

A group of male handball players in red and yellow uniforms are celebrating on a podium. They are holding a large, ornate gold trophy. The players are wearing medals and have their arms raised in triumph. The background shows a blurred crowd of spectators in a stadium.

REGLAMENTO DE BALONMANO

ÍNDICE

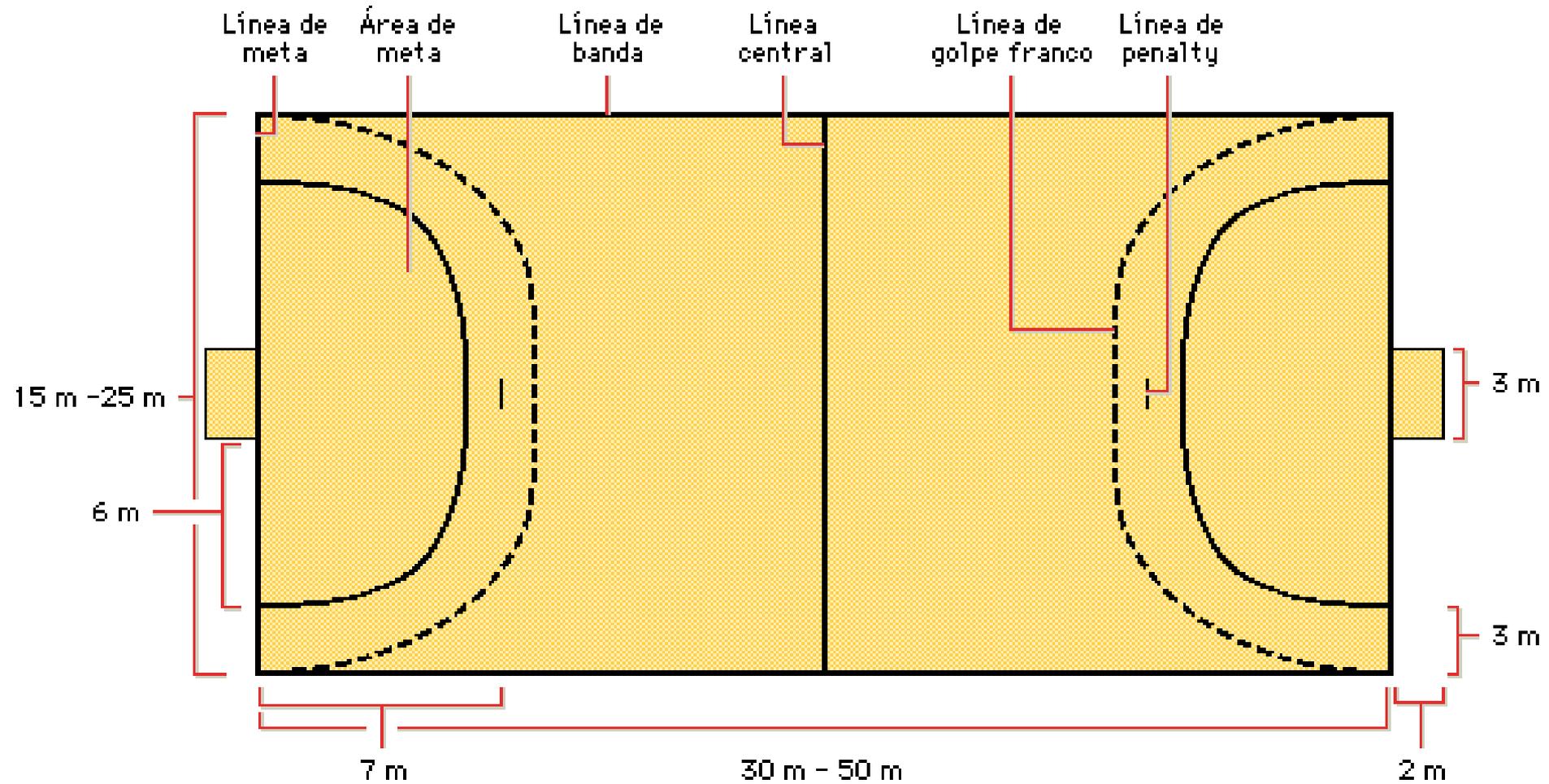


- **REGLAS DE JUEGO**
 - Terreno de Juego
 - Duración del partido
 - El Balón
 - El área de Portería
 - Juego de Balón. Pasivo
 - Saques
 - Golpe Franco y 7 metros
 - Sanciones





1. Terreno de Juego

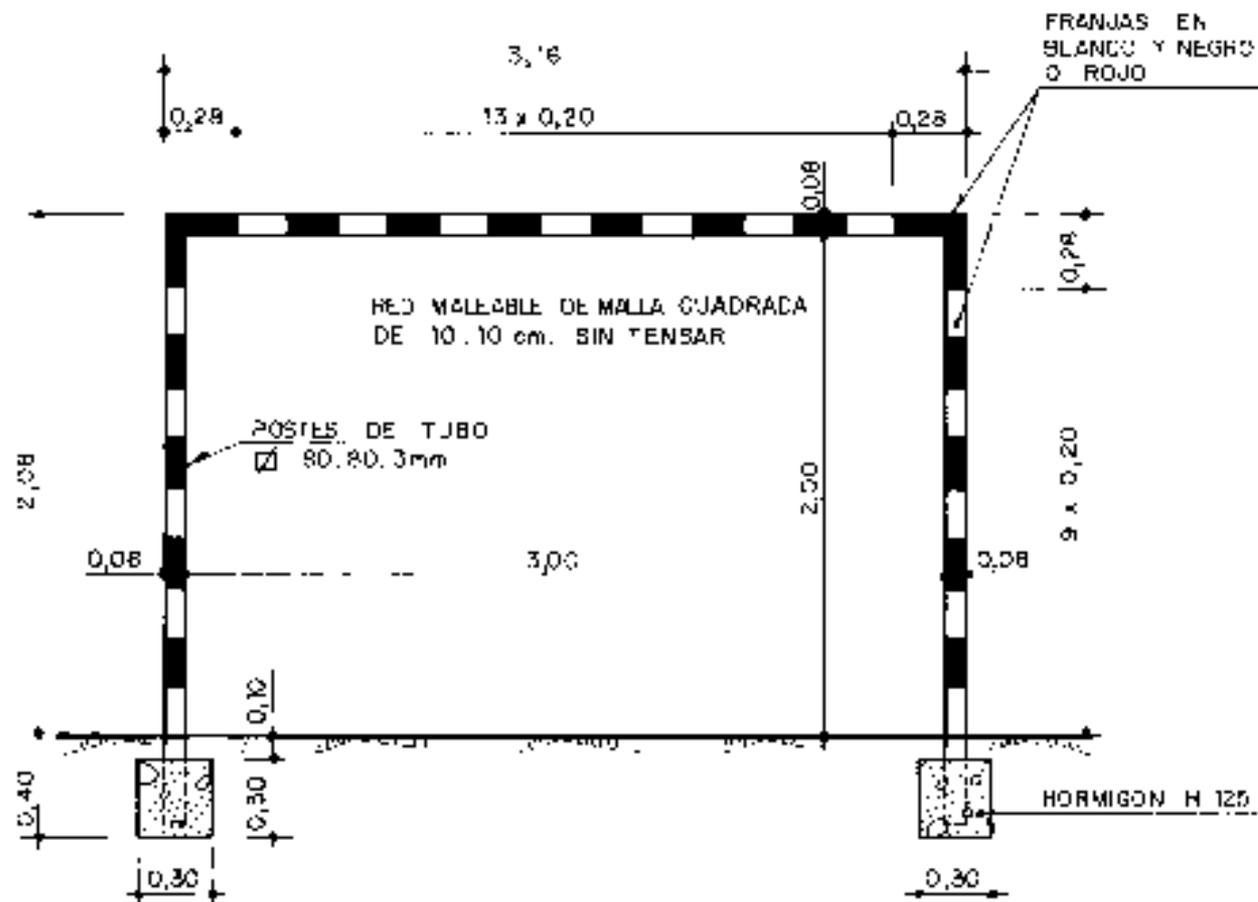


Terreno de Juego



PORTERIA DE BALONMANO Y FUTBOL SALA

MU-53





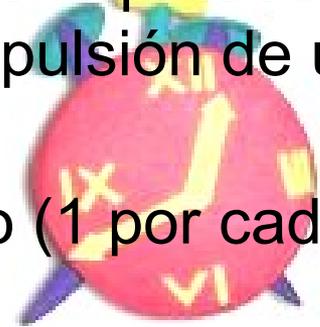
2. Duración del Juego

- Comprenderá 2 tiempos de 30 minutos con 10 minutos de descanso entre tiempos
- En el caso de que el partido acabe empatado, se procederá a la prórroga (después de 5 minutos de descanso). La prórroga consiste en dos tiempos de 5 minutos de juego con 1 minuto de descanso
- Si aún siguiese empatado se recurre a las reglas particulares de la competición o a lanzamientos de 7 metros (5 lanzamientos)



Duración del Partido

- Time Outs (tiempos muertos)
 - Son tiempos de juego muertos que son aplicados tras la exclusión, descalificación o expulsión de un jugador
 - También son concedidos a un equipo (1 por cada mitad)
 - Suena la señal del cronometrador
 - Necesario para aclaraciones entre los árbitros





3. El balón

- El tamaño y circunferencia variará según las categorías:
- 58- 60 cm y 425-475 gr (Tamaño 3 de la IHF) para Hombres y para chicos (de más de 16 años);
- 54-56 cm y 325-375 gr (Tamaño 2 de la IHF) para Mujeres y chicas de más de 14 años) y chicos (12 a 16 años);



4. El equipo, sustituciones



- Un equipo de balonmano está compuesto de hasta 14 jugadores
- En el terreno de juego estarán presentes 7 jugadores, el resto serán reservas (mínimo 5 al comienzo de partido)
- Si llega un momento en que hay menos de 5, el juego continuará. Son los árbitros los que deciden si seguir o no con el encuentro
- Cambios ilimitados y en cualquier momento del partido sin tener que avisar al cronometrador. La única norma en cuanto a los cambios es que se hagan por la zona de cambio del equipo que realiza la sustitución

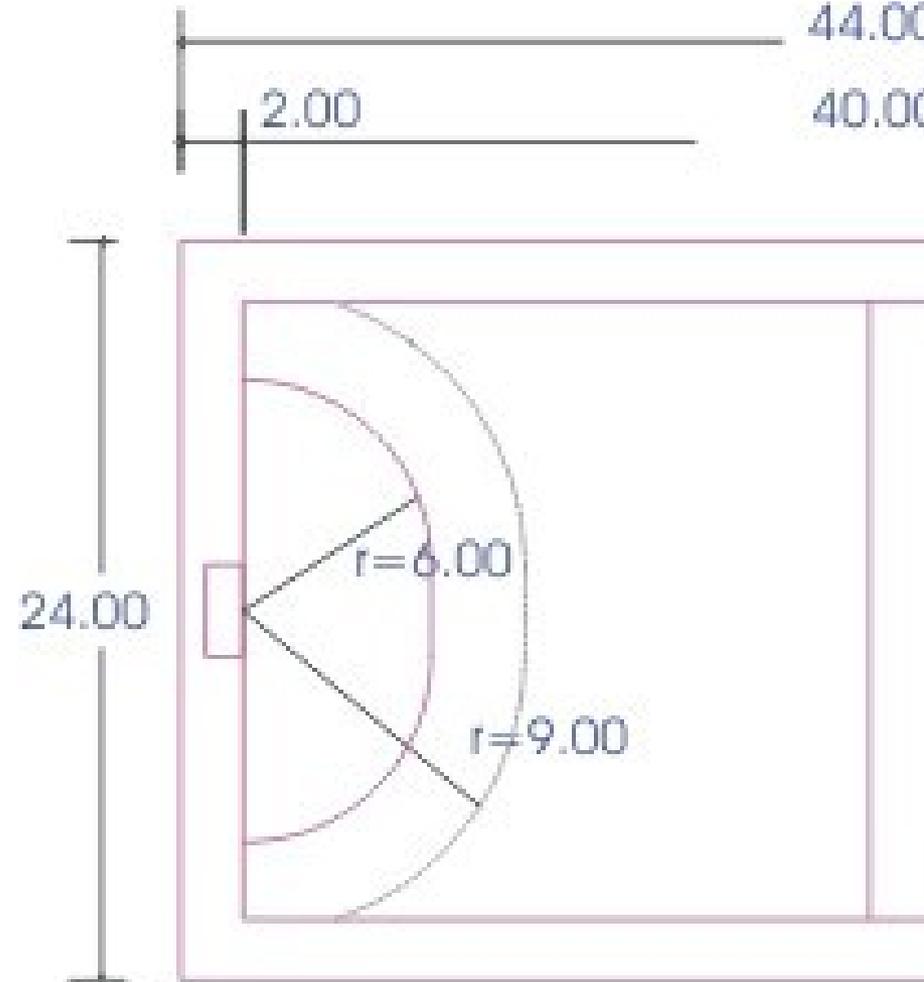




4. El área de Portería

- Sólo la puede pisar el portero
- Si algún jugador penetra en el área se sancionará de la siguiente manera:
 - **Saque de portería:** Si él o su equipo está en posesión del balón y obtiene ventaja al entrar
 - **Golpe Franco:** Si un defensor penetra, obtiene ventaja pero no detiene una ocasión manifiesta de gol
 - **Lanzamiento de 7 metros:** Idem pero sí para una clara ocasión de gol

Se permite tocar el balón en el aire sobre el área de portería



5. Cómo se juega el balón

Juego pasivo



Se permite:

- Lanzar, coger, parar, empujar y golpear el balón utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.
- Retener el balón durante un máximo de 3 segundos, tanto en las manos como si se encuentra en el suelo
- Dar 3 pasos como máximo con el balón
- Se considera que se da 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, o desplaza un pie de un lugar a otro;
 - b) un jugador con un pie en contacto con el suelo coge el balón y a continuación toca el suelo con el otro pie;
 - c) un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar con el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
 - d) un jugador en suspensión toca el suelo con ambos pies simultáneamente y luego levanta un pie y lo coloca en suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro

Cómo se Juega



- No está permitido:
 - Tocar el balón por debajo de la rodilla – Golpe Franco
 - Tocar dos veces el balón (a no ser que se deba a una recepción defectuosa).
 - Si el balón toca al árbitro continuará el juego
 - Si el jugador en posesión del balón pone uno o los dos pies fuera del terreno de juego, se sancionará con golpe franco para el equipo contrario



Juego Pasivo

- No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería.
- De la misma forma, no está permitido retrasar repetidamente la ejecución de un saque de centro, saque de banda, golpe franco o saque de portería del propio equipo.
- Esta conducta se considera juego pasivo, y se sancionará con un golpe franco. El golpe franco se ejecutará desde la zona donde se pitó el pasivo



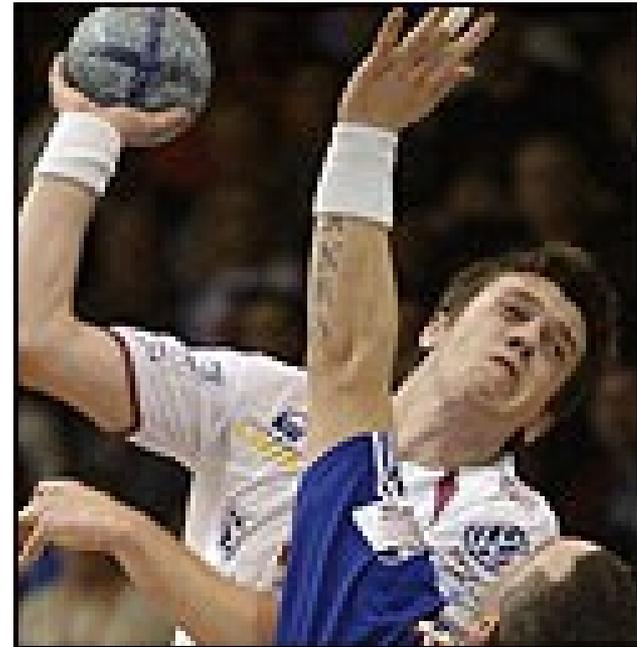
6. Tipos de Saque

- **Saque de Centro:** Se realizará al comienzo del partido, al comienzo de cada parte y tras cada gol (en este último caso no es necesario que los jugadores estén en sus respectivas mitades del campo).
- **Saque de banda:** Cuando el balón rebasa una de las líneas laterales del terreno de juego o toca el techo o un objeto fijo del mismo. Se ejecuta con uno de los pies sobre la línea de banda. Los defensores deberán situarse como mínimo a 3 metros del que efectúa el saque
- **Saque de portería:** Se concede un saque de portería cuando:
 - Un jugador del equipo contrario ha invadido el área de portería
 - El portero ha controlado el balón en su área de portería o el balón está parado en el suelo dentro del área de portería
 - Un jugador del equipo contrario ha tocado el balón que está rodando por el suelo dentro del área de portería
 - El balón ha sobrepasado la línea exterior de portería, después de haber sido tocado por el portero o por un jugador del equipo contrario.



7. Golpe Franco

- Cambio antirreglamentario
- Si un jugador atacante pasa el balón a su portero
- Retener el balón durante más de 3 segundos, volver a tocarlo tras controlarlo o tras contactar este por debajo de la rodilla
- Si el jugador con balón sale fuera del terreno de juego
- Situaciones antideportivas o situaciones en las que se pone claramente en peligro la integridad física de los jugadores siempre y cuando no obstaculicen una ocasión clara de gol
- Ante saques realizados antirreglamentariamente





Golpe Franco

- Ejecución:
 - Desde dónde se cometió la infracción. (defensores a una distancia mínima de 3 metros)
 - En el caso de que se realizase dentro de la línea de golpe franco, se ejecutará sobre la línea en el lugar preciso. Los jugadores del equipo en posesión de balón estarán detrás de la línea y los defensores a 3 metros mínimo de distancia



Lanzamiento de 7 metros

- Cuando se frustra una clara ocasión de gol
- Se realiza detrás de la línea de 7 metros dentro de los 3 segundos posteriores al pitido del árbitro
- El portero no puede sobrepasar la línea de 4 metros, de lo contrario se repite el lanzamiento
- El jugador que lanza y falla no puede volver a coger el balón hasta que lo haya tocado un compañero o haya tocado la portería
- Durante la Ejecución, todos los jugadores deberán estar situados detrás de la línea de golpe franco y como mínimo a 3 metros de la línea de 7 metros



Sanciones

Amonestación:

- Conductas antideportivas. Máximo 1 por jugador y 3 por equipo. (Tarjeta amarilla)
Cuando pasan de aquí:

Exclusión:

- Como consecuencia de una acción antideportiva repetida o ante cambios antirreglamentarios

Descalificación

- Faltas que pongan en peligro la integridad física del contrario
- Agresiones
- Tercera exclusión del jugador
- Tras la descalificación no está permitido bajo ningún concepto el contacto del jugador con el equipo durante el desarrollo del encuentro. Deberán pasar 2 minutos para poder sustituir la falta del jugador descalificado

Expulsión:

- Una agresión que pone claramente en peligro la integridad física del jugador, sin ninguna intención de jugar el balón dentro o fuera del terreno de juego.
- Se castiga expulsando al jugador fuera del encuentro, y no permitiendo al equipo su sustitución

A group of young men in red and yellow tracksuits are celebrating on a sports field. They are hugging and shouting with their arms raised. The background shows a large window with a grid pattern.

GRACIAS POR LA ATENCIÓN

Y QUE TENGÁIS BUEN DÍA

Para más información:

www.rfebm.com