

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

Actualizadas a 2012

**Modificaciones realizadas por la
Real Federación de Española Balonmano
Conforme a los acuerdos adoptados por
la Asamblea General.**

Modificaciones a las Reglas de Juego 2010 APROBADAS por la IHF.

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.

(*)Esta regla esta modificada por la RFEBM, por acuerdo de la Asamblea General, donde dice “de 15 minutos” debe decir “de 10 minutos” para todas las categorías sénior estatales.

Regla 2:10

Está 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 Nº 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 Nº 3*).

Regla 4:1

Está regla en su redacción antigua decía:

4:1 Un equipo se compone de hasta 14 jugadores.

No más de 7 jugadores pueden estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo. El resto de los jugadores son reservas.

En todo momento durante el partido, el equipo debe tener uno de los jugadores en el terreno de juego identificado como portero. Un jugador identificado como portero puede convertirse en jugador de campo en cualquier momento (Ver, sin embargo, la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo). De forma similar, un jugador de campo puede convertirse en portero en cualquier momento (no obstante, ver Reglas 4:4 y 4:7).

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

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

El partido puede continuar incluso si uno de los equipos en el terreno de juego se reduce a menos de 5 jugadores. Corresponde a los árbitros juzgar si y cuándo debería suspenderse el partido permanentemente (17:12).

Aprobada la nueva modificación dice:

4:1 Un equipo se compone de hasta 16 jugadores. (**)

No más de 7 jugadores pueden estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo. El resto de los jugadores son reservas.

En todo momento durante el partido, el equipo debe tener uno de los jugadores en el terreno de juego identificado como portero. Un jugador identificado como portero convertirse en jugador de campo en cualquier momento (Ver, sin embargo, la Regla 8:5 Comentario, 2º párrafo). De forma similar, un jugador de campo puede convertirse en portero en cualquier momento (no obstante, ver Reglas 4:4 y 4:7).

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

El número de jugadores de un equipo puede incrementarse hasta 16, **(**)** en cualquier momento durante el partido, incluida la prórroga.

El partido puede continuar incluso si uno de los equipos en el terreno de juego se reduce a menos de 5 jugadores. Corresponde a los árbitros juzgar si y cuándo debería suspenderse el partido permanentemente (17:12).

()** Esta regla esta modificada por la RFEBM, por acuerdo de varias Asambleas Generales, quedando la referida regla en la temporada 2012/2013 como sigue:

Liga ASOBAL: Se podrá inscribir en Acta un máximo de **(16)** jugadores, en el Campeonato de Liga, en caso de utilizar las **(16)** plazas, **dos jugadores** como mínimo deberán ser del cupo adicional.

Todas las Ligas Estatales Sénior, de todas las categorías en su vertiente masculina como femenina se podrán inscribir en acta **(14)** jugadores/ras

En todos los Campeonatos Estatales que se jueguen bajo el sistema de concentración (sectores y fases finales), los equipos participantes, podrán inscribir en acta **(16)** jugadores/ras.

Regla 17:11 1º párrafo.

Está 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 pitir (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.

Interpretación nº 7

Está Aclaración en su redacción antigua decía:

Aclaración Nº 7 apartado “A”

A Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un jugador (Reglas 4:2-3, 5-6)

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

Aprobada la nueva modificación dice:

Aclaración N° 7 apartado “A”

A Cambio antirreglamentario o entrada ilegal de un jugador (Reglas 4:2-3, 5-6)

El Cronometrador (o el Delegado) y los Árbitros deben interrumpir el juego inmediatamente en caso de infracción contra las Reglas 4:2-3 y 4:5-6 sin tener en cuenta el concepto de “ley de ventaja” según las Reglas 13:2 y 14:2. (*). Si debido a tal interrupción, por la infracción del equipo defensor, se destruye una clara ocasión de gol, debe señalarse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1-a. En todos los demás casos, el juego se reanuda con un golpe franco.

(*) La parte del primer párrafo escrita en tinta roja, corresponde a la modificación introducida por la PRC de la IHF en la actualización de 2012. No obstante ver página 17 de este escrito.