

# Real Federación Española de Balonmano



**Fe de erratas “Octubre 2011”**

**Reglas de Juego 2010**

Edición 1º de Julio de 2010



Edita:



Real Federación Española de Balonmano

# **Corrección de erratas**

## **Reglas de Juego 2010**

- Pág. 9: Donde dice "página 93" debe decir: "página **133**".
- Pág. 9: Donde dice "página 89" debe decir: "página **139**".
- Pág. 18: En la séptima línea del **Comentario** donde dice "ser anulado" debe decir: "ser **anulado**".
- Pág. 21: En el segundo párrafo, quinta línea de la Regla 4.1, donde dice "Ver, si embargo" debe decir: "Ver, **sin** embargo".
- Pág. 22: Regla 4:2, 2º párrafo, 2ª frase; Donde dice "16:3d" debe decir: "**16:3e**".
- Pág. 23: En la segunda línea donde dice "para jugar" debe decir: "para **participar**".
- Pág. 43: En la segunda línea del segundo párrafo de la regla 8.5, donde dice "deber tenerse" debe decir: "**deben** tenerse".
- Pág. 51: En la primera línea, correspondiente al apartado d) regla 8.10, donde dice "en las reglas 8:5 o 8:6; impiden" debe decir: "en las reglas 8:5 o 8:6, impiden".
- Pág. 87: Regla 17:11 1º párrafo. Donde dice "Las decisiones tomadas por los árbitros con base en

la observación" debe decir: "Las decisiones de los árbitros o **del delegado** basadas en la observación"

- Pág. 107: En la segunda línea de la Aclaración N° Time-out (2.8), donde dice "que en un time-out" debe decir: "**que un time-out**".
- Pág. 123: Aclaración 7. En el primer subtítulo donde dice "Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un jugador (Regla 4:2-3, 5-6)" –en tinta roja-, debe decir: "**A** Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un jugador (Regla 4:2-3, 5-6)".
- Pág. 124: Aclaración 7. En el segundo subtítulo donde dice "Interrupción por otras causas, por ejemplo, conducta antideportiva en la zona de cambios" –en tinta roja- debe decir: "**B** Interrupción por otras causas, por ejemplo, conducta antideportiva en la zona de cambios". -en tinta roja-.
- Pág. 132: En el punto 6 del Reglamento relativo a la zona de cambios donde dice "16:3d" debe decir: "**16:3d-e**".



# **Publicación IHF Octubre 2011**

# **Reglas de Juego 2010**



## FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE BALONMANO

Publicación de la IHF 2011

Reglas de juego 2010

Octubre 2011

---



### Aclaraciones a las Reglas de juego 2011

*La comisión de arbitraje y de reglas de juego en colaboración con los expertos de reglas de la IHF, ha revisado todas las aclaraciones a las reglas de juego anteriores y la que por su importancia y cuyas explicaciones son todavía válidas han sido integradas en este documento. Todas las Aclaraciones a las reglas de juego anteriores quedan derogadas.*

### Sustitución de jugadores y oficiales de equipo (Reglas 4:1 – 4:2)

**(\*) (\*\*)** Si un equipo no ha completado el total de jugadores (Regla 4:1) o de oficiales (Regla 4:2), autorizados a participar, está autorizado a:

- Habilitar a un jugador registrado como tal para que pueda actuar como oficial
- Habilitar a un oficial registrado como tal para que pueda actuar como jugador hasta el final del partido (incluidas las prórrogas).

El número máximo de jugadores y/u oficiales registrados no puede ser sobrepasado.

La función original del jugador o del oficial debe ser eliminada del acta. No se permite volver a reemplazar a un jugador o un oficial a su función original cuando haya sido cambiado previamente. Está igualmente prohibido borrar a un participante de cierta función con el fin de efectuar una

sustitución cumpliendo con el número máximo autorizado. Está prohibido inscribir una persona a la vez como jugador y oficial.

La IHF, las Federaciones Continentales y las Federaciones Nacionales tienen, en el ámbito de sus competencias, la posibilidad de aplicar normativas más restrictivas.

Las sanciones personales recibidas antes del cambio de función (amonestaciones, exclusiones), serán tenidas en cuenta tanto a nivel personal, como en las respectivas cuotas como “jugador” y como “oficial”.

**(\*) El Artículo 32 apartado f), del vigente reglamento de Partidos y Competiciones de la RFEBM, prohíbe esta práctica en el balonmano español.**

**(\*\*) En los Juegos Olímpicos y Campeonatos del Mundo organizados por la IHF, esta práctica no está autorizada.**

### **Sustitución de jugadores (Regla 4:4)**

Los jugadores deben entrar y abandonar el terreno de juego por la propia zona de cambios. Constituye una excepción los jugadores lesionados que abandonen el terreno de juego con el tiempo de juego interrumpido. Esos jugadores no deben ser forzados a abandonar el terreno de juego por la zona de cambios cuando sea evidente que necesitan asistencia médica en la zona de cambios o en los vestuarios. Además, los árbitros deben autorizar al reemplazante a entrar en el terreno de juego antes que el jugador lesionado lo haya abandonado, con el fin de reducir al máximo la interrupción del encuentro.

### **Protección facial y de las rodillas (Regla 4:9)**

Queda prohibida cualquier protección facial o para la cabeza, independientemente del tipo que sea. Quedan prohibidas no solo las máscaras completas sino incluso las protecciones que cubran solamente una parte de la cara. Las Federaciones y los árbitros no están autorizados a hacer ninguna excepción.

Quedan prohibidas las protecciones de las rodillas hechas de material sólido o macizo. Las protecciones de material blando o cintas adhesivas específicas para ese objetivo constituyen una solución alternativa segura y moderna.

Esta Regla ha sido incluida por recomendación de la Comisión Médica de la IHF.

### **Resina (Regla 4:9)**

Está permitido utilizar resina en los dedos y en las manos. Solamente está permitido depositar resina en el calzado, pues esto no representa un riesgo para la integridad física del adversario.

Las Federaciones Continentales y Nacionales tienen el derecho de aplicar en sus propios ámbitos restricciones complementarias.

### **Asistencia a jugadores lesionados (Regla 4:11)**

Si varios jugadores de un mismo equipo han resultado lesionados, por ejemplo después de un choque, los árbitros o el delegado pueden autorizar a personas suplementarias a entrar al terreno de juego con el fin de asistir a los jugadores lesionados. Además, los árbitros y los delegados controlan al personal médico que pudiera entrar en el terreno de juego.

### **Portero lesionado (Regla 6:8)**

El portero recibe un balonazo y queda imposibilitado para jugar. De forma general, la protección del portero ha de ser una prioridad. Para la reanudación del partido, se pueden dar las siguientes situaciones:

- a) El balón sobrepasa la línea de banda o la línea exterior de portería, o se queda o rueda sobre el área de portería.  
Aplicación correcta de las Reglas de juego: interrupción inmediata del juego, y posterior reanudación con el saque de banda o saque de portería de acuerdo con cada situación.
- b) Los árbitros interrumpen el encuentro antes de que el balón haya sobrepasado la línea de banda o la línea exterior de portería o antes de que el balón se quede o rueda sobre el área de portería.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Reanudación con el saque correspondiente a cada situación

- c) El balón está en el aire por encima del área de portería

Aplicación correcta de las reglas de juego: Esperar uno o dos segundos a que uno de los equipos entre en posesión del balón para interrumpir el juego. Reanudación del encuentro con saque de golpe franco favorable al equipo en posesión del balón.

- d) El árbitro hace sonar el silbato cuando el balón está todavía en el aire

Aplicación correcta de las reglas de juego: Reanudación del encuentro con saque de golpe franco favorable al equipo que tuvo posesión del balón en último lugar

- e) El portero queda imposibilitado por el golpe del balón que rebota hacia un atacante.

Aplicación correcta de las reglas de juego: Interrupción inmediata del juego, reanudándose con golpe franco favorable al equipo en posesión del balón.

**Nota:** En ningún caso es posible decidir lanzamiento de 7 metros. Los árbitros interrumpen deliberadamente el juego para la protección al portero, por lo tanto ésta no se considerará como una “interrupción injustificada” de acuerdo con lo indicado en la Regla 14:1b.

### **Pasos, arrastrar el pie (Regla 7:3)**

El comentario ha sido considerado obsoleto. No obstante, la interpretación de la Regla no ha cambiado, en particular cuando el jugador arrastra el segundo pie a la altura del primero, no se considera paso adicional.

### **Pasos, comenzar a botar (Regla 7:3)**

De acuerdo con la Regla 7:3c, d, el primer contacto en el suelo con un pie o los dos pies al mismo tiempo tras recepcionar el balón en suspensión, no se considera paso (punto cero). No obstante, el concepto “recepcionar el balón” solo se aplica al recibir el balón de un compañero, de un contrario o rebotado de la portería. Ir botando y recoger el balón estando en suspensión no se considera “recepción del balón” bajo los términos de esta Regla. Cualquier contacto del pie con el suelo después de haber botado el balón se considera paso sin excepción alguna.

### **Intervención de jugadores u oficiales adicionales (Reglas 8:5, 8:6, 8:9, 8:10)**

En caso de entrada en el terreno de juego de oficiales o jugadores adicionales, se sancionará de acuerdo con los siguientes criterios:

- jugador u oficial
- destruyendo una clara ocasión de gol

Las siguientes situaciones podrían producirse:

- a) Durante una clara ocasión de gol, un jugador adicional penetra en el terreno de juego sin estar efectuando un cambio.  
Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros, descalificación con informe escrito
- b) Cambio antirreglamentario. El cronometrador/Delegado hace sonar la bocina durante una clara ocasión de gol.  
Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros y exclusión
- c) Durante una clara ocasión de gol, un oficial de equipo entra en el terreno de juego.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: Lanzamiento de 7 metros, descalificación con informe escrito.

d) Igual que c), pero sin clara ocasión de gol.

Aplicación correcta de las Reglas de juego: Golpe franco, sanción progresiva.

### **Otras medidas tras descalificación con informe escrito (Reglas 8:6 8:10)**

La escala de sanciones disciplinarias ha evolucionado de manera significativa con las Reglas de Juego 2010. El caso poco frecuente de expulsión, ha sido sustituido por una descalificación con informe escrito.

Los criterios para esta nueva sanción máxima quedan definidas en la regla 8:6 (Descalificación debida a una acción especialmente imprudente, particularmente peligrosa, premeditada o malintencionada) regla 8:10 (Descalificación debida a conducta antideportiva extremadamente grave) de acuerdo con la regla 8:3 2º párrafo.

Dado que las consecuencias de las sanciones durante el partido según lo establecido en las reglas 8:6 o 8:10, no variarían con respecto a la sanción de acuerdo con las reglas 8:5 y 8:9 (descalificaciones sin informe escrito) la IHF ha añadido el siguiente texto a ambas reglas:

*“... (los árbitros) redactarán un informe escrito tras el partido, para que los órganos disciplinarios competentes puedan tomar una decisión sobre las medidas adicionales a tomar”*

Esta redacción complementaria constituye el principio para que dichos órganos decidan acerca de la sanción posterior. En ningún caso el texto de la regla (“... puedan tomar una decisión...”) puede ser interpretado como algo a discreción del órgano disciplinario competente, solo deben cuantificar la sanción; lo contrario representaría cambiar la decisión tomada por los árbitros en base a la observación de los hechos.

## **Criterios de descalificación sin informe / con informe escrito (Reglas 8:5, 8:6)**

Los criterios siguientes constituyen una ayuda para la distinción entre las Reglas 8:5 y 8:6

a) ¿Qué significa “particularmente imprudente”?

Agresiones o acciones asimiladas a agresiones

Acciones despiadadas o irresponsables sin sentido de conducta apropiada

Golpear desenfrenadamente

Acciones malévolas

b) ¿Qué significa “acciones particularmente peligrosas”?

Acciones contra un adversario desprotegido

Acciones extremadamente arriesgadas poniendo en peligro la integridad física del adversario

c) ¿Qué significa “acciones premeditadas”?

Acciones malévolas cometidas intencionada y deliberadamente

Acciones dirigidas deliberadamente contra el cuerpo del adversario con el único fin de evitar su avance

d) ¿Qué significa “acciones malintencionadas”?

Acciones traicioneras contra un adversario desprotegido

e) ¿Qué significa " que no esté relacionada con la situación de juego "?

Acciones cometidas lejos del jugador en posesión del balón

Acciones sin ninguna relación con las tácticas del partido

### **Escupir (Reglas 8:9, 8:10a)**

Escupir sobre cualquiera está considerado como una acción asimilada a agresión y debe ser sancionada conforme a la Regla 8:10a (descalificación con informe escrito). La diferencia entre “escupir alcanzando al adversario” (con éxito, a sancionar según la Regla 8:10) y “escupir sin alcanzar al adversario” (intento sin éxito, a sancionar según la Regla 8:9), permanece sin cambios, tal y como había sido definida anteriormente.

### **Último minuto de juego (Reglas 8:10c, 8:10d)**

Se considera “último minuto de juego” tanto al final del tiempo de juego reglamentario (final de la segunda mitad), como al final de la segunda mitad de cada una de las eventuales prórrogas.

### **No respeto de la distancia (Regla 8:10c)**

No respetar la distancia solo se sancionará con descalificación (e informe escrito), cuando en el último minuto de juego el lanzamiento no pueda ser efectuado.

Si el lanzamiento es ejecutado y es bloqueado por un jugador que se encuentra demasiado cerca, solo se sancionará con sanción progresiva normal, aunque ocurra durante el último minuto de juego.

### **Descalificación durante el último minuto de juego (Regla 8:10d)**

En el caso de una descalificación durante el último minuto de juego conforme a la regla 8:5, solamente las infracciones bajo lo indicado en la regla 8:6 Comentario (infracción con la intención de evitar un gol) se sancionarán con descalificación con informe escrito (conforme a la Regla 8:10 d).

*(\*) A este respecto cabe añadir las consideraciones de la IHF posteriores a la edición y publicación de las Aclaraciones a las Reglas de Juego versión Octubre 2011, para que dependiendo del resultado inmediato de la acción posterior a la infracción del atacante, se deba aportar informe escrito o no:*

*No procede informe escrito cuando:*

- *El atacante que sufre la infracción consigue marcar gol*

*Procede elaborar informe escrito cuando:*

- *Los árbitros deciden lanzamiento de 7 m*
- *El atacante que sufre la infracción pasa a un compañero que consigue marcar gol*
- *El atacante que sufre la infracción pasa a un compañero que no consigue marcar gol*

La descalificación del portero conforme a la regla 8:5 Comentario (portero que sale del área de portería), básicamente se sancionará con una descalificación sin informe escrito. Esto se aplicará aunque ocurra en el último minuto del juego, siempre y cuando se refiera a una infracción de acuerdo con la Regla 8:5 a-c.

**(\*) Añadido por el CTA de la RFEBM posteriormente a la publicación de la IHF v Octubre 2011**

### **Jugadores / oficiales de equipo descalificados (Regla 16:8)**

Los jugadores y los oficiales descalificados deben abandonar el terreno de juego y la zona de cambios inmediatamente y posteriormente no pueden tener ningún contacto con su equipo.

Si los árbitros, después de reanudado el encuentro, constatan otra infracción cometida por un jugador o un oficial descalificado, deben hacer informe escrito.

No obstante, no es posible volver a sancionar a los jugadores u oficiales mencionados y en consecuencia su comportamiento no puede en ningún caso conllevar una reducción del número de jugadores sobre el terreno de juego. Esto es igualmente válido si un jugador descalificado entra en el terreno de juego.

***(\*) Sustitución del portero para ejecuciones con tiempo finalizado (Regla 2:4 2:5)***

*La Regla 2:5 establece que en el caso de ejecuciones de golpe franco con el tiempo finalizado el equipo defensor no puede efectuar ningún cambio. No obstante, la IHF mantiene la excepción y permite el cambio del portero, bien por encontrarse tan lesionado que no puede permanecer en su posición de una forma normal o bien por haber sido excluido (aunque en este último caso por supuesto el número total de jugadores del equipo defensor en el terreno de juego debe reducirse en uno).*

**(\*) Añadido por el CTA de la RFEBM posteriormente a la publicación de la IHF v Octubre 2011**

## **Modificaciones**

La IHF ha aprobado las siguientes modificaciones en las Reglas de Juego:

### **Regla 2:1**

*Comentario referente a la duración del descanso*

### **Regla 2:10 / Interpretación nº 3**

*Comentario referente al número y la gestión de los Tiempos Muertos de Equipo*

### **Regla 4:1**

*Comentario referente al número de jugadores*

### **Regla 17:11 1º párrafo modificado como sigue:**

*Las decisiones de los árbitros o del delegado basadas en la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables.*

**Modificaciones a las  
Reglas de Juego 2010  
Aprobadas por la I.H.F.**



La IHF ha aprobado las siguientes modificaciones en las Reglas de Juego:

**Regla 2:1**

*Comentario referente a la duración del descanso*

**Regla 2:10 / Interpretación nº 3**

*Comentario referente al número y la gestión de los Tiempos Muertos de Equipo*

**Regla 4:1**

*Comentario referente al número de jugadores*

**Regla 17:11 1º párrafo modificado como sigue:**

*Las decisiones de los árbitros o del delegado basadas en la observación de los hechos o sus juicios son irrevocables.*

*Por tanto las reglas quedan redactadas de la siguiente forma:*

**Regla 2:1**

Esta regla en su redacción antigua decía:

**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 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 20 minutos; en ambos casos el descanso es normalmente de 10 minutos.

Aprobada la nueva modificación dice:

**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 15 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 20 minutos; en ambos casos el descanso es normalmente de 10 minutos.

### **Regla 2:10**

Esta regla en su redacción antigua decía:

**2:10** Cada equipo tiene derecho a un minuto de time-out de equipo en cada tiempo del partido, pero no en las prórrogas (*Aclaración N° 3*).

Aprobada la nueva modificación dice:

**2:10** Cada equipo tiene el derecho a recibir 3 Tiempos Muertos de Equipo, de un minuto cada uno, durante el tiempo de juego regular, pero ninguno durante las prórrogas. (*Aclaración N° 3*).

### **Regla 17:11 1º párrafo.**

Esta regla en su redacción antigua decía:

**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 partido, sólo los respectivos “oficiales responsables de equipo” están autorizados a dirigirse a los árbitros.

Aprobada la nueva modificación dice:

**17:11** Las decisiones de los árbitros o del delegado basadas 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 partido, sólo los respectivos “oficiales responsables de equipo” están autorizados a dirigirse a los árbitros.

### **Interpretación nº 3**

Aprobada la nueva modificación dice:

#### **Aclaración Nº 3**

#### **Tiempo Muerto de Equipo (2:10)**

Cada equipo tiene el derecho a recibir 3 Tiempos Muertos de Equipo durante el tiempo de juego regular (pero no durante las prórrogas). No más de 2 Tiempos Muertos de Equipo pueden concederse a un equipo en cada periodo regular de juego. Entre 2 Tiempos Muertos de Equipo a un mismo equipo, el oponente debe estar al menos una vez en posesión del balón.

Cada equipo debe tener a su disposición 3 tarjetas verdes con los números 1, 2 y 3 respectivamente. Los equipos reciben las tarjetas con los números 1 y 2 en el primer periodo de juego y las tarjetas con los números 2 y 3 en el segundo periodo, siempre que hayan recibido solamente un Tiempo Muerto de Equipo en el primer periodo; si hubieran recibido dos, solamente la tarjeta con el número 3 estaría a su disposición.

En los últimos 5 minutos del tiempo de juego regular, solamente se puede conceder un Tiempo Muerto de Equipo a cada equipo.

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 únicamente si está en posesión del balón (cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente 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 (2:9). Hace la gestoforma de Tiempo Muerto (Nº 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.

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 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/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; según las reglas 8:7-10, 16:1-3 y 16:6-9, se puede sancionar con exclusión o descalificación a un jugador por conducta antideportiva.

Después de 50 segundos el cronometrador hace 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 o, si el balón estaba en juego, con un golpe franco para el equipo que lo solicitó, desde el lugar donde estaba el balón en el momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar el silbato el cronometrador reanuda el funcionamiento del reloj.

