

# MiniBalon Mano



Bizkaiko Foru Aldundia Diputación Foral de Bizkaia

# MiniBalonmano

## INDICE

REGLA		PAG.
01	El terreno de Juego	02
02	La Duración del Partido, La Señal de Final y Time-Out	04
03	El Balón	05
04	El Equipo, Sustituciones, Equipaciones	05
05	El Portero	06
06	El Área de Portería	07
07	Como puede jugarse el Balón, Juego Pasivo	07
08	Faltas y Conducta Antideportiva	09
09	El Gol	11
10	El Saque de Árbitro	11
11	El Saque de Banda	11
12	El Saque de Portería	12
13	El Golpe Franco	13
14	El Lanzamiento de 6 metros	13
15	Las Sanciones	14
16	Los Árbitros	15

## EL TERRENO DE JUEGO

1:1 El terreno de juego (ver fig. 1) es un rectángulo de 20 metros de largo y 13 m. de ancho, que consta de dos áreas de portería y área de juego. Las líneas más largas se llaman líneas de banda y las más cortas se llaman líneas de gol (entre los dos postes de la portería) o línea exterior de portería (a ambos lados de la portería).

Se podrá adaptar estas medidas a las delimitadas por un terreno de juego de baloncesto (28 m. x 15 m.), utilizando la línea de 6,75 m. como zona de área.

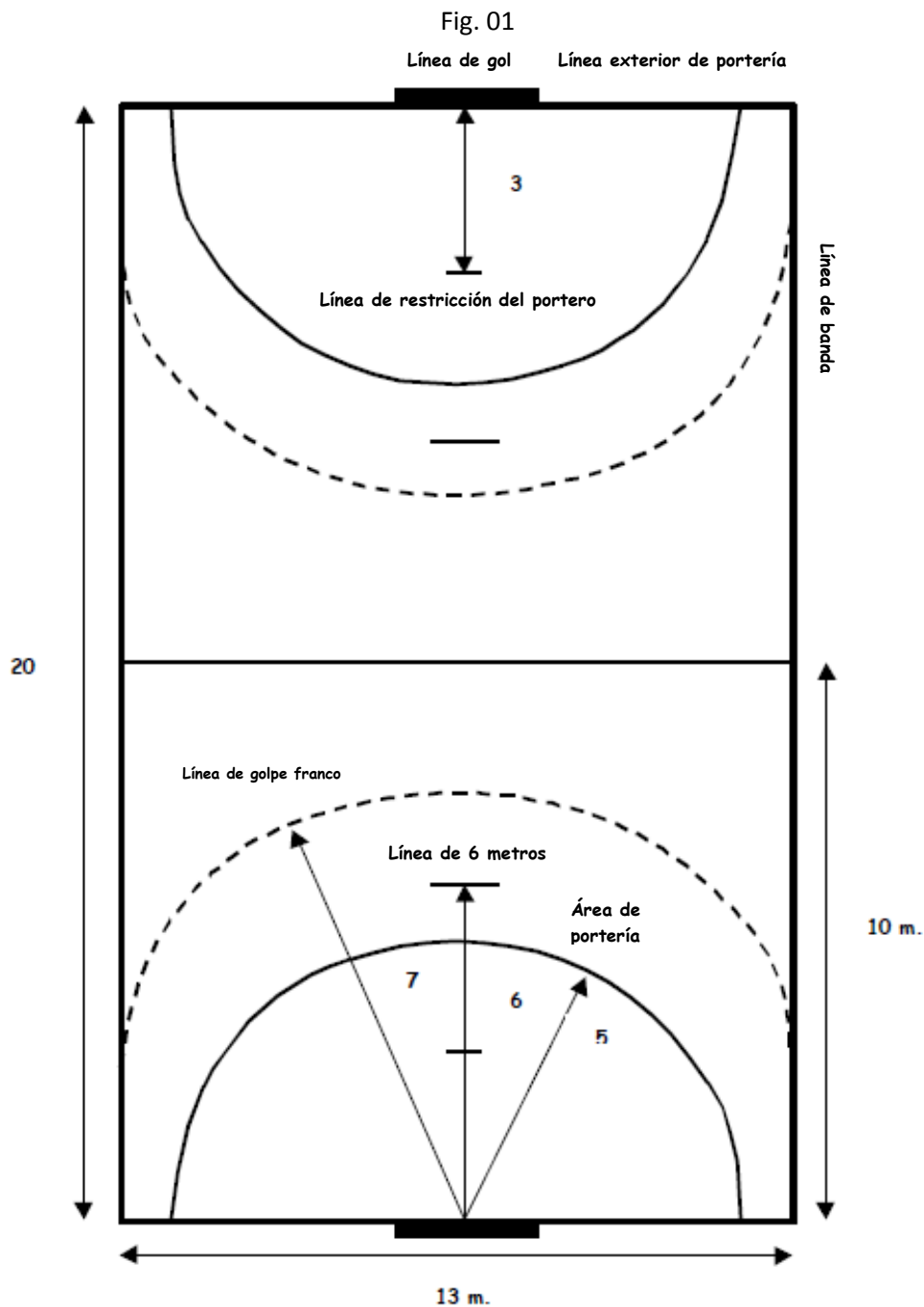
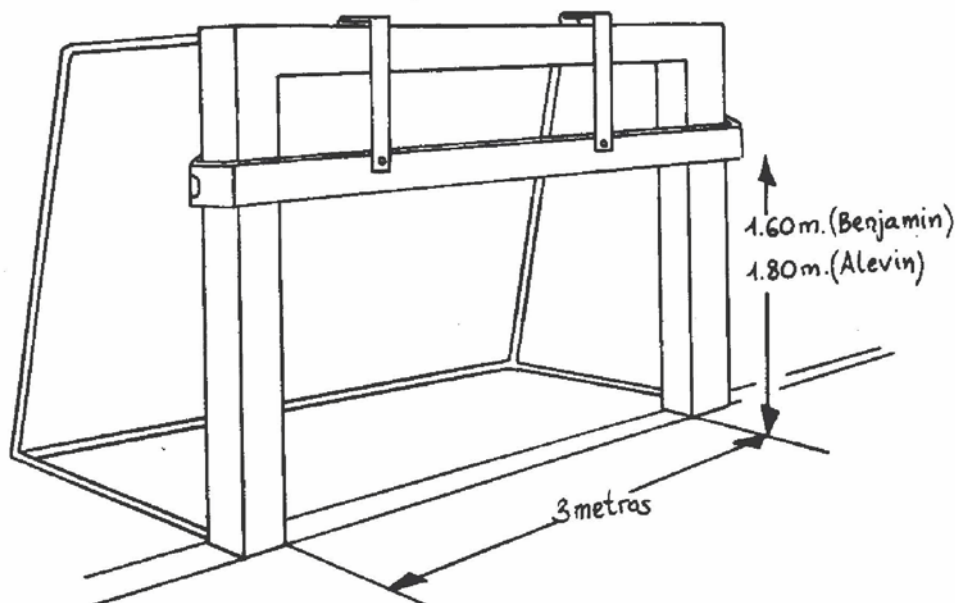


Fig. 02



Igualmente, se autoriza a utilizar un terreno de juego con las medidas para otras categorías (20 m. x 40 m.) siempre y cuando se delimite la anchura del terreno de juego hasta los 13 m. (aprox.) mediante dos líneas paralelas a las líneas de banda.

El marcaje de las líneas debe quedar perfectamente incorporado al pavimento, bien con pintura, bien con cinta adhesiva, o cualquier otro medio análogo que permita hacer claramente visible estas "nuevas" líneas.

- 1:2 La portería (ver fig. 2) está situada en el centro de cada línea exterior de portería. Las porterías estarán firmemente fijadas al suelo o a las paredes detrás de ellas. Tienen una altura interior de 1,60 m. para la categoría Benjamín, y 1,80 m. para la Alevín.

La portería podrá ser una portería con las medidas especiales para la competición, o mediante la misma de otras categorías pero adaptadas con un travesaño.

NOTA A: Como medida intermedia para ambas categorías se recomienda fijar la altura de portería a 1,70 metros.

- 1:3 Las porterías tendrán una red que se sujetará de tal forma que el balón lanzado dentro de la portería normalmente se quede.

Es importante poner una red entre los dos travesaños para evitar los "goles fantasmas". Si el balón impacta por encima del travesaño reglamentario, será saque de portería.

- 1:4 Todas las líneas del terreno forman parte total de la superficie que delimitan.
- 1:5 Delante de cada portería está el área de portería. La línea del área de portería será semicircular, de 5 metros de radio , y su centro será el centro de la línea de gol.
- 1:6 La línea de golpe franco (línea de 7 metros) es una línea discontinua, se marca a 2 m. paralela a la línea del área de portería. Ambos segmentos de la línea y los espacios entre ellos miden 15 cm.
- 1:7 La línea de limitación del portero (la línea de 3 metros) es de 15 cm. de longitud y se traza directamente delante de la portería. Es paralela a la línea de gol y a una distancia de 3 metros de la misma (medida desde la parte posterior de la línea de gol hasta la exterior de la línea de 3 metros).
- 1:8 La línea central conecta los puntos medios de las dos líneas de banda.

NOTA B: Todas estas líneas y delimitaciones de Terreno de Juego son medidas aproximadas y recomendadas.

## **LA DURACIÓN DEL PARTIDO, LA SEÑAL DE FINAL Y TIME-OUT**

### **La duración del partido**

- 2:1 La duración normal del partido para todos los equipos es de dos partes, que a su vez se subdividen en 2 períodos, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 minutos entre parte y parte.

En categoría benjamín cada uno de los períodos tendrá una duración de 10 minutos.

En categoría alevín cada uno de los períodos tendrá una duración de 12 minutos.

En categoría alevín, si uno de los cuartos finalizara con resultado de empate, es necesario desempatar y se realizará mediante el sistema de "gol de oro".

- 2:2 La prórroga se juega después de 5 minutos de descanso, si el partido está empatado al final de la duración normal del encuentro y se tiene que determinar a un ganador. El periodo de prórroga consiste en dos tiempos de 5 minutos con un minuto de descanso.

Si el partido sigue aún empatado, el ganador se determinará de acuerdo a las reglas particulares de la competición en particular.

### **Señal Final**

- 2:3 La duración del partido comienza con el toque de silbato del árbitro para el saque inicial. Finaliza con la señal de final automática del cronómetro mural público o del cronometrador. Si no sonara esta señal, el árbitro con el toque de silbato indicará que ya ha finalizado el tiempo de juego.

## **Time Out**

2:4 Cada equipo tiene derecho a un minuto de time-out de equipo de un minuto de duración en cada período del partido.

Este time-out solo será concedido por el árbitro cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante.

## **EL BALÓN**

3:1 El balón está fabricado de piel o material sintético. Tiene que ser esférico. La superficie no tiene que ser brillante o resbaladiza.

3:2 El tamaño del balón, es decir, la circunferencia y peso para ser usados, son:

- a. 48-50 cm. y peso máximo 290 gr. para Alevín.
- b. 44-46 cm. para Benjamín.

Comentario:

Se podrán utilizar en todos los encuentros el tamaño y peso de los balones dispuesto en el Reglamento de "Reglas de Juego de la RFEBM" para Cadetes femeninos, e infantiles, alevines y benjamines masculinos y femeninos:

-50-52 cm. y peso máximo 315 gr.

## **EL EQUIPO, SUSTITUCIONES, EQUIPACIONES**

### **El equipo**

4:1 Un equipo consta de hasta 17 jugadores/as.

Para participar se solicita un mínimo de 6 jugadores/as inscritos.

Deberán estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo un máximo de cinco jugadores/as, 1 PORTERO/A y 4 JUGADORES/AS. El resto de los jugadores/as son reservas.

Todos los inscritos podrán jugar de portero/a o jugador/a de campo.

En categoría benjamín es obligatorio que en cada período actúe un portero diferente.

En categoría alevín es obligatorio que en cada período actúe un portero diferente, siendo factible la participación de un mismo portero/a en DOS períodos de juego.

Igualmente todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar un período seguido, como mínimo.

Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas.

- 4:2 Durante el encuentro a un equipo se le permite utilizar un máximo de 2 oficiales de equipo. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos en el transcurso del partido. Uno de ellos tiene que ser designado como "oficial responsable de equipo".

### **Sustitución de jugadores**

- 4:3 Durante el partido los reservas sólo podrán entrar durante los descansos, o en caso de lesión.

En caso de exclusión de un jugador/a, su equipo sustituirá al jugador/a excluido durante el tiempo equivalente a la sanción. Transcurrida esta el jugador/a infractor deberá reincorporarse al juego.

El entrenador u oficial, al inicio de cada período, facilitará al árbitro la alineación del equipo.

Todos los jugadores/as inscritos en Acta tienen la obligación de jugar un período, como mínimo.

### **Equipaciones**

- 4:4 Todos los jugadores/as de campo de un equipo deben vestir uniformes idénticos. La combinación de colores y diseño para los dos equipos deberán distinguirse claramente uno de otro. Un portero tienen que llevar colores que se distingan de los jugadores de campo de ambos equipos y del portero del equipo contrario.

## **EL PORTERO**

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

- 5:1 Tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, siempre que lo haga con intención defensiva sobre el área de portería.
- 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/as de campo; no obstante, no se le permite retrasar la ejecución de un saque de portería.
- 5:3 El portero puede efectuar el saque de invasión de área del equipo contrario desde cualquier punto del área propia, sin esperar que el árbitro lo indique.

### **Se prohíbe al portero:**

- 5:4 Poner en peligro al contrario en una acción defensiva.
- 5:5 Abandonar el área de portería con o sin balón, salvo que por inercia salga con el balón controlado o adaptado. En dicho caso se reanuda el juego con saque de portería.
- 5:6 Tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería.

- 5:7 Introducir el balón dentro del área de portería que está parado o rodando en el suelo en el exterior de dicha área.
- 5:8 Tocar el balón con el pie o la pierna por debajo de la rodilla, cuando está parado o en el suelo en el área de portería o se dirige hacia el área de juego.
- 5:9 Franquear la línea de limitación de 3 metros o su prolongación a ambos lados, antes que el balón haya abandonado la mano del contrario que ejecuta un lanzamiento de 6 metros.

## **EL AREA DE PORTERIA**

- 6:1 Solamente se permite al portero/a penetrar en el área de portería. El área de portería, incluye la línea del área de portería, y se considera que ha penetrado en ella cuando un jugador/a la toca con cualquier parte del cuerpo.
- 6:2 Cuando un jugador de campo penetra en el área de portería, se tomará la siguiente decisión:
  - a. Lanzamiento de 6 m., cuando el jugador/a penetra en el área de portería de forma voluntaria y beneficiosa.
- 6:3 En el área de portería el balón pertenece al portero/a.
- 6:4 El portero/a deberá poner en juego de nuevo el balón por medio de un saque de portería cuando el balón llega al área de portería.
- 6:5 El juego deberá continuar (por medio de un saque de portería, de acuerdo a la regla 6:4), si un jugador del equipo defensor toca el balón durante una acción defensiva y el balón es controlado por el portero o llega al área de portería.
- 6:6 Si un jugador/a juega el balón hacia la propia área de portería, se tomarán las siguientes decisiones:
  - a. Gol, si el balón penetra en la portería.
  - b. Golpe franco, si el portero/a toca el balón.
  - c. Saque de banda, si el balón franquea la línea exterior de portería.
  - d. El juego continua si el balón vuelve al campo de juego rechazado.
- 6:7 Los balones que vuelven del área de portería al campo de juego continúan en juego.

## **COMO PUEDE JUGARSE EL BALÓN, JUEGO PASIVO**

### **Cómo puede jugarse el balón**

#### **Está permitido:**



- 7:1 Lanzar, coger, parar, empujar golpear el balón utilizando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.
- 7:2 Tener el balón durante un máximo de 3 segundos, tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo.
- 7:3 Dar tres pasos como máximo con el balón; se considera dar un paso cuando:
- a. Un jugador/a en posesión del balón y con los dos pies en el suelo, levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro;
  - b. Un jugador/a con un pie en el suelo, recepciona el balón y entonces toca el suelo con el otro pie;
  - c. Durante un salto, un jugador/a recepciona el balón y toca el suelo con un solo pie, entonces alta sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie;
  - d. Durante un salto, un jugador/a recepciona el balón y toca el suelo con ambos pies simultáneamente, entonces levanta un pie y lo coloca de nuevo en el suelo, o desplaza un pie de un lugar a otro.

**Comentario:**

Es conforme a las reglas, si un jugador con balón cae al suelo, se desliza, y entonces se levanta y juega el balón.

Este es también el caso, si un jugador se lanza al suelo a por el balón, lo controla y se levanta para jugarlo.

- 7:4 Tanto parado como en carrera:
- a. botar el balón una vez y cogerlo de nuevo con una o ambas manos;
  - b. botar el balón repetidamente con una mano (driblar) y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos;
  - c. rodar el balón sobre el suelo de forma continuada con una mano, y luego recogerlo de nuevo con una o ambas manos.

Tan pronto como el balón se coge con una o ambas manos, tiene que jugarse dentro de los 3 segundos siguientes o después de no más de tres pasos.

Se considera que se comienza a driblar o a botar el balón cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo y lo dirige hacia el suelo.

Después de que el balón ha tocado a otro jugador o la portería, se permite al jugador palmear el balón o botarlo y cogerlo de nuevo.

- 7:5 Pasar el balón de una mano a otra sin perder contacto con él.
- 7:6 Jugar el balón cuando se está de rodillas, sentado y tumbado en el suelo.

**No está permitido:**

- 7:7 Tocar el balón más de una vez, sin que haya tocado el balón mientras tanto, el suelo, a otro jugador, o la portería.

Las recepciones defectuosas no se sancionan.

7:8 Tocar el balón con un pie o pierna por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado al jugador por un contrario.

7:9 El juego continua si el balón toca al árbitro en el terreno de juego.

7:10 Lanzarse a por un balón, en disputa con el contrario.

### **Juego Pasivo**

7:11 No está permitido conservar el balón en posesión del equipo sin hacer ningún intento reconocible de atacar o de lanzar a portería. Ello se considera como juego pasivo, que se sancionará con un golpe franco contra el equipo en posesión del balón.

El golpe franco se ejecuta desde el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

7:12 Cuando se observa una posible tendencia a juego pasivo, se hará la gestoforma de advertencia de juego pasivo. Esto da la oportunidad al equipo en posesión del balón de cambiar su forma de ataque con el fin de evitar perder la posesión. Si la forma de ataque no cambia después de hacer la señal de advertencia, o no lanzan a portería, entonces se señala golpe franco contra el equipo en posesión del balón.

En ciertas situaciones los árbitros también pueden sancionar con golpe franco al equipo en posesión de balón sin previa advertencia, esto es, cuando un jugador intencionadamente se retiene ante una clara situación de marcar un gol.

## **FALTAS Y CONDUCTA ANTIDEPORTIVA**

### **Está permitido:**

8:1 a) Utilizar los brazos y las manos para bloquear el balón o apoderarse del mismo.

b) Quitar el balón al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado.

c) Utilizar el cuerpo para obstruir el camino al contrario aún cuando el oponente no esté en posesión del balón.

d) Entrar en contacto corporal con un contrario de frente, con los brazos flexionados, y manteniendo este contacto controlarle y acompañarle.

### **No está permitido:**

8:2 a) Arrancar el balón al contrario así como golpearlo cuando se encuentra entre sus manos.

- b) Bloquear o empujar al contrario con brazos, manos o piernas.
- c) Retener al contrario, sujetarle, empujarle o lanzarse contra él en carrera o en salto.
- d) Molestar, estorbar o poner en peligro al contrario (con o sin balón) de forma contraria a las reglas.

- 8:3 Infracciones a la regla 8:2, cuando la acción está dirigida principal o exclusivamente hacia el contrario y no al balón, deben ser sancionadas progresivamente. La sanción progresiva significa que una falta de este tipo no solamente debe sancionarse con un golpe franco o lanzamiento de 6 metros, porque la falta va más allá del tipo de infracción que normalmente se produce en la lucha por el balón.
- 8:4 Las expresiones físicas y verbales que sean contrarias al espíritu deportivo se consideran constitutivas de conducta antideportiva. Esto se aplica tanto a los jugadores/as 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.

Esta acción será sancionada con lanzamiento de 6 metros y posterior posesión del balón para el equipo contrario.

- 8:5 Un jugador/a que ataca a un contrario/a y pone en peligro la integridad física del adversario/a debe ser descalificado.
- 8:6 Comportamiento antideportivo grave de un jugador u oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego se sancionará con descalificación.
- 8:7 En caso de "agresión", el jugador/a infractor durante el tiempo de juego deberá ser descalificado/a. En este caso la acción conllevará informe escrito que describa la situación producida.
- 8:8 Las infracciones contra las reglas 8:2-7 se sancionan con un lanzamiento de 6 metros a favor de los contrarios/as, si la infracción directa o indirectamente debido a la interrupción que se origina, evita una clara ocasión de gol de los contrarios.

Si no, la infracción se sanciona con un golpe franco a favor de los contrarios.

**Se prohíbe:**

- 8:9 a) Realizar defensas mixtas (defender individualmente a un solo jugador/a).
- b) Utilizar sistemas defensivos zonales (4:0, 3:1, 2:2). En categoría alevín **se permite** el sistema defensivo 2:2 siempre que la línea defensiva más alejada a la portería que se defiende se sitúe de inicio en campo contrario.

## **EL GOL**

- 9:1 Se consigue un gol cuando el balón completo rebasa totalmente la línea de gol, siempre que no haya infringido las reglas el lanzador o un compañero de equipo antes o durante el lanzamiento. El árbitro de portería confirma que se ha conseguido el gol con dos cortos toques de silbato y la correspondiente gestoforma.

Cualquier jugador de campo, a excepción del portero, puede marcar gol.

- 9:2 Un gol que ha sido concedido no puede ser anulado, una vez que el árbitro haya ejecutado el saque de gol.

- 9:3 El valor del gol marcado es igual a 1.

En categoría benjamín cada partido se divide en dos partes como si fuesen dos partidos. De esta forma el resultado del partido, tan sólo podrá ser de 0-0, 1-0, 1-1 ó 2-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra. Si en una parte el resultado es empate, el valor será 0.

En categoría alevín cada partido se divide en 4 períodos. Cada uno de los períodos vale un punto. De esta forma el resultado del partido podrá ser de 4-0, 3-1 o 2-2, sin importar el número de goles a favor y en contra. Si alguno de los períodos tuviera resultado de empate, será necesario desempatar por medio del sistema de "gol de oro".

## **EL SAQUE DE ÁRBITRO**

- 10:1 El comienzo del partido se debe realizar mediante un saque de árbitro. La designación de campo se hará mediante sorteo.
- 10:2 El árbitro lanzará el balón al aire y un jugador/a de cada equipo saltará para hacerse con el balón.
- 10:3 El saque de árbitro al inicio de cada período se ejecuta desde el centro del terreno de juego. Es obligatorio que cada vez lo realice un jugador/a distinto, incluido, en el caso que corresponda, el saque de árbitro para determinar el ganador de un periodo mediante el sistema de gol de oro. En el segundo tiempo los equipos cambian de campo.
- 10:4 Para el saque de árbitro al comienzo de cada periodo todos los jugadores/as tienen que estar en su propio campo.
- 10:5 En caso de "lucha", disputa de dos o más jugadores/as por un balón y lo retienen, el árbitro indicará "saque de árbitro".

## **EL SAQUE DE BANDA**

- 11:1 Se ordena saque de banda cuando el balón ha franqueado completamente la línea de banda o cuando un jugador de campo del equipo defensor fue el último en tocar el balón antes que éste haya cruzado la línea exterior de portería de su equipo.

- 11:2 El saque de banda se ejecuta sin necesidad de toque de silbato por parte de los árbitros por los jugadores/as contrarios al equipo cuyo jugador/a tocó por última vez el balón antes de cruzar la línea.
- 11:3 El saque de banda se ejecuta desde el lugar por donde el balón rebasó la línea de banda o si cruzó la línea exterior de la línea de portería, por su lado desde la intersección de la línea de banda y la línea exterior de portería.
- 11:4 El lanzador debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. No pisar la línea supondrá una corrección por parte del árbitro y se reanudará el saque con toque de silbato.
- 11:5 Mientras se está ejecutando el saque, los jugadores/as contrarios/as tienen que estar como mínimo a 2 metros del lanzador.
- Esto no se aplica, sin embargo, si están situados justo al lado de su propia línea de área de portería.
- 11:6 El lanzador puede dirigir el balón hacia portería, si existe posibilidad de marcar gol.

#### **EL SAQUE DE PORTERIA**

- 12:1 Se ordena un saque de portería cuando un portero ha controlado el balón en el área de portería, o cuando el balón ha sobrepasado la línea exterior de portería, después de haber sido tocado por última vez por el portero o un jugador del equipo contrario.
- 12:2 El saque de portería lo ejecuta el portero/a, sin toque de silbato por parte del árbitro, desde el área de portería por encima de la línea del área del portería.
- 12:3 Después de cada gol se reanuda el juego con un saque de portería que lo ejecuta el portero/a del equipo que ha encajado el gol, sin necesidad que el árbitro lo indique.
- En el saque de gol los defensores deberán situarse a una distancia mínima de 2 metros del área de portería.
- El portero/a debe mantener al menos un pie encima de la línea de 3 metros.
- 12:4 El portero/a no puede tocar el balón otra vez después de un saque de portería hasta que el balón haya sido tocado por otro jugador/a.
- 12:5 El portero/a puede efectuar el saque de invasión de área del equipo contrario desde cualquier punto del área propia, sin esperar que el árbitro lo indique.
- 12:6 El saque de portería no podrá rebasar el campo propio.

## **EL GOLPE FRANCO**

13:1 En principio, los árbitros interrumpen el juego y lo reanudan con un golpe franco favorable a los jugadores/as contrarios cuando:

1. El equipo en posesión del balón comete una infracción a las reglas que lleva a la pérdida de la posesión.
2. El equipo defensor comete una infracción a las reglas que lleva al equipo en posesión del balón a la pérdida del mismo.

13:2 Si se toma la decisión de un golpe franco contra el equipo que está en posesión del balón cuando el árbitro hace sonar el silbato, entonces el jugador que tiene el balón en ese momento tiene que dejarlo inmediatamente en el suelo o soltarlo en el lugar donde esté.

### **La ejecución del Golpe Franco**

13:3 Normalmente el golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del árbitro, y en principio desde el lugar donde se cometió la infracción.

13:4 Los jugadores/as del equipo atacante no tienen que tocar la línea de golpe franco de los contrarios/as antes de que el golpe franco haya sido ejecutado.

Los árbitros tienen que corregir las posiciones de los jugadores/as atacantes durante la ejecución del golpe franco que estén entre la línea de golpe franco y la línea del área de portería, si las posiciones incorrectas influyen en el juego. El golpe franco se ejecutará con un toque de silbato.

13:5 Cuando se ejecuta un golpe franco, los contrarios/as tienen que permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lanzador.

## **EL LANZAMIENTO DE 6 METROS**

14:1 Se ordena un lanzamiento de 6 metros:

1. Cuando se frustra una clara ocasión de gol en cualquier parte del terreno de juego por un jugador/a u oficial de equipo del equipo contrario.
2. Cuando hay un toque de silbato injustificado en el momento de una clara ocasión de gol.
3. Cuando una clara ocasión de gol se frustra por la interferencia de alguien no participante en el juego.
4. La invasión voluntaria y beneficiosa de la propia área.
5. Defender dentro del área para interferir o hacer falta a un contrario/a.
6. Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los compañeros, adversarios, técnicos, árbitros o público, por parte de los jugadores/as. Estas acciones acarrearán, además, la posterior posesión del balón para el equipo contrario (el portero inicia el juego como si se tratara de "saque de gol").

7. Las actuaciones o gestos de menosprecio o protesta hacia jugadores, adversarios, técnicos, árbitros o público por parte de los oficiales que conlleven una amonestación acarrearán un lanzamiento de 6 metros. Tras la ejecución de ese lanzamiento el juego continua con la situación o saque correspondiente que se haya producido.

### **Ejecución de 6 metros.**

- 14:2 El lanzamiento de 6 metros debe ser ejecutado con un tiro a portería dentro de los tres segundos siguientes después del toque de silbato del árbitro.
- 14:3 El jugador/a que ejecuta un lanzamiento de 6 metros no tiene que tocar o rebasar la línea de 6 metros antes de que el balón haya salido de su mano.
- 14:4 Cuando se está ejecutando un lanzamiento de 6 metros, los compañeros/as de equipo del lanzador tienen que permanecer fuera de la línea de golpe franco, hasta que el balón hay salido de la mano del lanzador. Si no lo hiciera así, se ordenará un golpe franco contra el equipo que ejecuta el lanzamiento de 6 metros.
- 14:5 Cuando se ejecuta un lanzamiento de 6 metros, los jugadores/as del equipo contrario deberán permanecer fuera de la línea de golpe franco y como mínimo a 2 metros de la línea de 6 metros, hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador. Si no lo hicieran así, se repetirá el lanzamiento de 6 metros, si no se hubiera marcado un gol.
- 14:6 Cuando se sanciona una acción con lanzamiento de 6 metros, este lanzamiento debe ser ejecutado por el jugador/a que sufre la infracción.

## **LAS SANCIONES**

### **Amonestación**

- 15:1 Puede sancionarse con amonestación por:
  - a. Faltas e infracciones similares en el comportamiento con el contrario, que no entren dentro de la categoría de "sanción progresiva de la Regla 8:3".

Deberá sancionar con amonestación:

  - b. Aquellas faltas que deban ser sancionadas progresivamente.
  - c. Las infracciones cometidas cuando los contrarios están ejecutando un saque o lanzamiento.
- 15:2 El árbitro deberá indicar la amonestación al jugador/a infractor u oficial y al cronometrador o anotador enseñando una tarjeta amarilla.

## **Exclusión**

- 15:3 Una exclusión (2 minutos) debe ser sancionada:
- a. Por faltas repetidas del tipo de las que deben ser sancionadas progresivamente.
  - b. Por infracciones repetidas cuando los contrarios están ejecutando un lanzamiento.
  - c. Como consecuencia de una descalificación de un jugador/a y oficial de equipo durante el tiempo de juego.
- 15:4 El árbitro deberá indicar claramente la exclusión al jugador/a infractor y al cronometrador o anotador con la gestoforma correspondiente.
- 15:5 La exclusión a un jugador/a será sancionada además con lanzamiento de 6 metros (penalti) y pérdida del balón.

## **Descalificación**

- 15:6 Debe sancionarse con descalificación en los casos siguientes:
- a. Si un jugador que no está autorizado a participar penetra en el terreno de juego.
  - b. Por faltas que ponen en peligro la integridad física del contrario.
  - c. Por conducta antideportiva grave de un jugador/a o un oficial de equipo dentro o fuera del terreno de juego.
  - d. En caso de una agresión.
  - e. Debido a una tercera exclusión al mismo jugador/a.
  - f. Por conducta antideportiva repetida por parte de un jugador/a u oficial de equipo, durante el descanso.
- 15:7 Los árbitros deberán indicar claramente la descalificación al jugador infractor u oficial y al anotador - cronometrador, levantando la tarjeta roja.

## **LOS ÁRBITROS**

- 16:1 Cada partido será dirigido por, uno ó dos, árbitros con la misma autoridad.
- 16:2 Los árbitros observan la conducta de los jugadores/as desde el momento que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.
- 16:3 El sorteo lo realiza uno de los árbitros en presencia de ambos capitanes.
- 16:4 Las decisiones tomadas por los árbitros fundadas en la observación de los hechos o juicios son irrevocables.

Los jugadores/as se podrán dirigir al árbitro, de forma correcta y sin protestar, para solicitar aclaración sobre la irregularidad cometida.