

## REGLAMENTO OFICIAL DE BALONMANO

### 1:1 El terreno de juego

El terreno de juego es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho, que está formado por dos áreas de portería y un área de juego. Las líneas exteriores más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de portería (entre los postes de la portería) o "líneas exteriores de portería" (a cada lado de la portería).

Las características del terreno de juego no pueden ser modificadas en beneficio de un solo equipo en ningún aspecto.

**COMENTARIO** Debería rodear el terreno de juego una zona de seguridad de 1 m. de ancho por el exterior de las líneas de banda y de 2 m. detrás de las líneas de portería.

### 1:2 La Portería

Una portería está situada en el centro de cada línea de portería. Deben estar firmemente fijas al suelo. Sus medidas interiores son de 2 m. de alto y 3 m. de ancho (excepto en mini-balonmano, donde la portería tiene unas medidas de 1,60 m. de alto y 3 m. de ancho).

Los postes están unidos por un larguero. Las aristas posteriores de los postes estarán alineadas con el lado posterior de la línea de portería. Los postes y el larguero deben tener una sección cuadrada y estar contruidos de un mismo material (madera, aleación ligera o material sintético). Las tres caras visibles desde el terreno de juego deben pintarse con dos colores alternativos que contrasten claramente con el fondo del campo.

Los postes y el larguero deben estar pintados del mismo color en su unión. Este color debe medir 28 cm. en cada dirección. El resto de las franjas de color medirán 20 cm. Las porterías deben estar provistas de redes, sujetas de tal forma que el balón que penetra en ellas no pueda salir rebotado inmediatamente al exterior.

### 1:3 La superficie del área de portería

La superficie del área de portería está delimitada por la línea del área de portería, que se dibuja como sigue: (i) una línea recta de 3 mts. de largo en frente de la portería, paralela y a 6 m. de ésta; y (ii) cuartos de círculo unidos en sus extremos a la línea de portería, cada uno con un radio de 6 m. medidos desde la esquina interna posterior de los postes de la portería

### 1:4 La línea de golpe franco

La línea de golpe franco (línea de 9 metros) es una línea discontinua en la que tanto los segmentos como los espacios entre ellos miden 15 cm. La línea se dibuja 3 metros fuera de la línea del área de portería y paralela a ésta.

### 1:5 La línea de siete metros

La línea de 7 m. se indica con un trazo de 1 m. de longitud, pintado frente al centro de la portería y paralelo a la línea de portería, a una distancia de 7 m. desde el lado posterior de la línea de portería.

#### 1:6 La línea de limitación del portero

La línea de limitación del portero (línea de 4 metros) tiene 15 cm. de longitud. Se traza paralela a la línea de portería y a 4 m. de distancia del lado posterior de ésta, justo en frente de la portería

#### 1:7 La línea central.

La línea central une el punto medio de las dos líneas de banda.

#### 1:8 Las líneas de cambio

Cada una de las dos líneas de cambio se delimitan a una distancia de 4,5 m. de la línea central por una línea que es paralela a ésta y que se extiende 15 cm. dentro del terreno de juego.

Como referencia para los equipos, estas líneas también se prolongan 15 cm. hacia fuera del terreno de juego.

#### 1:9 Las líneas del terreno de juego

Todas las líneas del terreno de juego forman parte de la superficie que delimitan. Deben medir 5 cm. de ancho (excepto 1:10) y deben ser siempre claramente visibles.

#### 1:10 Las líneas de portería

Las líneas de portería deben medir 8 cm. de ancho entre los postes, de tal forma que coincidan con la anchura de los postes.

La mesa del anotador y el cronometrador y los bancos de reserva deben estar situados de tal manera que las líneas de cambios puedan ser visibles para el anotador y el cronometrador.

La mesa debe estar separada de la línea de banda 50 centímetros como mínimo.

#### 2:1 Según edad

Para equipos masculinos y femeninos de más de 16 años, la duración del partido es de dos tiempos de 30 minutos con 10 minutos de descanso.

La duración del partido para equipos de edades inferiores a 16 años

es de 2x25 minutos si tienen de 16 a 12 años y de 2x20 minutos de 8 a 12 años, en ambos casos con un descanso de 10 minutos. Para "minis" (jugadores menores de 8 años), la duración del partido es de 2x10 ó 2x15 minutos, con un descanso de 10 minutos.

**COMENTARIO** Las fechas que delimitan los grupos de edad en los torneos escolares serán reflejadas en las invitaciones a dichos torneos y deberán ser tenidas en cuenta.

## 2:2 Comienzo del partido

El partido da comienzo con el toque de silbato del árbitro central que señala el saque de centro y termina con la señal automática de la instalación mural de cronometraje o por la señal final del cronometrador.

Las infracciones y actitudes antideportivas cometidas antes o simultáneamente con la señal final deben ser sancionadas, incluso después de esta señal. El árbitro sólo da por finalizado el periodo de juego después de esperar el resultado de la ejecución del golpe franco o lanzamiento de 7 m. Una falta cometida durante la ejecución de este lanzamiento no supone, sin embargo, un golpe franco para el equipo contrario.

**COMENTARIO** Si no se dispone de instalación mural de cronometraje con señal de final automática, el cronometrador utilizará un cronómetro manual, señalando el final del partido.

Si se utiliza una instalación mural de cronometraje, el cronómetro si es posible, debe ser programado para funcionar de 0' a 30'.

## 2:3 Segunda parte

En la segunda parte del partido, los equipos cambian de campo.

## 2:4 Interrupciones

Los árbitros deciden si y cuándo debe interrumpirse el tiempo de juego y cuándo debe reanudarse.

Señalan al cronometrador el momento de la detención del tiempo de juego (time-out) y el de su reanudación.

La interrupción del tiempo de juego debe señalarse al cronometrador por medio de tres pitidos breves acompañados de un signo de "T" con las manos.

Al final de una interrupción del tiempo de juego, el partido se reanuda siempre mediante un toque de silbato del árbitro (16:3 a).

## 2:5 Señal de final de tiempo

Si la señal de final de tiempo se produce en el momento de la ejecución o durante la trayectoria del balón en un golpe directo o en un lanzamiento de 7 m. hay que volver a ejecutar el lanzamiento. Debe esperarse el resultado del mismo antes de que los árbitros den por finalizado el partido.

Las infracciones o actitudes antideportivas cometidas durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 7 m., deben ser sancionadas.

## 2:6 Cronómetro

Si los árbitros observan que el cronometrador ha finalizado el juego demasiado pronto, tienen la obligación de retener a los jugadores en el terreno de juego y jugar el tiempo restante.

El equipo que estaba en posesión del balón en el momento de producirse la señal prematura continuará con la posesión cuando se reanude el partido.

En el caso en que el primer tiempo haya finalizado demasiado tarde, la duración del partido se reduce en consecuencia.

## 2:7 Prórrogas

Se jugará una prórroga, después de 5 minutos de descanso, si un partido está empatado al final del tiempo normal de juego y es necesario determinar un ganador. Mediante un sorteo se determina la posesión del balón, así como el derecho a elegir campo.

El tiempo de las prórrogas consiste en 2 partes de 5. Los equipos cambian de campo en el tiempo intermedio, pero no hay descanso.

Si el partido continúa empatado después de esta primera prórroga tiene lugar una segunda, después de 5 minutos de descanso y un nuevo sorteo, con una duración de 2 partes de 5 minutos.

Si el partido sigue aún empatado se procederá en función del reglamento particular de la competición en cuestión.

## 3:1 Características

El balón está hecho de cuero o material sintético. Debe ser esférico. La superficie no puede ser brillante o resbaladiza (18:3).

## 3:2 Pesos y medidas

Al comienzo del partido, el balón usado en un partido masculino (mayores de 16 años) debe medir de 58 a 60 cm. de circunferencia y tener un peso de 425 a 475 gr. (tamaño 3).

Para mujeres mayores de 14 años y hombres entre 12 y 16 años la circunferencia del balón debe ser de 54 a 56 cm. y el peso de 325 a 400 gr. (tamaño 2).

Para partidos masculinos de 8 a 12 años y femeninos de 8 a 14 años, la circunferencia del balón debe ser de 50 a 52 cm. y pesar al menos 315 gr. (tamaño 1).

Para "minis" (menores de 8 años), la circunferencia del balón debe ser 48 cm. y el peso de al menos 290 gr. (tamaño 0).

## 3:3 Número

En cada partido debe haber dos balones disponibles que cumplan las reglas.

#### 3:4 Cambio de balón

Durante el partido el balón sólo podrá cambiarse en caso de absoluta necesidad.

#### 3:5 Partidos internacionales

La utilización de un balón oficial con la marca IHF es obligatoria en todos los partidos internacionales (Ver el Reglamento relativo al balón en los estatutos de la I.H.F.).

#### 4:1 Número de jugadores

Un equipo se compone de 12 jugadores, los cuales deben inscribirse en el acta de partido.

Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un portero en todo momento.

En el terreno de juego y al mismo tiempo sólo debe haber un máximo de 7 jugadores (6 jugadores de campo y 1 portero). Los demás jugadores son reserva. (Se permiten excepciones en mini-balonmano).

En la zona de cambio no se admite más que a los reservas, jugadores excluidos y 4 oficiales.

Los oficiales deben inscribirse en el acta de partido y no pueden ser sustituidos durante el mismo. Uno (1) de ellos se designará como "oficial responsable de equipo". Sólo este oficial está autorizado a dirigirse al anotador-cronometrador y, llegado el caso, a los árbitros (ver, no obstante, Comentario 2, Tiempo muerto de equipo).

#### 4:2 Número mínimo

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

Los equipos pueden completarse hasta 12 jugadores en el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

No es obligatorio suspender el partido si el número de jugadores de un equipo desciende por debajo de 5.

#### 4:3 Jugadores autorizados

Se considera a un jugador autorizado para jugar si está presente al comienzo del partido y está inscrito en el acta de partido.

Un jugador autorizado puede entrar en cualquier momento en el terreno de juego a través de la línea de cambio de su propio equipo.

Los jugadores y oficiales que lleguen después de haberse iniciado el partido deben obtener del anotador-cronometrador la autorización para participar en el mismo.

Si un jugador no autorizado entra en el terreno de juego, los árbitros ordenan un golpe franco en contra de su equipo y una descalificación al jugador (17:5 a).

#### 4:4 Cambios

Durante el partido los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al anotador-cronometrador, siempre que los jugadores a los que sustituyen hayan abandonado el terreno de juego (4:5).

Para el cambio de porteros también se aplica esta regla.

Los jugadores deben siempre entrar y salir del terreno de juego a través de la línea de cambio de su propio equipo (4:5, 13:1 a).

Durante una interrupción del tiempo de juego (time-out) está permitido entrar al terreno de juego desde la zona de cambio realizando un cambio normal o con el permiso explícito de uno de los árbitros (gesto 18).

**COMENTARIO** Toda salida o entrada del terreno de juego de forma incorrecta debe castigarse como cambio antirreglamentario, excepto en el caso en el que un jugador salga del terreno de juego involuntariamente.

#### 4:5 Cambios antirreglamentarios

Un cambio antirreglamentario se sanciona con golpe franco para los contrarios (13:1 a) ejecutado desde el lugar en donde el jugador infractor ha franqueado la línea de banda. Sin embargo, si el balón está en una posición más favorable para el equipo atacante cuando se interrumpe el tiempo de juego, el golpe franco será ejecutado desde este lugar. Además, el citado jugador debe ser excluido por 2 minutos (17:3 a). Si hay cambio antirreglamentario durante una interrupción del juego, el jugador será excluido por 2 minutos y el juego se reanudará con el saque o lanzamiento correspondiente a la situación

Si después o en ocasión de un cambio antirreglamentario se observa una actitud antideportiva grave o una agresión, el jugador culpable debe ser descalificado o expulsado respectivamente (17:5 d, 17:7).

#### 4:6 Sanciones

Cuando un jugador reserva penetra en el terreno de juego indebidamente o interviene en el juego de manera ilícita desde la zona de cambios, será sancionado con dos minutos de exclusión y otro jugador debe abandonar el terreno de juego de tal forma que su equipo juegue en inferioridad por dos minutos.

Si un jugador excluido penetra en el terreno de juego durante el tiempo de su exclusión, se le volverá a sancionar con otros dos minutos. Esta exclusión comenzará

inmediatamente, y otro jugador deberá abandonar el terreno de juego durante el tiempo que resta de la primera exclusión.

El responsable del equipo debe designar a ese otro jugador. En caso de rehusar, corresponde a los árbitros decidir el jugador que debe abandonar el terreno de juego.

**COMENTARIO** Si "otro jugador" debe abandonar el terreno de juego en lugar de un jugador sancionado para cumplir el tiempo de exclusión o lo que le reste de ese tiempo, este "otro jugador" está calificado y puede en cualquier momento volver al terreno de juego durante el tiempo de la sanción.

La exclusión sólo se contabilizará al jugador infractor en el acta del partido.

#### 4:7 Vestimenta

La vestimenta de los jugadores de campo de un equipo debe ser uniforme. La combinación de colores y el diseño de la vestimenta de ambos equipos debe ser claramente distinguible entre ellos. El jugador que actúe como portero, debe llevar una vestimenta que se distinga de la de su equipo, equipo contrario y portero del equipo contrario (18:3).

Los jugadores deberían llevar números del 1 al 20, que medirán, por lo menos, 20 cms. en la espalda y 10 cms. en el pecho.

El color de los números debe contrastar con el de las camisetas.

Los jugadores deben llevar calzado deportivo.

Está prohibido llevar cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores. Esto incluye, por ejemplo, protecciones para la cara y/o la cabeza, pulseras, relojes de pulsera, anillos, collares o cadenas, pendientes, gafas sin cinta elástica de protección o montura sólida, o cualquier otro objeto que pueda ser peligroso para los jugadores (18:3).

Los jugadores que no cumplan estas normas no estarán autorizados a jugar el partido hasta que hayan corregido el problema.

Los capitanes de los equipos deben llevar alrededor del antebrazo un brazalete, cuyo color contraste con el de la camiseta, de 4 cms. de anchura, aproximadamente.

#### 5:1

Un jugador que actúa como portero puede, después de cambiar su vestimenta, actuar en el terreno de juego como jugador de campo. Igualmente un jugador de campo puede jugar como portero en cualquier momento (4:7).

El cambio de portero debe efectuarse por la propia zona de cambios.

**Se permite al portero:**

5:2

dentro del área de portería, tocar el balón con cualquier parte del cuerpo siempre que lo haga con intención defensiva;

5:3

dentro del área de portería, desplazarse con el balón sin restricción alguna (ver, no obstante, 16:3 b);

5:4

abandonar el área de portería sin estar en posesión del balón y tomar parte en el juego dentro del área de juego; cuando hace esto, el portero queda sometido a las mismas reglas que rigen para los jugadores de campo dentro del área de juego (ver, no obstante, 5:12);

se considera que el portero se encuentra fuera del área de portería desde el momento que cualquier parte de su cuerpo toca el suelo fuera de la línea del área de portería;

5:5

abandonar el área de portería con el balón y continuar jugándolo si no lo ha controlado plenamente.

**Se prohíbe al portero:**

5:6

poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva;

5:7

lanzar intencionadamente el balón ya controlado detrás de la línea exterior de portería, después de haberlo controlado (13:1 b);

5:8

salir del área de portería con el balón controlado (13:1 b);

5:9

tocar el balón fuera del área de portería, después de un saque de portería, si no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador (13:1 b);

5:10

tocar el balón que está parado o rodando en el suelo fuera del área de portería, estando el portero dentro de la misma (13:1 b);

5:11

introducir el balón dentro del área de portería que esté parado o rodando en el suelo fuera de dicha área (14:1 b);

5:12

entrar con el balón en su propia área de portería procedente del terreno de juego (14:1 b);

5:13

tocar con el pie o la pierna por debajo de la rodilla el balón que se halla detenido en el área de portería o que se dirige al área de juego (13:1 b);

5:14

franquear la línea de limitación del portero (línea de 4 metros) o su prolongación imaginaria hacia cada lado antes de que el balón abandone la mano del lanzador cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros (14:9).

**COMENTARIO** Mientras que el portero en los lanzamientos de 7 m. tenga un pie en el suelo sobre o por detrás de la línea de limitación del portero (línea de 4 metros), se le permite mover el otro pie o cualquier parte de su cuerpo en el aire, sobre esta línea.

6:1

Sólo el portero tiene derecho a entrar en el área de portería (ver, sin embargo, 6:3). El área de portería, que incluye la línea del área de portería, se considera invadida cuando un jugador de campo la toca con cualquier parte del cuerpo.

6:2

La entrada en el área de portería por un jugador de campo, se sancionará como sigue:

- golpe franco, si un jugador de campo penetra en ella con el balón (13:1 c);
- golpe franco, si un jugador de campo penetra en el área de portería sin balón, pero consigue así alguna ventaja (13:1 c; ver, sin embargo, 6:2
- lanzamiento de 7 m. si un jugador del equipo defensor penetra en el área de portería obteniendo una ventaja sobre el jugador atacante que está en posesión del balón (14:1 c).

6:3

No se sancionará la entrada en el área de portería cuando:

- un jugador después de haber jugado el balón, penetra en el área de portería, con la condición que ello no suponga una desventaja para los contrarios;

- un jugador sin balón viola el área de portería sin obtener ninguna ventaja;
- un defensor penetra en el área de portería durante o después de una intervención defensiva sin perjuicio para el contrario.

6:4

En el área de portería, el balón pertenece al portero.

Se prohíbe tocar el balón que se encuentre en contacto con el suelo, parado o en movimiento, o en poder del portero (13:1 c). El balón que se encuentra en el aire encima del área de portería puede jugarse libremente.

6:5

El balón que llega durante el juego al área de portería, debe ser puesto de nuevo en juego por el portero.

6:6

Cuando un jugador del equipo defensor toca el balón con propósito defensivo y el balón es controlado por el portero o queda en el área de portería, no se interrumpe el juego.

6:7

El lanzamiento intencionado del balón hacia la propia área de portería se sanciona como sigue:

- gol, si el balón entra en la portería;
- lanzamiento de 7 m. si el portero toca el balón sin que se produzca gol (14:1 d);
- golpe franco, si el balón queda sobre el área de portería o franquea la línea exterior de portería (13:1 e);
- el juego prosigue si el balón atraviesa el área de portería sin ser tocada por el portero.

6:8

El balón que vuelve al campo de juego desde el área de portería continúa en juego.

## JUGANDO EL BALÓN

### **Se permite:**

7:1

lanzar, coger, detener, empujar o golpear el balón usando las manos (abiertas o cerradas), brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas;

7:2

tener el balón durante tres segundos como máximo tanto en las manos, como si se encuentra en el suelo;

7:3

dar tres pasos como máximo, con el balón en las manos; se considera un paso cuando:

- un jugador, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo, levanta o desplaza uno.
- un jugador con un solo pie en el suelo, recepciona el balón y toca a continuación el suelo con el otro pie;
- un jugador en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar sobre el mismo pie, o toca el suelo con el segundo pie;
- un jugador en suspensión toca el suelo con los dos pies al mismo tiempo y levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie.

**COMENTARIO** Cuando se desplaza un pie, el segundo pie puede llevarse a la altura del primero.

7:4

tanto parado como en carrera:

- lanzar una vez el balón al suelo y recogerlo con una mano o ambas manos;
- botar el balón en el suelo de forma continuada con una mano, así como hacerlo rodar de una forma continuada con una mano, y recogerlo con una o ambas manos;

Desde que el jugador controla el balón con una o ambas manos, debe jugarlo después de tres pasos como máximo y dentro de los tres segundos siguientes.

Se considera que el balón es botado o lanzado al suelo cuando el jugador lo toca con cualquier parte de su cuerpo dirigiéndolo al suelo.

El balón puede ser de nuevo botado o lanzado al suelo y recogido si, entretanto, ha tocado otro jugador o la portería.

7:5

pasar el balón de una mano a otra sin perder el contacto con él;

7:6

continuar jugando el balón estando de rodillas, sentado o tumbado.

## **Se prohíbe:**

7:7

tocar el balón más de una vez sin que haya tocado el balón mientras tanto el suelo, otro jugador o la portería (13:1 d).

Las recepciones defectuosas no se sancionan.

**COMENTARIO** Hay recepción defectuosa cuando un jugador no consigue dominar el balón al primer contacto en su intento de cogerlo o detenerlo.

Un balón ya controlado sólo puede ser tocado una vez después de botarlo o lanzarlo al suelo.

7:8

tocar el balón con los pies o piernas por debajo de la rodilla, excepto cuando el balón ha sido lanzado al jugador por un contrario (13:1 d);

7:9

lanzar intencionadamente el balón por encima de las líneas de banda o de la propia línea exterior de portería (13:1 e);

se exceptúa al portero, dentro de su propia área de portería, cuando no controla el balón y lo dirige por encima de la línea exterior de portería (saque de portería);

7:10

conservar el balón en posesión de su propio equipo, sin que se pueda observar una acción de ataque o una tentativa de lanzamiento. Ello se considera como juego pasivo, que será indicado por el árbitro mediante una señal de advertencia (gesto 19). Si el equipo no consigue hacer una clara tentativa de lanzamiento a portería, será penalizado con un golpe franco a favor del equipo contrario, desde el lugar en el que se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego (13:1 f).

7:11

Si el balón toca a un árbitro que se encuentra dentro del terreno de juego, el juego continúa.

## **COMPORTAMIENTO CON EL CONTRARIO**

### **Se permite:**

8:1

- utilizar los brazos y las manos para bloquear o apoderarse del balón;

- alejar el balón del contrario con la mano abierta y desde cualquier lado;
- bloquear el camino al contrario con el tronco, aunque no esté en posesión del balón;
- contactar con el contrario usando el tronco, estando de frente a él y con los brazos doblados, y mantener este contacto, con el propósito de controlar y seguir al oponente.

**Se prohíbe:**

8:2

- agarrar o golpear el balón que se encuentra en las manos de un contrario;
- bloquear o dificultar al contrario con los brazos, manos o piernas;
- retener, agarrar, empujar, correr o lanzarse sobre un contrario;
- impedir, obstruir o poner en peligro al contrario (con o sin el balón), de cualquier otra forma que resulte antirreglamentaria.

**COMENTARIO** Las infracciones a las Reglas de Juego señaladas en la Regla 8:2 ad se aplicarán igualmente tanto a jugadores defensores como atacantes.

Se considera falta en ataque particularmente cuando un jugador atacante corre o se lanza sobre un defensor. Para aplicar esta regla, en el momento que se produce el contacto, el defensor debe estar ya frente al atacante y tener una correcta postura defensiva, sin moverse hacia adelante.

8:3

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario (8:2 ad), se decretará golpe franco (13:1 g) o lanzamiento de 7 metros (14:1 a) a favor del equipo contrario.

8:4

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario (8:4-11) en las que las acciones están, principal o exclusivamente, dirigidas hacia el jugador y no hacia el balón, se decretarán sanciones disciplinarias progresivamente (17:1 b y 17:3 b). Las sanciones progresivas también se aplicarán en caso de actitud antideportiva (17:1 d).

8:5

Un jugador que **ponga en peligro a un contrario al atacarle**, deberá ser descalificado (17:5 b), particularmente si:

- desde un lado o desde atrás, golpea o tira hacia atrás del brazo ejecutor de un jugador que está lanzando o pasando el balón;

- realiza alguna acción que tenga como consecuencia que el contrario se golpee en la cabeza o cuello;
- golpea el cuerpo de un oponente con su pie o rodilla o de cualquier otra forma;
- empuja a un contrario que está corriendo o saltando, o le ataca de tal forma que el contrario pierda el control de su cuerpo.

8:6

Una conducta antideportiva grave debe ser sancionada con una descalificación (17:5 d).

8:7

En caso de agresión el jugador infractor será expulsado (17:7-9).

9:1

Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea interior de la portería y sin que ninguna falta acabe de ser cometida por el lanzador o sus compañeros.

Cuando un defensor comete una falta que no impide que el balón entre en la portería, el gol se considera válido.

El gol no es válido, si los árbitros o el cronometrado han interrumpido el juego antes de que el balón traspasado completamente la línea de portería.

Un gol marcado por un equipo en su propia portería es siempre un gol válido en favor del equipo contrario, a no ser que el balón haya rebasado previamente la línea exterior de portería.

**COMENTARIO** Si una persona no participante en el juego (directivos, espectadores, etc.) impide la entrada del balón en la portería, los árbitros concederán el gol si tienen el convencimiento de que el balón habría entrado en la portería.

9:2

Si los árbitros han concedido gol y se ha ejecutado el saque de centro correspondiente, el gol no puede ser ya anulado.

Cuando se marca gol y acto seguido el cronometrado da la señal de fin de medio tiempo antes de la ejecución del saque de centro, éste ya no se efectuará y los árbitros decretarán de forma clara y ostensible el gol conseguido.

**COMENTARIO** Un gol debería ser subido al marcador tan pronto como haya sido concedido por los árbitros.

9:3

El equipo que ha marcado más goles que el otro es el ganador del partido.

9:4

El partido se considerará empatado cuando es igual el número de goles marcados por cada equipo o bien si no se ha marcado ningún gol.

10:1

Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y ha elegido saque. En este caso el otro equipo elige campo. Alternativamente, si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, los contrarios ejecutan el saque.

Después del descanso, el saque de centro corresponde al equipo que no lo ha ejecutado al principio del partido.

En caso de prórrogas, la elección de campo o de saque de centro se volverá a sortear.

10:2

Después de cada gol el juego se reanuda mediante un saque de centro ejecutado por el equipo que ha encajado el gol (ver, no obstante, 9:2).

10:3

El saque de centro se ejecuta desde el centro del terreno, en cualquier dirección. Es precedido por un toque de silbato, tras el que debe ejecutarse en un plazo de tres segundos. El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener un pie sobre la línea central hasta que el balón haya salido de su mano.

Los jugadores del equipo que ejecuta el saque de centro no pueden franquear la línea central hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador (16:1).

En caso de que un compañero del lanzador rebase la línea central, después del toque de silbato para la ejecución del saque, pero antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se señalará golpe franco a favor del equipo contrario (13:1 h).

10:4

En el saque de centro del comienzo de cada parte (incluidas las prórrogas), los jugadores de ambos equipos deben encontrarse en su propio campo.

Sin embargo, en el saque de centro después de la consecución de un gol, se permite a los contrarios estar en ambas partes del terreno de juego.

En ambos casos los contrarios deben encontrarse al menos a 3 metros del jugador que ejecuta el saque de centro (16:7).

11:1

El saque de banda se ordena cuando el balón ha franqueado totalmente la línea de banda o cuando el balón ha tocado en última instancia a un jugador de campo del equipo defensor, traspasando la línea exterior de portería (ver, sin embargo, 7:9).

11:2

El saque de banda se ejecuta sin toque de silbato del árbitro (ver, sin embargo, 16:3 b), por los contrarios de aquel equipo cuyo jugador haya sido el último en tocar el balón antes de que éste franquease la línea.

11:3

El saque de banda se ejecuta desde el lugar donde el balón rebasó la línea de banda o, si el balón rebasó la línea exterior de portería, desde la intersección de la línea de banda y la línea exterior de portería en el lado que el balón la rebasó.

11:4

El lanzador debe mantener un pie sobre la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano. No se permite al jugador colocar el balón en el suelo y volverlo a coger, ni botarlo y volverlo a coger él mismo (13:1 i).

11:5

Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores contrarios no pueden encontrarse a menos de 3 metros del lanzador.

Siempre se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, incluso si la distancia entre ellos y el lanzador es menos de 3 metros.

12:1

Se ordena un saque de portería cuando el balón sobrepasa la línea exterior de portería (ver, sin embargo, 5:7 y 7:9).

12:2

El saque de portería debe ejecutarse sin toque de silbato del árbitro, desde el área de portería por encima de la línea del área de portería (ver, sin embargo, 16:3 b).

El saque de portería se considera ejecutado cuando el balón lanzado por el portero ha sobrepasado la línea de portería.

12:3

Si el balón queda parado dentro del área de portería, el portero debe ponerlo en juego (ver, sin embargo, 6:7 c).

12:4

El portero no puede tocar de nuevo el balón después de un saque de portería, hasta que éste no haya tocado a otro jugador (5:9, 13:1 k).

12:5

Durante la ejecución de un saque de banda, los jugadores contrarios no pueden encontrarse a menos de 3 metros del lanzador.

Siempre se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, incluso si la distancia entre ellos y el lanzador es menos de 3 metros.

13:1

Debe ordenarse un golpe franco en el caso de:

- cambio incorrecto o entrada en el terreno antirreglamentaria (4:4-6);
- infracciones del portero (5:7-10 y 5:13);
- infracciones de los jugadores de campo en el área de portería (6:2 ab y 6:4);
- infracciones al jugar el balón (7:2-4 y 7:7-8);
- lanzar el balón intencionadamente fuera de la línea exterior de portería o de la línea de banda (6:7 c y 7:9);
- juego pasivo (7:10);
- infracciones relativas al "Comportamiento con el contrario" (8:3, 8:5);
- infracciones en relación al saque de centro (10:3-4);
- infracciones en relación al saque de banda (11:4);
- infracciones en relación al saque de portería (12:4);
- infracciones en relación al golpe franco (13:3-4);
- infracciones en relación al lanzamiento de 7 metros (14:3-5 y 14:7);
- infracciones en relación al saque de árbitro (15:4);
- ejecución antirreglamentaria de los lanzamientos (16:2-5);
- actitud antideportiva (8:4, 8:6, 7:1 d);
- agresión (8:7, 17:7-9).

13:2

El golpe franco se ejecuta sin toque de silbato del árbitro, (ver, no obstante, 16:3 ah) y, en principio, desde el lugar en el que se cometió la infracción.

Si este lugar está situado entre las líneas de área de portería y de golpe franco del equipo que ha cometido la infracción, el golpe franco se ejecutará desde el lugar más próximo inmediatamente fuera de la línea de golpe franco.

13:3

Una vez que el jugador atacante está en el lugar correcto para el lanzamiento, con el balón en la mano, no puede dejarlo en el suelo y volverlo a coger, o botarlo y volverlo a coger (13:1 l).

13:4

Cuando se efectúa un golpe franco, los jugadores del equipo atacante no deben tocar ni franquear la línea de golpe franco, hasta que éste se haya ejecutado (16:1). Cuando hay compañeros de equipo del lanzador entre las líneas de área y de golpe franco en el momento de la ejecución de un golpe franco, los árbitros rectificarán esta situación irregular si tiene influencia en el juego (16:1). Posteriormente señalan con un golpe de silbato la ejecución del golpe franco (16:3 c).

Los árbitros deben corregir las posiciones de los jugadores atacantes que se encuentren entre la línea de golpe franco y la línea del área de portería durante la ejecución de un golpe franco, si las posiciones incorrectas tienen influencia en el juego (16:1).

En este caso, el golpe franco se ejecutará después de un toque de silbato (16:3 c).

En caso de que la ejecución del golpe franco se haya autorizado mediante un toque de silbato, y jugadores del equipo atacante toquen o franqueen la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se decretará golpe franco a favor del equipo defensor (13:1 l).

13:5

Cuando se ejecuta un golpe franco, los jugadores contrarios deben mantenerse a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Se les permite, sin embargo, permanecer inmediatamente fuera de su línea del área de portería, si el golpe franco se está ejecutando desde su línea de golpe franco.

13:6

Los árbitros no sancionarán con golpe franco una falta del equipo defensor, si esto produce una desventaja para el equipo atacante.

Debe decretarse al menos un golpe franco si una infracción causa la pérdida de la posesión del balón al equipo atacante.

No debe ser decretado golpe franco, si el jugador del equipo atacante continúa controlando plenamente el balón y su equilibrio corporal a pesar de la infracción.

13:7

Si se ha interrumpido el partido sin que se haya producido infracción alguna, el equipo que se encuentra en posesión del balón debe mantener la posesión. El juego se reanuda con el lanzamiento correspondiente a favor de ese equipo, desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción. Este lanzamiento debe estar precedido de un toque de silbato (16:3 a).

13:8

En el caso de una sanción contra el equipo en posesión del balón, el jugador de ese equipo que tiene el balón en ese momento debe dejarlo en el suelo inmediatamente (17:3 d).

14:1

Se ordena lanzamiento de 7 metros cuando:

- una clara ocasión de conseguir gol es frustrada en cualquier parte del terreno de juego, incluso si ésta es cometida por un oficial de equipo;
- un portero entra en su área de portería con el balón, o lo introduce en el área de portería estando él dentro (5:11-12);
- un jugador de campo entra en su propia área de portería para obtener una ventaja sobre un jugador atacante que tiene la posesión del balón (6:2 c);
- un jugador de campo lanza intencionadamente el balón al propio portero, dentro de su propia área de portería y éste toca el balón (6:7 b);
- hay una señal injustificada de fin de partido en el momento de una clara ocasión de conseguir gol;
- una clara ocasión de conseguir gol es frustrada por la intervención de una persona no autorizada a encontrarse en el terreno de juego (excepto 9:1 Comentario).

14:2

Cuando se ordena un lanzamiento de 7 metros, los árbitros deben detener el tiempo de juego (time-out) (2:4 y Comentario 1).

14:3

El lanzamiento de 7 metros tiene que ser efectuado directamente hacia la portería y dentro de los tres segundos siguientes al toque de silbato del árbitro central (13:1 m).

14:4

El jugador que ejecuta el lanzamiento de 7 metros no debe tocar ni franquear la línea de 7 metros antes de que el balón haya salido de su mano (13:1 m).

14:5

El balón sólo podrá jugarse de nuevo después de la ejecución de un lanzamiento de 7 metros, hasta que éste haya tocado al portero o a la portería (13:1 m).

14:6

A ningún jugador que no sea el lanzador se le permite encontrarse entre las líneas de golpe franco y del área de portería mientras se ejecuta un lanzamiento de 7 metros.

14:7

Debe decretarse golpe franco a favor del equipo defensor si un jugador del equipo atacante toca o rebasa la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador(13:1 m).

14:8

Los jugadores del equipo defensor deben mantenerse a 3 m. como mínimo de la línea de 7 metros mientras se ejecuta un lanzamiento de 7 metros. Si un jugador defensor toca o rebasa la línea de golpe franco o se acerca a menos de 3 m. de la línea de 7 m., antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, las decisiones serán como sigue:

- gol, si el balón entra en la portería;
- repetición del lanzamiento de 7 metros en todos los demás casos.

14:9

El lanzamiento de 7 metros debe ser repetido, a no ser que se consiga gol, si un portero franquea su línea de limitación, es decir, la línea de 4 metros (1:6, 5:14), antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador.

14:10

Los árbitros no sancionarán con lanzamiento de 7 m. una falta del equipo defensor, si esto produce una desventaja para el equipo atacante.

Al menos un lanzamiento de 7 metros debe ser concedido, si una clara ocasión de conseguir gol es frustrada y no se obtiene gol, debido a una infracción, una conducta antirreglamentaria, una señal de silbato injustificada, o la intervención de una persona no participante en el juego.

Si a pesar de la infracción, el jugador del equipo atacante continua controlando plenamente el balón y su equilibrio corporal, no deberá señalarse lanzamiento de 7m.

15:1

Se ordena saque de árbitro si:

- hay infracciones simultáneas en el terreno de juego por parte de jugadores de ambos equipos;
- el balón toca el techo o algún objeto fijo por encima del terreno de juego;
- se interrumpe el juego sin que exista infracción y ningún equipo posee el balón.

15:2

Siempre que se produzca un saque de árbitro, hay que proceder a una interrupción del tiempo de juego (time-out) (2:4 y Comentario 1).

15:3

El saque de árbitro se ejecuta desde el centro del terreno de juego. El árbitro central lanza el balón verticalmente después de un toque de silbato (16:3 a).

15:4

Cuando se ejecuta un saque de árbitro todos los jugadores, a excepción de un jugador por equipo, deben mantenerse al menos a 3 m. de distancia del árbitro mientras se ejecuta el saque de árbitro.

Los jugadores que disputan el balón deben situarse al costado del árbitro, cada uno del lado de su propia portería.

Sólo se puede jugar el balón después que haya alcanzado su punto más alto (13:1 n).

16:1

Todos los jugadores deben encontrarse en las posiciones descritas para el lanzamiento en cuestión.

Una posición inicial incorrecta antes debe ser corregida (ver, sin embargo, 13:4, 16:7).

El balón debe encontrarse en la mano del lanzador antes de la ejecución de un lanzamiento.

16:2

Cuando se ejecuta el saque de centro, de banda, un golpe franco o un lanzamiento de 7 metros, una parte de un pie del lanzador debe tocar constantemente el suelo (13:1 o). El otro pie puede ser levantado y puesto en el suelo repetidamente.

16:3

El árbitro debe hacer sonar su silbato para reanudar:

- cuando se reanuda el juego en determinadas situaciones (2:4, 10:3, 13:7, 14:3, 15:3);
- cuando se retrasa la ejecución de un saque de banda, saque de portería o golpe franco (11:2, 12:2, 13:2);
- después de una rectificación o advertencia (13:4, 16:7);
- después de una amonestación (17:1);
- después de una exclusión (17:3);
- después de una descalificación (17:5);
- después de una expulsión (17:7);
- cuando los árbitros han divergido sobre qué equipo debería tener la posesión (18:9).

Después de un toque de silbato, el lanzador debe poner el balón en juego dentro de los tres segundos siguientes (13:1 o).in perjuicio para el contrario.

16:4

Un lanzamiento se considera ejecutado cuando el balón ha salido de la mano del lanzador (ver, no obstante, 12:2 y 15:3).

El balón no puede ser pasado de mano a mano a, o tocado por un compañero del lanzador cuando se está ejecutando el lanzamiento (13:1 o).

16:5

El lanzador no puede jugar de nuevo el balón hasta que este último haya tocado otro jugador o la portería (13:1 o).

16:6

Se puede conseguir un gol directamente por medio de cualquier saque o lanzamiento, excepto el saque de árbitro (ver, no obstante, 9:1).

16:7

Durante la ejecución de un saque de banda, de un saque de centro o de un golpe franco, los árbitros no deben corregir una incorrecta situación de los contrarios si ello no supone una desventaja para el equipo ejecutante con una puesta en juego inmediata. Cuando la situación irregular entraña una desventaja debe ser corregida (16:3 c).

Si hace sonar su silbato para ordenar la ejecución de un lanzamiento, a pesar de las situaciones irregulares de una parte de los jugadores contrarios, estos jugadores tienen pleno derecho a intervenir.

El jugador contrario que retrasa la ejecución de un lanzamiento colocándose demasiado cerca del lanzador o de cualquier otra forma irregular debe ser amonestado y en caso de reincidencia será sancionado con exclusión (17:1 c, 17:3 e, ver, no obstante, 12:2).

17:1

**Puede** sancionarse con amonestación:

- infracciones relativas al "Comportamiento con el contrario" (5:6, 8:3).

**Debe** sancionarse con amonestación:

- aquellas infracciones relativas al "Comportamiento con el contrario" que deban ser sancionadas progresivamente (8:4);
- infracciones cuando los contrarios están ejecutando un lanzamiento (16:7);
- actitud antideportiva de los jugadores o de los oficiales de equipo (17:11, 17:12 a y c);

17:2

El árbitro comunicará la amonestación al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrando una tarjeta amarilla.

**COMENTARIO** La tarjeta amarilla debería medir aproximadamente 9 x 12 cm.

Un único jugador no debería ser amonestado más de una vez, y un equipo no debería ser amonestado más de tres veces.

Un jugador que haya sido excluido previamente no debería ser amonestado posteriormente.

No debería ser mostrada más de una amonestación a los oficiales de un equipo.

17:3

**Debe** sancionarse con exclusión (2 minutos):

- por un cambio incorrecto o entrada antirreglamentaria en el terreno de juego (4:4-6);
- por repetidas infracciones relativas al "Comportamiento con el contrario", de tal forma que tengan que ser sancionadas progresivamente (8:3).
- por actitud antideportiva repetida por parte de un jugador en el terreno de juego (8:3 y 17:11), o fuera del terreno de juego durante un tiempo muerto de equipo;
- no dejar el balón en el suelo cuando se toma una decisión contra el equipo en posesión del balón (13:8);

- por repetidas infracciones cuando el contrario ejecuta un lanzamiento (16:7);
- como consecuencia de una descalificación de un jugador o de un oficial (17:5).

Excepcionalmente se puede decretar una exclusión sin previa amonestación.

17:4

El árbitro debe indicar claramente la exclusión al jugador infractor y al anotador-cronometrador mediante el gesto reglamentario, es decir, levantando un brazo con dos dedos extendidos.

La exclusión es siempre por dos minutos de tiempo juego; la tercera exclusión del mismo jugador lleva siempre consigo la descalificación del mismo (17:5 e).

Durante el tiempo de exclusión el jugador excluido no puede participar en el juego y no se permite al equipo sustituirle en el terreno de juego.

El tiempo de exclusión comienza con el toque de silbato de reanudación de juego.

Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar la primera parte, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo tiempo. Esta misma regla es aplicable a las prórrogas.

17:5

Debe sancionarse con descalificación:

- si un jugador no autorizado a participar entra en el terreno de juego (4:3, 17:6);
- por infracciones graves relativas al "Comportamiento con el contrario" (8:5);
- por actitud antideportiva repetida por un oficial, o por un jugador que se encuentra fuera del terreno de juego (17:6, 17:11, 17:12 d, ver, sin embargo, 17:3 c);
- por actitud antideportiva grave (8:6) de un jugador o de un oficial (17:6, 17:11, 17:12 b y d);
- debido a una tercera exclusión de un mismo jugador (17:4);
- por una agresión por parte de un oficial (17:6, 17:7 Comentario).

La descalificación de un jugador o de un oficial durante el tiempo de juego va acompañada siempre de una exclusión, es decir, el número de jugadores en el terreno de juego se reduce en uno.

17:6

El árbitro deberá indicar la descalificación al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrando una tarjeta roja.

La descalificación de un jugador o de un oficial será siempre para el resto del partido. El jugador u oficial debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. El requerimiento de abandonar la zona de cambio implica también que el jugador u oficial no puede situarse en ningún lugar desde el que pueda tener alguna influencia sobre el equipo.

Una descalificación reduce el número de jugadores u oficiales que se permiten al equipo (excepto en el caso de 17:12 b). Se permite al equipo, sin embargo, incrementar el número de jugadores en el terreno de juego después de finalizar la exclusión (2 minutos) (ver Comentario 4:6).

**COMENTARIO** La cartulina roja debería medir aproximadamente 9 x 12 cms.

17:7

**Debe** sancionarse con expulsión:

en caso de agresión durante la duración del tiempo de juego, también en el exterior del terreno de juego (2:1, 2:2, 2:7, 8:7, 17:8-9).

**COMENTARIO** Se considera como agresión una intervención física deliberada y particularmente violenta (8:7) realizada sobre el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, anotador, cronometrador, oficial o espectador).

Escupir es considerado agresión, para el propósito de esta regla.

17:8

Los árbitros deben señalar un "time-out" e informar al jugador infractor y al anotador-cronometrador directamente.

La gestoforma que debe ser usada por el árbitro en frente del jugador consiste en cruzar los brazos a la altura de la cara.

La expulsión se aplica siempre para el resto del partido y el equipo continuar con un jugador menos en el terreno de juego.

El jugador expulsado no puede ser sustituido y debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio.

17:9

Si un jugador excluido comete una nueva infracción antes de que se haya reanudado el juego, sólo debe señalarse la sanción más severa de las aplicables.

17:10

Si el portero es excluido, descalificado o expulsado, otro jugador debe ocupar su puesto (4:1).

17:11

Los árbitros deben amonestar a un jugador que consideren ha cometido una conducta antideportiva, independientemente de que ésta se produzca dentro o fuera del terreno de juego (17:1 d).

En caso de reincidencia el jugador que se encuentra dentro del terreno de juego debe ser excluido (17:3 c). Si el jugador está fuera del terreno de juego (reserva o excluido) debe ser descalificado (17:5 c, 17:6).

La actitud antideportiva de un oficial debe sancionarse con amonestación (17:1 d) y, en caso de reincidencia, con descalificación (17:5 c, 17:6).

En el caso de actitud antideportiva o agresión durante una interrupción del juego, el partido se reanudará mediante el lanzamiento correspondiente a la causa de la interrupción.

**COMENTARIO** Se consideran actitudes antideportivas las manifestaciones físicas o expresiones verbales contrarias al espíritu deportivo del juego.

La entrada al terreno de juego de un oficial sin autorización (4:4) debe ser sancionada como actitud antideportiva o como actitud antideportiva grave.

Cuando un jugador o un oficial cometan simultánea o sucesivamente varias infracciones (acciones antirreglamentarias, actitudes antideportivas, agresión), que requieren diferentes tipos de sanciones disciplinarias, sólo se decretará la sanción más grave.

17:12

La actitud antideportiva o agresión dentro del recinto de juego debe sancionarse como sigue:

Antes del partido:

- en caso de actitud antideportiva con una amonestación (17:1 d);
- en caso de actitud antideportiva grave o agresión con descalificación (17:5 d y f) no obstante el equipo puede comenzar el partido con 12 jugadores;

Durante el descanso:

- en caso de actitud antideportiva, con una amonestación (17:1 d);
- en caso de actitud antideportiva repetida o grave, o agresión, con descalificación (17:5 c, d y f);

Después del partido:

- informe escrito.

18:1

Dos árbitros con igual autoridad deberán dirigir cada partido. Son asistidos por un cronometrador y un anotador .

18:2

Los árbitros vigilan la conducta de los jugadores desde el momento en que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan.

18:3

Los árbitros examinan el estado del terreno de juego y de las porterías antes del partido. Verifican los balones (3:1) y designan el que será utilizado. Si son de diverso parecer, la decisión compete al que ha sido citado en primer lugar en la convocatoria oficial.

Los árbitros debidamente uniformados, comprueban la presencia de los dos equipos y verifican el acta del partido. Igualmente examinan la vestimenta de los jugadores y la ocupación reglamentaria de la zona de cambios, así como la identidad de cada uno de los responsables de cada equipo inscritos en el acta del partido.

Cualquier irregularidad debe ser corregida (4:7).

18:4

El árbitro citado en primer lugar en la convocatoria oficial, procede al sorteo entre los capitanes de equipo, en presencia del otro árbitro (10:1).

18:5

Al comienzo del partido, el árbitro citado en segundo lugar en la convocatoria oficial, se coloca como árbitro central detrás del equipo que ejecuta el saque de centro.

El árbitro central comienza el partido con un toque de silbato para ejecutar el saque de centro (10:3).

Cuando posteriormente el otro recupera el balón, el árbitro citado en segundo lugar se coloca en la línea exterior de portería del ahora equipo defensor.

El otro árbitro se sitúa como árbitro de portería en el inicio del juego. Pasa a ser árbitro central cuando el equipo que ocupa su campo se convierte en atacante.

Durante el partido los árbitros deben cambiar repetidas veces de campo.

18:6

En principio, un partido entero debe ser dirigido por los dos mismos árbitros.

- la ejecución de todos los saques y lanzamientos conforme a las reglas 16:3 a-h, así como después de una interrupción del tiempo de juego (2:4);
- el final del partido, si la señal automática del final del partido no lo marca, o si el cronometrador no ha hecho sonar esta señal.

El árbitro de portería debe usar su silbato:

- cuando se consigue un gol (9:1).

18:8

Cuando los dos árbitros señalan una infracción a las reglas contra el mismo equipo, pero son de opinión distinta en cuanto a la sanción que hay que fijar, se aplicará siempre la sanción más grave.

18:9

Cuando los dos árbitros señalan una infracción a las reglas o el balón ha salido del terreno de juego, pero son de opinión distinta en cuanto al equipo que debe tener la posesión del balón, se aplicará siempre la decisión del árbitro central.

Después de una clara señal del árbitro central, se reanuda el juego con toque de silbato (16:3 h).

18:10

Los dos árbitros son responsables de la cuenta de los goles.

Anotarán, además, las amonestaciones, exclusiones, descalificaciones y expulsiones.

18:11

Los dos árbitros son responsables del control del tiempo de juego. En caso de duda sobre la exactitud del cronometraje, es el árbitro designado en primer lugar en la convocatoria quien decidirá.

18:12

Después del partido los árbitros tienen la responsabilidad de comprobar si se ha redactado correctamente el acta del partido.

Las descalificaciones fuera del terreno de juego, las motivadas por ofensas a los árbitros y las expulsiones deben justificarse en el acta del partido (17:5 c,d y f, 17:7).

18:13

Las decisiones de los árbitros fundadas en sus observaciones de los hechos son irrevocables.

Decisiones tomadas en contradicción con las reglas de juego pueden ser objeto de reclamaciones.

Durante el partido únicamente los "oficiales responsables de equipo" pueden dirigirse a los árbitros.

18:14

Los dos árbitros tiene derecho a suspender un partido temporal o permanentemente.

Cualquier esfuerzo debe ser realizado para continuar el partido antes de suspender éste permanentemente.

18:15

La vestimenta negra se reserva a los árbitros.

19:1

El anotador controla la lista de jugadores; sólo los jugadores inscritos en acta están autorizados para participar. El anotador, juntamente con el cronometrador, vigila la entrada de jugadores que han llegado después del comienzo del partido o entran al terreno de juego después de una exclusión.

El anotador está a cargo del acta del partido, indicando en ella los datos necesarios (goles, amonestaciones, exclusiones, descalificaciones y expulsiones).

19:2

El cronometrador controla:

- la duración del juego (2:1, 2:2, 2:4 y 2:7); los árbitros son quienes deciden la parada y puesta en marcha de los cronómetros (2:4).
- el número correcto de jugadores y oficiales en el banco de reservas (4:1);
- en colaboración con el anotador, la entrada de los jugadores que lleguen tarde, para completar su equipo (4:3);
- la salida y entrada de reservas (4:4-5);
- la entrada en el terreno de jugadores no cualificados (4:6);
- el tiempo de exclusión de los jugadores (17:4).

Si no hay instalación mural de cronometraje con señal automática de final de partido, el cronometrador debe señalar claramente el final del primer tiempo y el final del partido.

19:3

Cuando hay una interrupción del tiempo de juego, el cronometrador indica a los responsables de ambos equipos el tiempo jugado o el que queda por jugar (salvo que se utilice una instalación mural de cronometraje).

19:4

Si el sistema mural de cronometraje no es capaz de indicar también el tiempo de exclusión (al menos tres por equipo en partidos organizados por la IHF), el cronometrador deberá colocar una tarjeta sobre su mesa, que muestre el tiempo de finalización de cada exclusión, así como el dorsal del jugador excluido. En caso de no ser esto posible, la tarjeta deberá ser entregada al oficial responsable de equipo.