 7 metros, los árbitros deben detener el tiempo de juego (time-out) .

---

#### **14:3**

El lanzamiento de 7 metros tiene que ser efectuado directamente hacia la portería y dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro central.

---

#### **14:4**

El jugador que ejecuta el lanzamiento de 7 metros no debe tocar ni franquear la línea de 7 metros antes de que el balón haya salido de su mano.

---

#### **14:5**

El balón sólo podrá jugarse de nuevo después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, hasta que éste haya tocado al portero o a la portería.

---

#### **14:6**

A ningún jugador que no sea el lanzador se le permite encontrarse entre las líneas de golpe franco y del área de portería mientras se ejecuta un lanzamiento de 7 metros.

---

#### **14:7**

Los jugadores del equipo defensor deben mantenerse a 3 m. como mínimo de la línea de 7 metros mientras se ejecuta un lanzamiento de 7 metros. Si un jugador defensor toca o rebasa la línea de golpe franco o se acerca a menos de 3 m. de la línea de 7 m., antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, las decisiones serán como sigue:

- a. gol, si el balón entra en la portería;
  - b. repetición del lanzamiento de 7 metros en todos los demás casos.
- 

#### **14:8**

El lanzamiento de 7 metros debe ser repetido, a no ser que se consiga gol, si un portero franquea su línea de limitación, es decir, la línea de 4 metros, antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador.

---

### **LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS**

---

#### **15:1**

El árbitro comunicará la amonestación al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrando una tarjeta amarilla.

---

#### **15:2**

**Debe** sancionarse con exclusión (2 minutos):

- a. por un cambio incorrecto o entrada antirreglamentaria en el terreno de juego;
-

- 
- b. por repetidas infracciones relativas al "Comportamiento con el contrario", de tal forma que tengan que ser sancionadas progresivamente.
  - c. por actitud antideportiva repetida por parte de un jugador en el terreno de juego, o fuera del terreno de juego durante un tiempo muerto de equipo;
  - d. no dejar el balón en el suelo cuando se toma una decisión contra el equipo en posesión del balón ;
  - e. por repetidas infracciones cuando el contrario ejecuta un lanzamiento;
  - f. como consecuencia de una descalificación de un jugador o de un oficial.

Excepcionalmente se puede decretar una exclusión sin previa amonestación.

---

### **15:3**

---

El árbitro debe indicar claramente la exclusión al jugador infractor.

La exclusión es siempre por dos minutos de tiempo juego; la tercera exclusión del mismo jugador lleva siempre consigo la descalificación del mismo.

Durante el tiempo de exclusión el jugador excluido no puede participar en el juego y no se permite al equipo sustituirle en el terreno de juego.

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar la primera parte, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo tiempo. Esta misma regla es aplicable a las prórrogas.

---

### **15:4**

---

Si el portero es excluido, otro jugador debe ocupar su puesto.

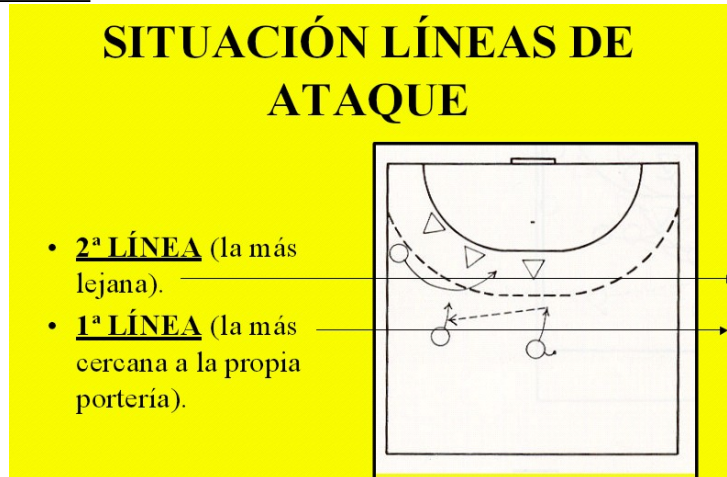
# LA TÁCTICA EN BALONMANO

Entendemos por táctica el conjunto de acciones, individuales o colectivas, que se utilizan para lograr un beneficio del equipo. Estas acciones pueden ser ofensivas o defensivas.

## TÁCTICA OFENSIVA

Denominamos táctica ofensiva a la organización y conjunto de acciones de un equipo para conseguir el fin último del juego, que es meter gol.

### SISTEMAS OFENSIVOS



Los sistemas ofensivos explican la colocación de los jugadores cuando tienen la posesión del balón. Existen distintos sistemas, pero los más comunes son:

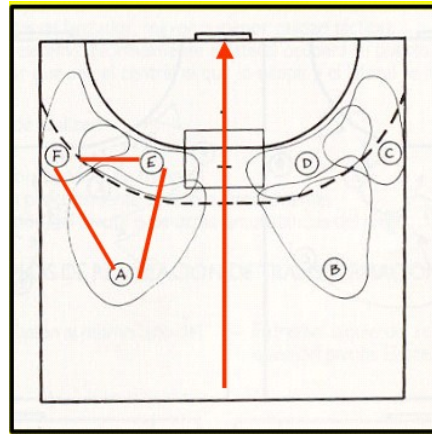
- 3:3 (1 pivote): 3 jugadores se colocan en primera línea (la más cercana a nuestra portería) y 3 jugadores en segunda línea (la más alejada de la propia portería).



- A) LATERAL IZQUIERDO
- B) CENTRAL
- C) LATERAL DERECHO
- D) EXTREMO DERECHO
- E) PIVOTE
- F) EXTREMO IZQUIERDO

- 3:3 (2 pivotes): variante del sistema anterior en el que un extremo se coloca en posición de segundo pivote.

- 2:4: partiendo del 3:3, un jugador de primera línea se coloca en posición de pivote.



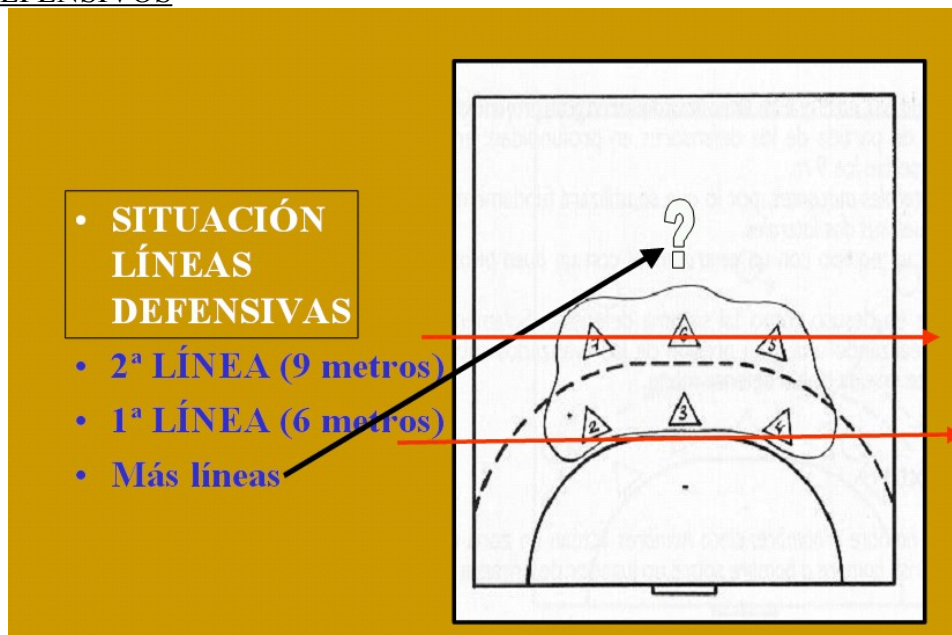
## TÁCTICA DEFENSIVA

### PRINCIPIOS BÁSICOS DE LA DEFENSA

Un buen defensa debe adoptar la llamada posición defensiva, flexionando ligeramente las rodillas. Su objetivo varía en función del jugador al que defienda:

- Defensa al jugador con balón: el defensa se sitúa en línea entre el atacante y la portería y sale a buscarlo cuando su atacante reciba el balón para dificultar los lanzamientos y los pases.
- Defensa al jugador sin balón: el defensa debe controlar a su adversario y al balón para intentar robar los pases que puedan ir hacia él o ayudar a un compañero con su atacante.

### SISTEMAS DEFENSIVOS

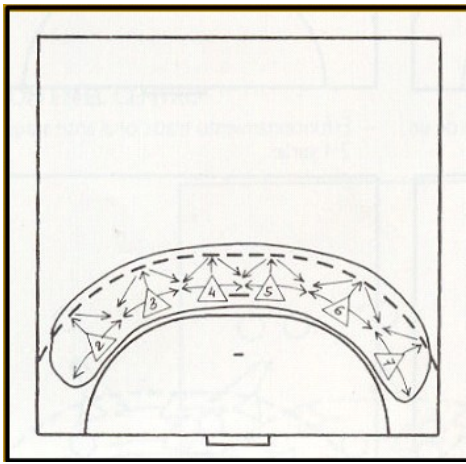


#### • SITUACIÓN LÍNEAS DEFENSIVAS

- 2ª LÍNEA (9 metros)
- 1ª LÍNEA (6 metros)
- Más líneas

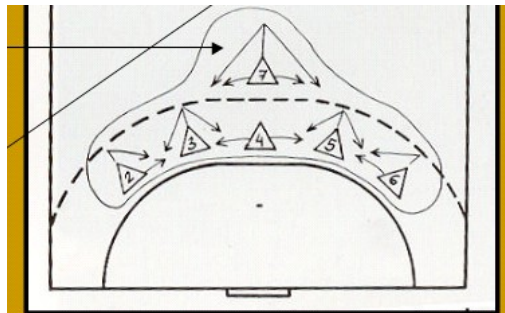
Los sistemas defensivos hacen referencia a la colocación de los jugadores de un equipo cuando está defendiendo, o sea, cuando no tiene la posesión del balón. Dentro de la defensa en zona resaltamos los siguientes sistemas:

- 3:3. Sistema con 3 jugadores cerca del área y 3 más adelantados. Busca robar balones lejos y salir rápido al contraataque e impedir los lanzamientos lejanos del equipo contrario.
- 6:0. Todos los jugadores se sitúan entre la línea de 6 y la de 9 metros. Intenta defender las penetraciones del equipo contrario y forzarlos a que tiren de lejos. Cada jugador recibe un nombre según donde se sitúe.

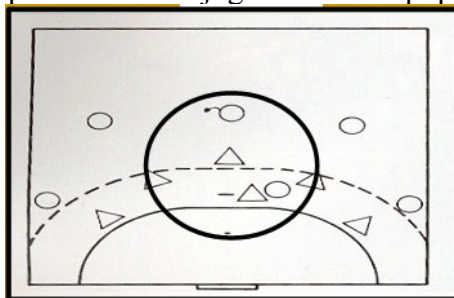


- 2) EXTERIOR IZQUIERDO
- 3) LATERAL IZQUIERDO
- 4) CENTRAL IZQUIERDO
- 5) CENTRAL DERECHO
- 6) LATERAL DERECHO
- 7) EXTERIOR DERECHO

- 5:1. En este sistema existe un jugador, que se denomina **avanzado**, que se sitúa más adelantado que los compañeros, muchas veces por fuera de la línea de 9 metros. Con este sistema se busca que este jugador salga rápido al contraataque y que dificulte los pases entre los jugadores de la primera línea contraria.



- 3:2:1. Los jugadores del equipo defensor se sitúan escalonados, estando 3 jugadores cerca del área, 2 un poco más adelantados y 1 por delante de todos. Es un sistema que busca robar el balón para salir al contraataque y dificultar los pases entre los jugadores del equipo contrario.



- 4:2. 4 jugadores en primera línea y 2 avanzados en segunda línea, buscando el dificultar la circulación del balón (pases entre los atacantes), los lanzamientos de los laterales adversarios y la salida rápida al contraataque.

