

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
3	Portada interior	Edición 1 de julio de 2014	Edición 8 de julio de 2014
1-2	1:2 párrafo 1º	El terreno de juego está demarcado por líneas (<i>gráfico Núm. 1a</i>). Cada línea pertenece a la zona que demarca. Las dos líneas más largas que delimitan el campo se denominan líneas laterales. Las dos líneas más cortas que delimitan el campo se llaman líneas de meta, aunque no hay una línea entre los postes de la portería. Las líneas que delimitan el área de portería se encuentran a seis metros de la línea de gol y discurren en paralelo a ésta.	El terreno de juego está señalado con líneas (<i>gráfico Núm. 1a</i>). Todas las líneas forman parte de la superficie del área que delimitan. Las dos líneas más largas que delimitan el terreno se denominan líneas de banda. Las dos líneas más cortas que delimitan el terreno se llaman líneas de portería, aunque no hay una línea entre los postes de la portería. Las líneas de área de portería se encuentran a 6 metros de la línea de portería y discurren en paralelo a ésta.
13-14	1:4 a)	En el centro de cada línea de portería se colocará una portería rectangular. Deberá constar de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del campo y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal o larguero;	En el centro de cada línea de portería se colocará una portería rectangular (<i>Gráfico Núm. 2</i>). Deberá constar de dos postes verticales, equidistantes de las esquinas del campo y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal o larguero;
14	1:4 e)	cada portería debe incluir una red, hecha de nylon de alta calidad (<i>u otro material sintético similar, sin nudos, con cuadrados en la malla de 80 milímetros x 80 milímetros o de menor tamaño, con espesor del nylon de seis milímetros</i>) unida a la parte posterior de los postes y al larguero. La red debe quedar sujeta de tal manera que un balón lanzado contra el lateral de la portería nunca pueda pasar entre la red y el poste y que pueda ser confundido con un gol, y que un balón lanzado a portería no pase entre los postes y la red de forma que se confunda con lanzamiento errado, buscando por tanto una sujeción adecuada y que no interfiera con el portero.	cada portería debe incluir una red, hecha de nylon de alta calidad (<i>u otro material sintético similar, sin nudos, con una malla de 80 mm x 80 mm o más pequeña y un grosor de 6 mm</i>) unida a la parte trasera de los postes y del larguero. La red debe quedar sujeta de tal manera que un balón lanzado al lateral de la portería nunca pueda penetrar en ella entre la red y el poste y ser confundido con un gol, y que un balón que entre en la misma no la abandone ni salga de ella entre la red y los postes y sea confundido con un lanzamiento errado, procurando asimismo que esté correctamente sujeta y no moleste al portero.
15	1:4 g)	tres metros por detrás de cada área de gol, debe colocarse una red de protección (detección) suspendida a lo largo de toda la longitud del campo de juego (12 metros x 7 metros de altura). Las redes de protección (detención) deben llegar adecuadamente a la arena.	a tres metros por detrás de cada área de portería debe colocarse una red de protección (detención) suspendida holgadamente a todo el largo del terreno de juego (12 metros x 7 metros de altura). Las redes de protección (detención) deben llegar suficientemente a la arena.
21	2:8	Si cada equipo gana un período, el resultado es de empate. Como siempre tiene que haber un ganador, se utilizará el método del "jugador contra portero" (shoot-out) (regla 9).	Si cada equipo gana un período, el resultado es de empate. Como siempre tiene que haber un ganador, se utilizará el método del "jugador contra portero" -shoot-out- (regla 9:8).
22	2:12	Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones personales por infracciones o conducta antideportiva que tengan lugar durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 6 metros en las circunstancias descritas en las reglas 2:10-11. No obstante, una infracción durante la ejecución de este lanzamiento, no supone un golpe franco a favor del equipo contrario.	Los jugadores y los oficiales de equipo siguen estando sujetos a sanciones disciplinarias por infracciones o conducta antideportiva que tengan lugar durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 6 metros en las circunstancias descritas en las reglas 2:10-11. No obstante, una infracción durante la ejecución de este lanzamiento, no supone un golpe franco a favor del equipo contrario.
23	2:14 párrafo 1º a)	exclusión o descalificación;	exclusión o descalificación de un jugador;
24	2:14 párrafo 5º c)	influencias externas, por ejemplo que las cintas o cuerdas deban ser fijadas de nuevo.	influencias externas, por ejemplo que las líneas del terreno de juego deban ser fijadas de nuevo.
25	2:17 párrafo 2º	Un oficial del equipo que desee solicitar un tiempo muerto (<i>time-out</i>) de equipo, lo hará mostrando claramente una "tarjeta verde". A tal fin, irá al centro de la línea de banda y levantará la "tarjeta verde" de una forma visible, para que el anotador lo identifique inmediatamente.	Un oficial del equipo que desee solicitar un tiempo muerto (<i>time-out</i>) de equipo, lo hará mostrando claramente una "tarjeta verde". A tal fin, irá al centro de la línea de banda y mantendrá levantada la "tarjeta verde" de manera claramente visible, a fin de que sea perceptible inmediatamente por el cronometrador.
30-31	4:7	En los casos de lesión, los árbitros pueden dar permiso (<i>mediante la gestoforma Núm. 15</i>) para que dos de las personas que "están autorizadas a participar" (<i>ver regla 4:4</i>) entren en el terreno de juego durante un tiempo muerto (<i>time-out</i>), con el propósito específico de asistir al jugador lesionado (<i>regla 16:1d</i>). Si entran personas adicionales al terreno de juego, después de que dos personas hayan entrado ya, ello será sancionado como entrada indebida conforme a las reglas 4:14 y 16:2a en caso de ser un jugador y conforme a las reglas 4, 16:2h y 16:6a en caso de ser un oficial de equipo. Una persona que está autorizada para entrar al terreno de juego pero que, en vez de asistir al jugador lesionado, dé instrucciones a los jugadores, se dirija a los contrarios o a los árbitros, etc., será considerado responsable de conducta antideportiva.	En los casos de lesión, los árbitros pueden dar permiso (<i>mediante la gestoforma Núm. 15</i>) para que dos de las personas que "están autorizadas a participar" (<i>ver regla 4:4</i>) entren en el terreno de juego durante un tiempo muerto (<i>time-out</i>), con el propósito específico de asistir al jugador lesionado (<i>regla 16:2i</i>). Si entran personas adicionales al terreno de juego, después de que dos personas hayan entrado ya, ello será sancionado como entrada indebida conforme a las reglas 4:14 y 16:2a en caso de ser un jugador y conforme a las reglas 4:6, 16:2h y 16:6a en caso de ser un oficial de equipo. Una persona que está autorizada para entrar al terreno de juego pero que, en vez de asistir al jugador lesionado, dé instrucciones a los jugadores, se dirija a los contrarios o a los árbitros, etc., será considerado responsable de conducta antideportiva.

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
31	4:8 párrafo 3º	Las camisetas sin mangas/tops serán de colores brillantes y claros (<i>por ejemplo, rojo, azul, amarillo, verde, naranja o blanco</i>) con el propósito de reflejar los colores que normalmente se usan y visten en la playa.	Las camisetas sin mangas/tops serán (al menos en un 80%) de colores brillantes y claros (<i>por ejemplo, rojo, azul, amarillo, verde, naranja o blanco</i>) con el propósito de reflejar los colores que normalmente se usan y visten en la playa.
31	4:8 Comentario	<i>Los oficiales de equipo deberán vestir camisetas idénticas en diferente color que las camisetas de los jugadores de su propio equipo y de los jugadores del equipo contrario. Los cuatro (4) oficiales de equipo presentes en la pista durante el partido de su equipo debe ser exactamente el mismo uniforme.</i>	<i>Los oficiales de equipo deberán vestir camisetas idénticas de diferente color que las camisetas de los jugadores de su propio equipo y de los jugadores del equipo contrario. Los cuatro oficiales de equipo presentes en el terreno de juego durante el partido de su equipo deben tener exactamente el mismo uniforme.</i>
32	4:10 párrafo 2º	Está permitido llevar calcetines deportivos normales (<i>hechos en tejido</i>) o vendajes funcionales. Cualquier otro tipo de calzado (<i>sintético, rugoso, etc.</i>) no está permitido.	Está permitido llevar calcetines deportivos normales (<i>hechos en tejido</i>) o vendajes funcionales. Cualquier otro tipo de calzado (<i>sintético, goma, etc.</i>) no está permitido.
32	4:11 párrafo 1º	No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protección en la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o con monturas sólidas, o cualquier otro objeto que pueda ser peligroso (<i>regla 17:3</i>).	No está permitido llevar objetos que puedan ser peligrosos para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protección en la cabeza, máscaras faciales, brazaletes, relojes, anillos, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o con monturas sólidas, ayudas ortopédicas con partes de plástico duro o metal, o cualquier otro objeto que pueda ser peligroso (<i>regla 17:3</i>).
32-33	4:11 Comentario 1 párrafo 1º	<i>Las gorras o gorros, cintas o pañuelos utilizados por los jugadores de un mismo equipo deberán ser todas del mismo color.</i>	<i>Las gorras o gorros, cintas o pañuelos utilizados por los jugadores de un equipo deberán ser del mismo color. Lo mismo rige para cualquier complemento usado por los oficiales de equipo.</i>
34	4:14	<p>Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio o si un jugador ilegalmente participa en el juego desde la zona de cambio, al jugador se le sancionará con una exclusión.</p> <p>Por lo tanto, el equipo deberá ser reducido en un jugador sobre el terreno de juego.</p> <p>Si un jugador penetra en el terreno de juego mientras está cumpliendo una exclusión, se le sancionará con una exclusión adicional, la cual comenzará inmediatamente y también conllevará la descalificación del jugador. Si el equipo contrario estaba en posesión de balón en el momento de la segunda entrada ilegal del mismo jugador, este equipo se reducirá adicionalmente en el terreno de juego (<i>2 jugadores menos</i>). Si el equipo del jugador excluido estaba en posesión de balón en el momento de la segunda entrada ilegal, este equipo solo debe ser reducido en un jugador en el terreno de juego (<i>ya que se produce un cambio de posesión (turnover)</i>).</p> <p>En ambos casos, el encuentro se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario (<i>regla 13:1 a-b; no obstante, ver aclaración 8</i>).</p>	<p>Si un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin que se produzca un cambio, o si un jugador participa indebidamente en el juego desde la zona de cambios, el mismo será sancionado con una exclusión. En consecuencia, su equipo deberá ser reducido en un jugador sobre el terreno de juego.</p> <p>Si un jugador penetra en el terreno de juego mientras está cumpliendo una exclusión, se le sancionará con una exclusión adicional, la cual comenzará inmediatamente y también conllevará la descalificación del jugador.</p> <p>Si el equipo contrario estaba en posesión del balón en el momento de la entrada indebida, entonces el equipo del infractor será consecuentemente reducido aún más sobre el terreno de juego. Si el equipo del jugador excluido estaba en posesión del balón en el momento de la entrada indebida, entonces dicho equipo deberá ser reducido en un jugador sobre el terreno de juego.</p> <p>En ambos casos el juego se reanuda con un golpe franco a favor del equipo contrario (<i>regla 13:1 a-b; no obstante, ver aclaración 8</i>).</p>
35	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 (<i>reglas 7:2-4, 7:7</i>). No obstante, al portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería (<i>reglas 6:5, 12:2 y 15:3b</i>).	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 (<i>reglas 7:2-4, 7:7</i>). No obstante, al portero no le está permitido retrasar la ejecución de un saque de portería (<i>reglas 6:6, 12:2 y 15:3b</i>).
35	5:3 párrafo 2º	Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería.	Se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento en que cualquier parte de su cuerpo toca la arena fuera de la línea del área de portería.
36	5:8	Tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma (<i>regla 13:1a</i>).	Tocar el balón que está parado o rodando en la arena fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma (<i>regla 13:1a</i>).
36	5:9	Introducir dentro del área de portería el balón que esté parado o rodando en el suelo fuera de dicha área (<i>regla 13:1a</i>).	Introducir dentro del área de portería el balón que esté parado o rodando en la arena fuera de dicha área (<i>regla 13:1a</i>).
36	5:11	Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado en el suelo en el área de portería o se dirige al área de juego (<i>regla 13:1a</i>).	Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado en la arena en el área de portería o se dirige al área de juego (<i>regla 13:1a</i>).

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
36	5:12	Al portero se le permite entrar en el terreno de juego solamente por la línea de banda de su propia área de portería y sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (<i>reglas 1:8, 4:13</i>). El portero puede abandonar el área de juego por la línea de banda de la zona de cambio de su propio equipo o su área de portería (<i>reglas 1:8, 4:13</i>), pero sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo.	Al portero se le permite entrar en el terreno de juego solamente por la línea de banda de su propia área de portería y sólo por el lado de la zona de cambio de su propio equipo (<i>reglas 1:7b, 4:13</i>). El portero puede abandonar el área de juego por la línea de banda de la zona de cambios de su propio equipo o del área de portería (<i>reglas 1:7a, 4:13</i>), pero sólo por el lado de la zona de cambios de su propio equipo.
37	6:2	Cuando un jugador de campo penetra en el área de portería, se tomarán las siguientes decisiones: a) saque de portería cuando un jugador de campo del equipo contrario entra en el área de portería con o sin posesión de balón, pero obtiene ventaja al hacerlo (<i>regla 12:1 a</i>); b) golpe franco cuando un jugador de campo en defensa penetra en el área de portería consiguiendo con ello alguna ventaja pero sin destruir una clara ocasión de gol (<i>regla 13:1 a-b</i>); c) lanzamiento de 6 metros cuando un defensor penetra en el área de portería y con ello evita una clara ocasión de gol (<i>regla 14:1a</i>).	Cuando un jugador de campo penetra en el área de portería, se tomarán las siguientes decisiones: a) saque de portería cuando un jugador de campo del equipo contrario entra en el área de portería en posesión del balón o entra sin el balón pero obtiene una ventaja al hacerlo (<i>regla 12:1 a</i>); 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 ocasión de gol (<i>Regla 13:1a-b</i>); c) lanzamiento de 6 metros cuando un jugador defensor entra en el área de portería y destruye con ello una clara ocasión de gol (<i>Regla 14:1a</i>).
38	6:8 c)	saque de banda, si el balón franquea la línea de portería (<i>regla 12:1</i>);	saque de banda, si el balón franquea la línea de portería (<i>regla 11:1</i>);
40	7:4 párrafo 1º b)	Botar el balón repetidamente con una mano (<i>driblar</i>) o rodar el balón por el suelo repetidamente con una mano, y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos.	Botar el balón repetidamente con una mano (<i>driblar</i>) o rodar el balón por la arena repetidamente con una mano, y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos.
40	7:4 párrafo 2º	Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los tres segundos siguientes o después de tres pasos como máximo (<i>regla 13:1a</i>).	A partir de ahí, tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los tres segundos siguientes o después de tres pasos como máximo (<i>regla 13:1a</i>).
40	7:4 párrafo 3º	Se considera que se comienza a botar o a driblar cuando el jugador toca el balón con cualquier parte de su cuerpo, y lo dirige directamente al suelo.	Se considera que se comienza a botar o a driblar cuando el jugador toca el balón con cualquier parte de su cuerpo y lo dirige directamente a la arena.
40	7:7 párrafo 1º	Tocar el balón más de una vez, a menos que entre tanto haya tocado el suelo, a otro jugador, o la portería (<i>regla 13:1a</i>).	Tocar el balón más de una vez, a menos que entre tanto haya tocado la arena, a otro jugador, o la portería (<i>regla 13:1a</i>).
41	7:10 párrafo 2º	El golpe franco se ejecutará desde el lugar donde se encontraba en balón cuando el juego fue interrumpido.	El golpe franco se ejecutará desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue interrumpido.
43	8:2 b)	bloquear o empujar al contrario con los brazos, manos o piernas;	bloquear o apartar al contrario con los brazos, manos o piernas;
43	8:2 c)	retener al contrario, sujetarle (<i>por el cuerpo o el uniforme</i>), empujarle, o lanzarse contra él en carrera o en salto;	retener al contrario, sujetarle, empujarle o lanzarse contra él en carrera o en salto;
44	8:3 párrafo 2º	Cada infracción incluida en la definición de sanción progresiva, implica una sanción personal.	Cada infracción incluida en la definición de sanción progresiva, implica una sanción disciplinaria.
44	8:4	Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva (<i>para ejemplos, ver aclaración Núm. 5</i>). Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de un equipo, dentro o fuera del terreno de juego. La sanción progresiva también se aplica en el caso de conducta antideportiva (<i>reglas 16:1d, 16:2 y 16:6</i>).	Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva (<i>para ejemplos, ver Aclaración Núm. 5</i>). Esto se aplica tanto a los jugadores como a los oficiales de un equipo, dentro o fuera del terreno de juego. La sanción progresiva también se aplica en el caso de conducta antideportiva (<i>reglas 16:1d, 16:2c y 16:6b</i>).
44	8:5 a)	desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás el brazo del jugador que está efectuando un lanzamiento o pasando el balón;	desde un costado o por detrás, golpea o tira hacia atrás del brazo con el que un jugador está efectuando un lanzamiento o pase del balón;
44	8:5 c)	deliberadamente golpea el cuerpo del contrario con sus pies o rodilla o de cualquier otra forma, esto incluye la zancadilla;	deliberadamente golpea el cuerpo del contrario con sus pies o rodilla o de cualquier otra forma, incluyendo la zancadilla;

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
45	8:7	En caso de "agresión" durante el tiempo de juego, el jugador infractor deberá ser descalificado con informe escrito. La agresión fuera del tiempo de juego conlleva la descalificación (regla 16:6f, 16:16b,d). Un oficial de equipo que comete una agresión será descalificado (regla 16:6g).	En caso de "agresión" durante el tiempo de juego, el jugador infractor deberá ser descalificado, lo que también ha de ser reflejado mediante informe escrito. La agresión fuera del tiempo de juego conlleva la descalificación (regla 16:6f, 16:12b,d). Un oficial de equipo que comete una agresión será descalificado (regla 16:6g).
45	8:8 párrafo 1º	Las infracciones contra las reglas 8:2-7 se sancionan con un lanzamiento de 6 metros a favor del equipo contrario (regla 14:1) si la infracción, directamente, o indirectamente debido a la interrupción que se origina, destruye una clara ocasión de gol.	Las infracciones contra las reglas 8:2-7 se sancionan con un lanzamiento de 6 metros a favor del equipo contrario (regla 14:1a) si la infracción, directamente, o indirectamente debido a la interrupción que se origina, destruye una clara ocasión de gol de los contrarios.
46	8:8 párrafo 3º	La descalificación debida a una acción particularmente imprudente, peligrosa, premeditada o maliciosa también debe ser reflejada mediante informe escrito.	La descalificación debida a una acción especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o maliciosa también debe ser reflejada mediante informe escrito.
46	8:9	Si los árbitros encuentran que una acción es particularmente temeraria, peligrosa, premeditada o maliciosa, deberán elaborar un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores. Las indicaciones y características que pueden servir como criterios para la toma de decisiones además de las de la regla 8:5 son: a) una acción particularmente temeraria o peligrosa; b) una acción premeditada o maliciosa, que no está relacionada de ningún modo con la situación de juego. La descalificación debido a una conducta extremadamente antideportiva debe ser reflejada mediante informe escrito.	Si los árbitros encuentran que una acción es especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o maliciosa, deberán elaborar un informe escrito después del partido, de forma que las autoridades responsables puedan tomar una decisión sobre medidas posteriores. Las indicaciones y características que pueden servir como criterios para la toma de decisiones además de las de la regla 8:5 son: a) una acción especialmente imprudente o peligrosa; b) una acción premeditada o maliciosa, que no está relacionada de ningún modo con la situación de juego. La descalificación debido a una conducta extremadamente antideportiva también debe ser reflejada mediante informe escrito.
46-47	8:10 a)	un comportamiento amenazante o insultante hacia otra persona, (árbitro, anotador/cronometrador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador); sea el comportamiento de forma verbal o no verbal (expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);	un comportamiento amenazante o insultante hacia otra persona, (por ejemplo, árbitro, anotador/cronometrador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador), sea el comportamiento de forma verbal o no verbal (por ejemplo, expresión facial, gestos, lenguaje corporal o contacto físico);
47	8:10 b)	(I) La interferencia de un oficial de equipo en el partido, en el terreno de juego o desde la zona de cambios, o (II) Un jugador que destruye una clara ocasión de gol, ya sea por medio de una entrada ilegal en el terreno de juego (regla 4:14) o desde la zona de cambios;	(I) La intromisión de un oficial de equipo en el juego, dentro del terreno de juego o desde la zona de cambios, o (II) Un jugador destruye una clara ocasión de gol, ya sea por medio de una entrada indebida en el terreno de juego (regla 4:14) o desde la zona de cambios;
47	8:10 c)	si durante el último minuto de un tiempo el balón no está en juego y un jugador u oficial de equipo obstruye o retrasa la ejecución de un lanzamiento de un contrario con el fin de evitar que sean capaces de lanzar a portería o de crear una clara ocasión de gol, esto se considera una conducta extremadamente antideportiva, siendo aplicable a cualquier tipo de interferencia (limitación física, interceptando un pase, interferencia en la recepción del balón, no soltando el balón, ...);	si durante el último minuto de un periodo el balón no está en juego y un jugador u oficial de equipo obstruye o retrasa la ejecución de un lanzamiento por parte de los contrarios con el fin de evitar que puedan realizar un lanzamiento a portería o de crear una clara ocasión de gol; esto se considera una conducta extremadamente antideportiva y se aplica a cualquier clase de interferencia (por ejemplo, con solo un leve movimiento físico, interceptar un pase, obstaculizar la recepción del balón, no soltar el balón);
47	8:10 d)	si durante el último minuto de un juego y con el balón en juego los oponentes a través de una acción de las comprendidas en las reglas 8:5 y 8:6, evitan que el equipo en posesión del balón pueda realizar un lanzamiento a portería u obtener una clara ocasión de gol, esto no solo debe ser sancionado con descalificación según las reglas 8:5-8:6, sino que también se debe realizar un informe escrito.	si durante el último minuto de un periodo el balón está en juego y los contrarios, mediante una acción de las comprendidas en las reglas 8:5 y 8:6, evitan que el equipo en posesión del balón pueda realizar un lanzamiento a portería u obtener una clara ocasión de gol; esto no solo debe ser sancionado con descalificación según las reglas 8:5 ó 8:6, sino que también se debe realizar un informe escrito.
48	9:1 párrafo 4º	Se concederá gol a favor del equipo contrario, si un jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto en la situación en la que un portero esté ejecutando un saque de portería (regla 12:2, 2º párrafo). Un gol en propia puerta de cualquier jugador será contabilizado como un punto.	Se concederá gol a favor del equipo contrario si un jugador introduce el balón dentro de su propia portería, excepto en la situación en la que un portero está ejecutando un saque de portería y el balón no llega a rebasar la línea de área de portería (regla 12:2, 2º párrafo). Un gol en propia puerta de cualquier jugador será contabilizado como un punto.

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
50	9:8 párrafo 2º	Cinco jugadores con derecho a jugar ejecutan lanzamientos alternativamente con el equipo contrario. Si un portero es uno de los lanzadores, se le considera como un jugador de campo cuando ejecute su lanzamiento (<i>comentario de la regla 4:8</i>).	Cinco jugadores con derecho a jugar ejecutan lanzamientos alternativamente con el equipo contrario. Si un portero es uno de los lanzadores, se le considera como un jugador de campo cuando ejecute su lanzamiento (<i>regla 4:8</i>).
54	11:4	El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. Al jugador no se le permite soltar o poner el balón en el suelo y luego recogerlo, o botar el balón y cogerlo de nuevo (<i>regla 13:1a</i>).	El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. Al jugador no se le permite poner el balón en la arena y levantarlo a continuación, o botar el balón y cogerlo de nuevo (<i>regla 13:1a</i>).
57	13:1	En principio, los árbitros interrumpen el juego y lo reanudan con un golpe franco favorable a los jugadores contrarios cuando: a) el equipo en posesión del balón comete una infracción de las reglas que conlleva la pérdida de la posesión (<i>ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 y 15:2-5</i>); b) el equipo defensor comete una infracción de las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo (<i>ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:4, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7</i>).	En principio, los árbitros interrumpen el juego y lo reanudan con un golpe franco favorable a los jugadores contrarios cuando: a) el equipo en posesión del balón comete una infracción de las reglas que conlleva la pérdida de la posesión (<i>ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 5:6-11, 6:2b, 6:5, 6:8b, 7:2-4, 7:7-8, 7:10, 8:8, 11:4, 12:3, 13:9, 14:5-7 y 15:2-5</i>); b) el equipo defensor comete una infracción de las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo (<i>ver reglas 4:4, 4:6, 4:13, 4:14, 6:2b, 6:5, 6:8b, 7:8, 8:8, 13:7</i>).
60	13:9	Una vez que el jugador del equipo a cuyo favor se concedió el golpe franco está en la posición correcta para ejecutar el lanzamiento, con el balón en la mano, no puede soltarlo o ponerlo en el suelo y recogerlo de nuevo, o botarlo y cogerlo de nuevo (<i>regla 13:1a</i>).	Una vez que el jugador del equipo a cuyo favor se concedió el golpe franco está en la posición correcta para ejecutar el lanzamiento, con el balón en la mano, no puede ponerlo en la arena y levantarlo a continuación, o botarlo y cogerlo de nuevo (<i>regla 13:1a</i>).
62	14:10	Para favorecer el juego limpio (<i>fair play</i>), no es posible obstruir ni molestar en el lanzamiento (<i>con movimiento de brazos, sonidos, etc...</i>) estando al lado o cerca del jugador lanzador.	En garantía del Juego Limpio (<i>Fair Play</i>), no se permite a los jugadores que se encuentren al lado o cerca del lanzador ninguna clase de molestias al mismo (<i>con movimientos de brazos, sonidos, etc.</i>).
64	15:5	El lanzador no puede tocar de nuevo el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador o la portería (<i>regla 13:1a</i>), excepto en el saque de portería (<i>regla 12:3</i>).	El lanzador no puede tocar de nuevo el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador o la portería (<i>regla 13:1a</i>), excepto durante el saque de portería (<i>ver regla 12:3</i>).
64	15:6	Un gol puede marcarse directamente desde cualquier lanzamiento, excepto en el caso de un saque de portería, donde no es posible el "gol en propia puerta" (<i>reglas 12:2 y 6:2</i>), y de un saque de árbitro, porque no es ejecutado por el jugador.	Un gol puede marcarse directamente desde cualquier lanzamiento, excepto en el caso de un saque de portería, donde no es posible el "gol en propia puerta" (<i>reglas 12:2 y 9:1</i>), y de un saque de árbitro (<i>porque es ejecutado por el árbitro</i>).
66	16:2 Comentario	<i>No es posible sancionar a los oficiales de un mismo equipo con más de una exclusión. Cuando un oficial de equipo es excluido se le permite permanecer en la zona de cambios y hacer sus funciones. Sin embargo el equipo se reduce en un jugador menos en el campo hasta el próximo cambio de posesión (turnover) entre los dos equipos.</i>	<i>No es posible sancionar a los oficiales de un equipo con más de una exclusión en total. Cuando un oficial de equipo es excluido se le permite permanecer en la zona de cambios y ejercer sus funciones. Sin embargo los componentes del equipo existentes sobre el terreno se reducen (en un jugador) hasta el próximo cambio de posesión (turnover) entre los dos equipos.</i>
67	16:6 a)	por conducta antideportiva;	por conducta antideportiva grave;
67	16:6 b)	por la segunda ocasión (o siguientes) de conducta antideportiva de uno de los jugadores u oficiales de un equipo (<i>regla 8:4</i>);	por la segunda ocasión (o siguientes) de conducta antideportiva de cualquiera de los jugadores u oficiales de un equipo (<i>regla 8:4</i>);
68	16:8 párrafo 2º	El número de jugadores u oficiales de equipo que están disponibles en un equipo, siempre se reduce cuando hay una descalificación (<i>excepto caso de la Regla 16: (16:12b)</i>).	El número de jugadores u oficiales de equipo que están disponibles en un equipo, siempre se reduce cuando hay una descalificación (<i>excepto caso de la Regla 16:12b</i>).
68	16:9	Toda descalificación (<i>excepto la que resulta de la segunda exclusión – regla 16:6h</i>) tiene que ser explicada por los árbitros en el acta de partido a las autoridades correspondientes y conllevará (<i>mínimo</i>) un partido de sanción para el jugador/oficial de equipo culpable.	Toda descalificación (<i>excepto la que resulta de la segunda exclusión – regla 16:6h</i>) tiene que ser explicada por los árbitros en el acta de partido a las autoridades correspondientes y conllevará (<i>mínimo</i>) un partido de suspensión para el jugador/oficial de equipo sancionado.
73	17:9 párrafo 3º	Es obligatorio un tiempo muerto (<i>time-out</i>). Después de la consulta entre ambos árbitros, éstos harán claramente la gestoforma correspondiente y reanudarán el encuentro con toque de silbato (<i>reglas 2:8f, 15:3b</i>).	Es obligatorio un tiempo muerto (<i>time-out</i>). Después de la consulta entre ambos árbitros, éstos harán claramente la gestoforma correspondiente y reanudarán el encuentro con toque de silbato (<i>reglas 2:14e, 15:3b</i>).

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA
81	Gestoforma Directrices 5 Párrafo 2º	A continuación, harán la gestoforma obligatoria correspondiente para indicar cualquier sanción personal (<i>gestoforma 12-13</i>).	A continuación, si procediera, harán la gestoforma obligatoria correspondiente para indicar cualquier sanción disciplinaria (<i>gestoforma 12-13</i>).
92	Aclaraciones Índice punto 5	5 - Conducta antideportiva (<i>regla 8:3, 16:1d, 16:6b</i>)	5 - Conducta antideportiva (<i>regla 8:4, 16:1d, 16:6b</i>)
95	Aclaración 3 párrafo 3º	Los árbitros deben estar muy atentos a las infracciones en las que puede incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (<i>reglas 15:7, 16:1c, 16:2f</i>). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución. Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado ilegalmente.	Los árbitros deben estar muy atentos a las infracciones en las que puede incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (<i>reglas 15:7, 16:1c, 16:2e</i>). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución. Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado ilegalmente.
96	Aclaración 4 Directrices Generales párrafo 3º	cuando la defensa de un equipo es superior.	superioridad numérica de un equipo, especialmente en defensa.
104	Aclaración 8 párrafo 4º	Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, tal intervención no puede conllevar la desposesión del balón. El juego será reanudado con un golpe franco para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 6 metros en analogía a lo dispuesto en la regla 14:1b. Como principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el cronometrador/anotador (<i>excepto aquéllas a las que se refieren las reglas 4:4, 4:6, 4:13 y 4:14</i>) no conllevan sanciones disciplinarias personales.	Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, tal intervención no puede conllevar la desposesión del balón. El juego será reanudado con un golpe franco a favor del equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 6 metros en analogía a lo dispuesto en la regla 14:1b. Como principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el cronometrador/anotador (<i>excepto aquéllas a las que se refieren las reglas 4:4, 4:6, 4:13 y 4:14</i>) no conllevan sanciones disciplinarias.
106	Aclaración 9 párrafo 1º	Si durante un "jugador contra portero" (<i>shoot-out</i>) o un contraataque el portero o jugador defensor obstruye la trayectoria en carrera del jugador atacante, causando un contacto físico, debe ordenarse tanto un lanzamiento de 6 metros como una exclusión.	Si durante un "jugador contra portero" (<i>shoot-out</i>) o un contraataque el portero o jugador defensor obstruye la trayectoria en carrera del jugador atacante, causando un contacto físico, debe ordenarse tanto un lanzamiento de 6 metros como una exclusión o una descalificación.
108	Reglamento Zona Cambios punto 1	Cada equipo tiene una zona de cambios para los jugadores de campo que mide 15 metros de largo y 3 metros de ancho. Estas zonas están situadas a ambos lados del terreno de juego, hacia el exterior de las líneas de banda (<i>regla 1:7</i>).	Cada equipo tiene una zona de cambios para los jugadores de campo que mide 15 metros de largo y 3 metros de ancho. Estas zonas están situadas a ambos lados del terreno de juego, hacia el exterior de las líneas de banda (<i>regla 1:6</i>).
108	Reglamento Zona Cambios punto 4	Ambos equipos estarán en la zona de cambios de sus respectivas bandas (<i>reglas 1:7, 2:1</i>).	Ambos equipos estarán en la zona de cambios de sus respectivas bandas (<i>reglas 1:6-7, 2:1</i>).
110	Reglamento Zona Cambios punto 8c) párrafo 3º	Los jugadores y oficiales de equipo están bajo la jurisdicción de los árbitros/delegados durante todo el encuentro y las sanciones personales disciplinarias también se aplican si un jugador u oficial abandona el campo o su zona de cambios. Por lo tanto, las conductas antideportivas, las conductas antideportivas graves y las extremadamente graves serán sancionadas de la misma forma que si ocurrieran en el terreno de juego o su zona de cambios.	En general, los jugadores y oficiales de equipo permanecen bajo la jurisdicción de los árbitros/delegados durante todo el encuentro y las normas relativas a las sanciones disciplinarias se aplican incluso si un jugador u oficial decide abandonar el terreno de juego y su zona de cambios. Por lo tanto, las conductas antideportivas, las conductas antideportivas graves y las extremadamente graves serán sancionadas de la misma forma que si ocurrieran en el terreno de juego o su zona de cambios.
110 111	Reglamento Zona Cambios punto 10	En el caso que los árbitros no vieran una infracción de las reglas relativas a la zona de cambio, deben ser informados de ello por el cronometrador/anotador durante la siguiente interrupción de juego.	En el caso que los árbitros no observaran una infracción al Reglamento relativo a la zona de cambios, deben ser adecuadamente informados de ello por el cronometrador/anotador/delegado durante la siguiente interrupción de juego.
111	Reglamento Zona Cambios punto 11 párrafo 2º	Los delegados de la IHF, Federaciones Continentales o Nacionales que estén en funciones durante el encuentro, tienen el derecho de informar a los árbitros sobre una posible violación de las reglas (<i>excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros en base a sus observaciones de los hechos</i>) o sobre una violación de las reglas de la zona de cambios.	Los delegados de la IHF, Federaciones Continentales o Nacionales que estén en funciones durante el encuentro, tienen el derecho de informar a los árbitros sobre una posible decisión tomada en contra de las Reglas (<i>excepto en el caso de decisiones tomadas por los árbitros en base a sus observaciones de los hechos</i>) o sobre una violación del Reglamento relativo a la zona de cambios.

REGLAS DE JUEGO DE BALONMANO PLAYA (EDICIÓN ACTUALIZADA): RELACIÓN DE REGLAS AFECTADAS

PÁG.	REGLA	TEXTO ANTERIOR	TEXTO EDICIÓN ACTUALIZADA																																																
111	Reglamento Zona Cambios punto 11 párrafo 6º	Los hechos relacionados con una descalificación deben ser explicadas en el acta del encuentro (<i>regla 16:9</i>).	Los hechos relacionados con una descalificación deben ser reflejados mediante informe escrito (<i>regla 16:9</i>).																																																
122	Calidad de la arena párrafo 2º	lavado: La arena debería tener doble lavado y estar libre de hendiduras y arcilla a fin de prevenir que se compacte;	lavado: La arena debería tener doble lavado y estar libre de limo y arcilla a fin de prevenir que se compacte;																																																
122 123	Calidad de la arena párrafo 3º	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Nombre Especificaciones</th> <th style="text-align: center;">Diámetro partículas</th> <th style="text-align: center;">(Tamices)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grano fino</td> <td>2.00 mm</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Arena muy gruesa</td> <td>1.00 - 2.00 mm</td> <td>0%-6%</td> </tr> <tr> <td>Arena gruesa</td> <td>0,5 - 1.00mm</td> <td>Min. 80%</td> </tr> <tr> <td>Arena media</td> <td>0,25 - 0,5mm</td> <td>Max. 92%</td> </tr> <tr> <td>Arena fina</td> <td>0,15 - 0,25mm</td> <td>7%-18%</td> </tr> <tr> <td>Arena muy fina</td> <td>0,05 - 0,15mm</td> <td>No mayor de 2%</td> </tr> <tr> <td>Arcilla</td> <td>Menos de 0,05mm</td> <td>No mayor de 0,15%</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre Especificaciones	Diámetro partículas	(Tamices)	Grano fino	2.00 mm	0%	Arena muy gruesa	1.00 - 2.00 mm	0%-6%	Arena gruesa	0,5 - 1.00mm	Min. 80%	Arena media	0,25 - 0,5mm	Max. 92%	Arena fina	0,15 - 0,25mm	7%-18%	Arena muy fina	0,05 - 0,15mm	No mayor de 2%	Arcilla	Menos de 0,05mm	No mayor de 0,15%	<p>Para una arena de alta calidad en Balonmano Playa debería seguirse la siguiente fórmula:</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Nombre</th> <th style="text-align: center;">Diámetro partícula</th> <th style="text-align: center;">Especificaciones (% retención en tamices)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Grava fina (gravilla)</td> <td>2.00mm</td> <td>0%</td> </tr> <tr> <td>Arena muy gruesa</td> <td>1.00 - 2.00mm</td> <td>0% - 6%</td> </tr> <tr> <td>Arena gruesa</td> <td>0,5 - 1.00mm</td> <td>mínimo 80%</td> </tr> <tr> <td>Arena media</td> <td>0,25 - 0,5mm</td> <td>máximo 92%</td> </tr> <tr> <td>Arena fina</td> <td>0,15 - 0,25mm</td> <td>7% - 18%</td> </tr> <tr> <td>Arena muy fina</td> <td>0,05 - 0,15mm</td> <td>No mayor de 2%</td> </tr> <tr> <td>Limo y arcilla</td> <td>Menos de 0,05mm</td> <td>No mayor de 0,15%</td> </tr> </tbody> </table>	Nombre	Diámetro partícula	Especificaciones (% retención en tamices)	Grava fina (gravilla)	2.00mm	0%	Arena muy gruesa	1.00 - 2.00mm	0% - 6%	Arena gruesa	0,5 - 1.00mm	mínimo 80%	Arena media	0,25 - 0,5mm	máximo 92%	Arena fina	0,15 - 0,25mm	7% - 18%	Arena muy fina	0,05 - 0,15mm	No mayor de 2%	Limo y arcilla	Menos de 0,05mm	No mayor de 0,15%
Nombre Especificaciones	Diámetro partículas	(Tamices)																																																	
Grano fino	2.00 mm	0%																																																	
Arena muy gruesa	1.00 - 2.00 mm	0%-6%																																																	
Arena gruesa	0,5 - 1.00mm	Min. 80%																																																	
Arena media	0,25 - 0,5mm	Max. 92%																																																	
Arena fina	0,15 - 0,25mm	7%-18%																																																	
Arena muy fina	0,05 - 0,15mm	No mayor de 2%																																																	
Arcilla	Menos de 0,05mm	No mayor de 0,15%																																																	
Nombre	Diámetro partícula	Especificaciones (% retención en tamices)																																																	
Grava fina (gravilla)	2.00mm	0%																																																	
Arena muy gruesa	1.00 - 2.00mm	0% - 6%																																																	
Arena gruesa	0,5 - 1.00mm	mínimo 80%																																																	
Arena media	0,25 - 0,5mm	máximo 92%																																																	
Arena fina	0,15 - 0,25mm	7% - 18%																																																	
Arena muy fina	0,05 - 0,15mm	No mayor de 2%																																																	
Limo y arcilla	Menos de 0,05mm	No mayor de 0,15%																																																	
123	Requisitos de iluminación párrafo 1º	Si el encuentro se desarrolla por la noche, la iluminación del área de juego debe permitir que jugadores, oficiales, público en la grada y espectadores de televisión puedan ver el espectáculo claramente. Esto significa que los niveles de brillo y contraste deben ser diseñados correctamente sobre toda la superficie de de juego. Los niveles de iluminación dependerán también de la superficie total donde se emplaza el terreno de juego.	Si el encuentro se desarrolla por la noche, la iluminación de la superficie del terreno de juego debe permitir que jugadores, oficiales, público en la grada y espectadores de televisión puedan ver el espectáculo claramente. Esto significa que los niveles de brillo y contraste deben ser diseñados correctamente sobre toda la superficie de juego. Los niveles de iluminación dependerán también del tamaño de las instalaciones.																																																
126	Glosario de términos	En vuelo (<i>Flight</i>)	En "flight" En vuelo, controlando y lanzando el balón en el aire.																																																
127	Glosario de términos	Pérdida del control del balón (<i>Fumbling</i>) Cuando un jugador en posesión del balón lo deja caer o no controla el balón que está en juego	Recepción defectuosa Ocurre cuando a un jugador que atrapa el balón se le cae o no controla adecuadamente el balón que está en juego.																																																