

Juegos Porteños 2023

Korfball Playa

Introducción

El korfball de playa es una variante del korfball, es atractivo, rápido y competitivo.

Está diseñado para jugar en la playa u otra superficie de arena suave, que puede ser al aire libre o en interior.

Estas reglas se basan en el último reglamento de juego y las Notas de Orientación de la IKF publicadas oficialmente, pero se modifican según sea necesario. Algunas de las reglas del Reglamento Oficial del Korfball no se aplican a esta variante del deporte. Cuando este es el caso, se muestra en el apéndice. Además, esto ha requerido que algunas cláusulas en §3.6 sean reenumeradas.

Siempre que se utilice la palabra "él" o "ella", debe entenderse que podría ser "ella" o "ella".

Dado que el campo no está dividido en dos mitades, a los efectos de estas reglas, un jugador del equipo en posesión del balón se considera un atacante.

Sección 1: Campo de Juego y equipamiento

1.1 Área de juego

El "área de juego" se considerará el campo de juego junto con su borde y el área de juego.

a) Campo de juego

Las dimensiones del campo de juego son una zona, de al menos 20 metros x 10 metros y en una proporción de 2:1.

Las Reglas de Competencia pueden describir diferentes dimensiones.

b) Borde de campo

El borde de campo debe tener al menos 1 metro de ancho y rodea el área de juego.

Debe mantenerse libre de obstáculos.

Si se usa un estadio cerrado, se pueden usar paredes laterales para definir el borde de campo. Las paredes deben ser lo suficientemente altas como para no ser peligrosas para un jugador.

c) Área del equipo

Los jugadores sustitutos se sentarán en un área de equipo situada junto a la línea lateral, adyacente al poste que cada equipo está defendiendo. El área de equipo se extiende desde la parte trasera del campo de juego hasta 3 metros al centro del campo de juego y estará al menos a 1 metro, y con preferencia a 2 metros de la línea lateral (ver diagrama).

Cada conjunto cambia de área de equipo en el descanso.

d) Zona de sustitución

La zona de sustitución está en el mismo lado que las áreas de equipo y se extiende entre los bordes de las 2 áreas de equipo.

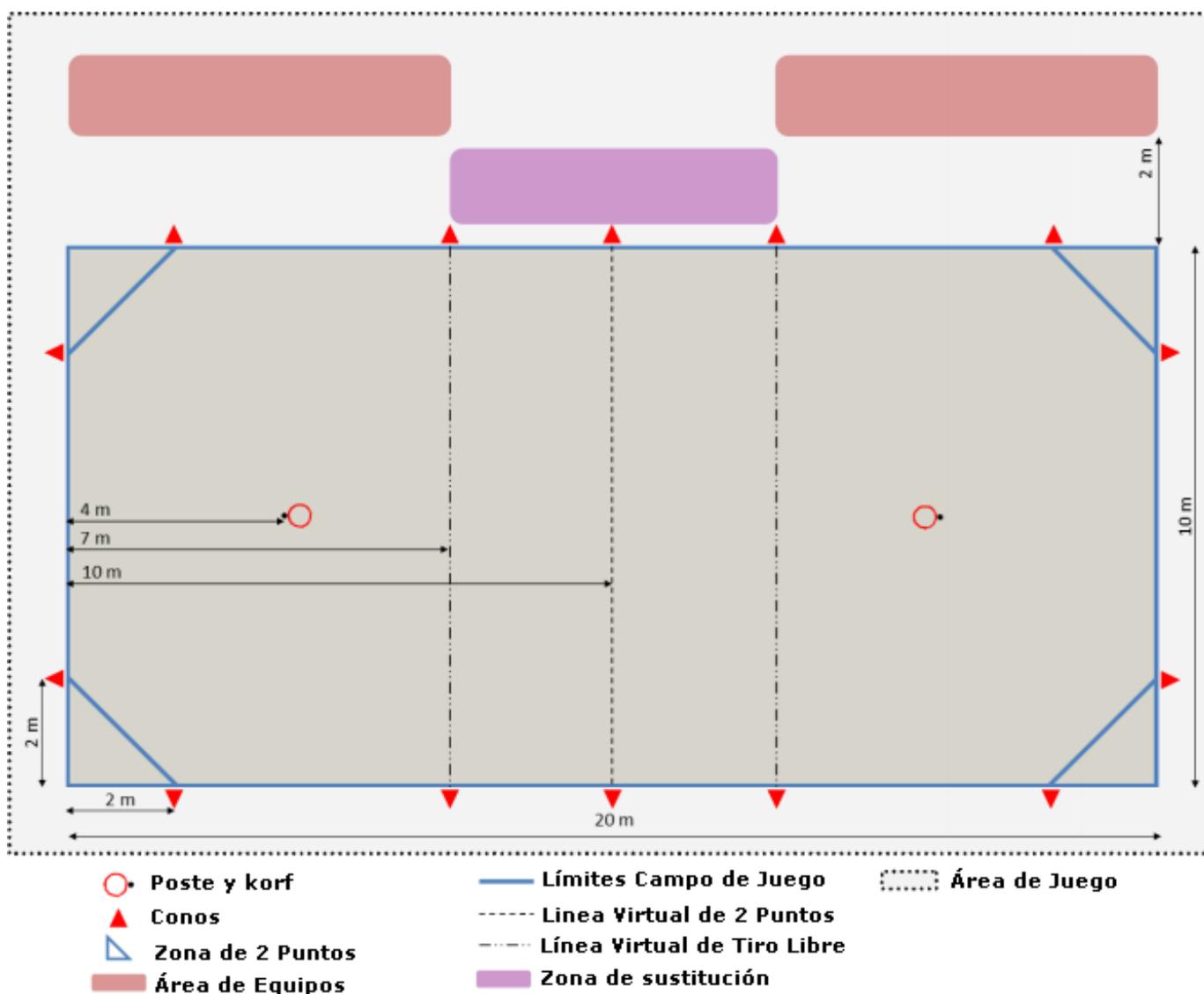
1.2 Marcaje

El campo de juego estará claramente delimitado con líneas contrastantes en color. Las líneas deben tener al menos 3 cm de ancho o usar otros marcadores especiales, con un método de fijación al suelo que no pueda causar lesión a ningún jugador.

Las líneas de tiro libres están marcadas por una línea virtual entre dos conos colocados fuera de las líneas laterales y a 7 m de las líneas finales.

La línea central estará marcada por una línea virtual entre dos conos colocados fuera de las líneas laterales y a medio camino entre las líneas finales.

Las zonas de las esquinas estarán marcadas por una línea de 3-5 cm de ancho que se extiende a través de la esquina, entre un punto de 2 metros a lo largo de la línea lateral desde la esquina y un punto a 2 metros a lo largo de la línea de fondo desde la esquina.



1.3 Postes

Los postes, con un diámetro externo de 4.5-8.0 cm, se fijan perpendicularmente en el suelo en cada extremo en un punto situado a medio camino entre las dos líneas laterales y con el centro del poste a 4 m de la línea final (ver diagrama).

Los postes pueden fijarse a una placa de metal suficientemente pesada y grande. La placa base debe ser completamente plana y de al menos 80 cm de diámetro, cubierta con al menos con 10 cm de arena, para que los jugadores no puedan lesionarse.

1.4 Korfs

Se coloca un korf en cada poste. El korf debe mirar hacia el centro del campo y todo su borde superior debe estar entre 3,2 metros y 3,5 metros sobre el suelo. Los korfs deben ser cilíndricos sin fondo; deben tener entre 23,5 y 25,0 cm de altura y un diámetro interior de 39,0 a 41,0 cm en la parte superior y 40,0 a 42,0 cm en la inferior. El borde interno del korf tendrá un ancho de 2,0 a 3,0 cm.

Los korfs deben estar hechos de un material sintético aprobado (consulte el Reglamento IKF Korf). Deben ser similares y deben tener un color vivo que haga contraste con el entorno.

El método de fijación de los korfs al poste debe cumplir las siguientes condiciones:

- No se permite ningún movimiento del korf con respecto al poste;
- El poste no debe sobresalir del korf.

Las Reglas de Competencia pueden permitir la publicidad en el korf. Dicha publicidad debe cumplir con las regulaciones de IKF Korf.

1.5 Balón

El Korfball de playa se juega con un balón número 5 esférico, de un tipo que ha sido aprobado por la IKF (ver Reglamento de Pelotas de la IKF). Su circunferencia debe ser de 68.0 - 70.5 cm y el peso de la pelota debe estar en el rango de 445 gramos a 475 gramos inclusive.

La pelota debe estar inflada a la presión indicada por el fabricante. La pelota será de al menos dos colores, en la que se imprimirá un patrón en un color diferente al color básico de la pelota. Este patrón debe ser tan simétrico que la bola, mientras gira, no pierda el efecto visual de ser esférica.

1.6 Equipamiento de los jugadores y oficiales

Los jugadores de cada equipo deben estar vestidos con un uniforme deportivo que sea suficientemente diferente al del otro equipo. No se permite el uso de zapatos. Se permite a los jugadores llevar gorras y gafas de sol deportivas. El árbitro debe usar un atuendo que sea lo suficientemente diferente al de los equipos. Nadie puede usar ningún objeto que pueda causar una lesión durante el juego. Todos los objetos que puedan resultar peligrosos durante el juego están prohibidos, por ejemplo: anteojos sin armazón, brazaletes, collares, aros, relojes, pulsera, uñas largas y anillos. Deben ser quitados o pegados de tal manera que ya no sean peligrosos.

Las Reglas de Competencia pueden indicar que los equipos tengan uniformes numerados.

Sección 2: Personas

2.1 Jugadores

a) Cantidad y equipos

El partido es jugado por dos equipos que consta cada uno de 4 jugadores, 2 masculinos y 2 femeninos. Las Reglas de Competición pueden permitir un número diferente de jugadores, pero deben mantener la igualdad de cantidad de cada sexo.

b) Alineación inicial y equipos incompletos



Dos hombres y dos mujeres se informan como el 'equipo' inicial con los otros jugadores enlista como suplentes.

Un partido solo puede comenzar cuando ambos conjuntos tienen "equipos" iniciales completas.

Cuando uno o ambos equipos quedan incompletos, el partido solo puede continuar, si es posible una alineación que asegure que hay al menos tres jugadores de cada lado y que estos pueden ser emparejados por género (es decir, un jugador femenino y dos hombres, opuestos por un jugador masculino y dos mujeres no es posible).

Cuando un equipo tiene menos de tres jugadores o no se pueden cumplir las condiciones mencionadas anteriormente sobre la posible alineación de jugadores masculinos y femeninos, el juego se suspende (ver §2.3e).

c) Sustitución de jugadores

Los jugadores pueden ser sustituidos en cualquier momento.

- La sustitución debe realizarse desde dentro del Área de Sustituciones (ver Diagrama);
- El jugador saliente debe abandonar el campo antes de que su reemplazo pueda entrar;
- El jugador entrante debe tocar la mano con el jugador saliente antes de que pueda entrar al campo;

- Si un jugador entra al campo antes de que el jugador reemplazado haya abandonado el campo, o sin tocar las manos, entonces se concede un tiro libre contra ese equipo.

Se permite que un jugador sustituido regrese al partido. Debe mantenerse la composición de jugadores masculinos y femeninos, excepto en el caso de tarjetas amarillas o rojas (ver §2.3f).

Las reglas de la competencia prescribirán cuántas sustituciones se permiten, el

Máximo es 4.

2.2 Capitán, entrenador, suplentes y otras personas vinculadas al equipoa Capitán

Un jugador de cada equipo debe ser capitán y debe comenzar el partido como jugador de Campo. Llevará una banda o cinta claramente visible en un color que contraste con la camiseta en la parte superior del brazo (o en la parte superior de un hombro en camisetas sin mangas), representa al equipo y es responsable de la conducta adecuada de sus jugadores.

Tiene derecho a llamar la atención del árbitro sobre cualquier cosa que crea razonable en interés del buen desarrollo del partido. La solicitud debe hacerse de buena fe, de manera razonable y correcta y con no demasiada frecuencia.

El capitán permanecerá como tal durante todo el partido (incluso cuando esté en el área de su equipo) y solo podrá renunciar a este rol si ya no participa en el partido y se ha alejado del área de juego. En este caso, uno de los otros jugadores debe ser designado capitán.

a) Entrenador

Cada equipo puede estar acompañado por un entrenador. El entrenador debe sentarse en el área de equipo asignado a su conjunto. El entrenador puede estar parado durante el descanso entre mitades (u otros períodos si se usa).

b) Sustitutos

Los sustitutos son considerados miembros del equipo. Salvo en las circunstancias que se mencionan a continuación, todos deben permanecer sentados o arrodillados en su área de equipo durante el partido. Un jugador que ha sido sustituido debe sentarse con los demás suplentes.

Los suplentes pueden calentar antes de la sustitución.

Un jugador que ha sido sustituido porque ha recibido una tarjeta roja debe abandonar el área de juego.

Las Reglas de Competición pueden especificar dónde los jugadores pueden calentar.

c) Otras personas

Cada equipo puede estar acompañado por otra persona, además de los jugadores y el entrenador. Si el equipo está acompañado por un miembro del personal médico, se le permite ingresar al terreno de juego con el permiso del árbitro.

2.3 Árbitro

El árbitro controla el juego. Su tarea es:

- a) Decidir la idoneidad del campo de juego y el material

También debe prestar atención a cualquier cambio que pueda ocurrir durante el juego. Si las condiciones ya no son adecuadas para el juego, entonces el juego debe suspenderse. El motivo principal de la suspensión podrían ser las condiciones climáticas al aire libre.

- b) Hacer cumplir las reglas

El árbitro sanciona las infracciones a las reglas, a menos que sea en desventaja para el equipo no infractor, cuando el árbitro puede elegir jugar con "ventaja" y no sancionar una infracción.

El árbitro puede sancionar cualquier infracción de las reglas en cualquier momento durante el partido, incluso cuando el juego se ha detenido.

Si el lado no infractor retiene la posesión del balón después de una infracción, y el lado infractor en ese momento se encuentra en una posición desfavorable, el árbitro normalmente no detendrá el juego, especialmente donde el castigo apropiado solo hubiera sido un reinicio.

Cuando se deba conceder un balón fuera, el árbitro no debe dar ventaja, incluso si al nombrar el balón fuera, el lado que reanuda gana la posesión del balón.

- c) Usar las señas Oficiales y su voz para clarificar sus decisiones

Las señales oficiales que el árbitro puede utilizar se muestran en un apéndice de las Reglas de Korfball mencionadas en la introducción.

- d) Detener las acciones cuando un lado obtiene una ventaja injusta de circunstancias ajenas al juego

Ejemplos de ventaja injusta son:

- El árbitro obstaculiza a un defensor para que el atacante tenga una oportunidad

De gol;

- El defensor cae como resultado de una colisión accidental entre el atacante y el Defensor cuando ninguno de los jugadores ha cometido una falta.

En estos casos, el árbitro hace sonar su silbato y permite que el defensor ocupe su posición. El balón permanece en posesión del atacante.

- e) Iniciar, detener y reiniciar del juego (excepto para un reinicio, tiro libre, saque de centro después de un gol o balón fuera)

Para comenzar o reiniciar el juego (excepto como se mencionó anteriormente) el árbitro hará sonar su silbato. Esto se hace al comienzo de cada período (a menos que se utilice el cronometraje automático, en cuyo caso solo el comienzo de cada período), o cuando el juego se haya detenido por una lesión (incluido un jugador que sangra), una ventaja injusta o circunstancias fuera del juego.

El juego debe detenerse:

- Siempre que se haya marcado un gol;
- Cuando deba sancionarse una infracción;
- En caso de ventaja injusta;
- Cuando se conceda un saque de banda;
- En el caso de un jugador sangrante;
- Cuando deban tomarse medidas debido a circunstancias cambiantes, como el clima, el



material o los jugadores, o en casos de mala conducta o interferencia;

- Al final de cada período del partido.

En el caso de un jugador que sangra, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente y no puede regresar hasta que haya dejado de sangrar, se haya cubierto la herida y se haya limpiado la sangre en cuerpo y vestimenta.

Debe darse por terminado:

- Al final del tiempo completo;
- Cuando sea imposible continuar el partido debido a cambios en el campo, materialo jugadores, o como resultado de una mala conducta o interferencia externa.

f) Si, incluso habiendo utilizado sustitutos, la alineación no se puede mantener, (ver §2.1b)el juego es declarado finalizado con un resultado definido por las Reglas de la Competición. Esto también puede ocurrir cuando más de un jugador ha sido excluido debido a una tarjeta amarilla o roja y están cumpliendo su período fuera del juego al mismo tiempo, y que estos jugadores no pueden ser reemplazados hasta que haya transcurrido su período fuera del campo o hasta que se recibe un gol. (ver §2.3f). Tomar medidas contra la mala conducta de los jugadores, entrenadores, jugadores sustitutos y otras personas vinculadas al equipo

En caso de mala conducta, el árbitro puede advertir informalmente a cualquiera de las personas antes mencionadas que debe cambiar su método de juego o su comportamiento, o advertir formalmente a cualquiera de las personas antes mencionadas con:

- La exhibición de una tarjeta amarilla;
- La exhibición de una tarjeta roja.

Una segunda tarjeta amarilla recibida por la misma persona en el mismo partido significala exhibición de una tarjeta roja.

Un jugador que recibe una tarjeta amarilla debe abandonar el campo de juego. Puede regresar, o ser sustituido, después de un período de dos (2) minutos de tiempo de juego o después de que su equipo haya recibido un gol, lo que ocurra primero.

Un jugador que recibe una tarjeta roja debe abandonar el área de juego por el resto del partido. Solo podrá ser sustituido después de un período de dos (2) minutos de juego.

Los jugadores que regresan o suplentes que deban reingresar al campo lo harán por la Zona de Sustituciones.

En el caso que una persona, que no sea un jugador de campo, reciba una tarjeta amarilla o roja, el equipo debe retirar a un jugador del campo en las mismas condiciones que si un jugador de campo recibe una tarjeta amarilla o roja.

Un gol marcado de un tiro libre después de la exhibición de una tarjeta amarilla no será el gol indicado anteriormente. El jugador debe permanecer fuera del campo hasta que haya transcurrido el período de dos (2) minutos de tiempo de juego o después de que su equipo haya recibido un gol, en circunstancias normales, lo que ocurra primero.

La mala conducta incluye:

- Golpear, patear o dar un empujón intencionalmente a un oponente;
- Infracciones repetidas a las Reglas, especialmente después de una advertencia;
- El movimiento deliberado del poste durante un tiro;
- Lanzar deliberadamente la pelota contra la pierna de un oponente;
- La expresión de insultos, sin importar a quienes se dirijan;
- Hacer comentarios contra el árbitro sobre su conocimiento de las reglas;
- Abandonar el área de juego sin informar al árbitro.

El árbitro puede considerar cualquier acción antideportiva como mala conducta, porejemplo: formas inadmisibles de protestas o gestos desaprobando la acción del árbitro.

g) Tomar medidas contra la interferencia del público

Cuando le parezca necesario, puede advertir al público, o puede suspender o terminar el partido.



h) Posición del árbitro

El árbitro oficia principalmente desde el exterior del campo de juego.

2.4 Cronometrador y anotador

Siempre que sea posible, se designará un cronometrador. Si así se designa, cada período finalizará con la señal del cronometrador.

Cuando sea posible, se designará un anotador.

2.5 Árbitro asistente

En cada partido hay un árbitro asistente cuyo deber es ayudar al árbitro a controlar el Juego.

Durante el partido, el árbitro asistente se colocará en la línea central entre las dos áreas de banco en el área de juego y fuera del campo de juego (ver §1.1).

El árbitro asistente puede ingresar al terreno de juego por un período corto de tiempo, pero solo después de que el árbitro le haya dado permiso para hacerlo.

El árbitro asistente llevará una bandera y la utilizará para llamar la atención del árbitro sobre cualquier infracción dentro de su cercanía.

Las Reglas de la Competencia pueden indicar que se pueden utilizar medios de comunicación adicionales, además de la bandera, entre el árbitro y el árbitro asistente (por ejemplo, micrófono y auricular; sistema de timbre incorporado en la bandera, etc.).

El árbitro asistente se asegurará de que las sustituciones se lleven a cabo correctamente y llevará el marcador en ausencia del anotador.

El árbitro puede pedirle al árbitro asistente que lo ayude con otras tareas predefinidas. Otras tareas que puede realizar el árbitro asistente son:

- Actuar como cronometrador (consulte la nota de orientación para §2.4);
- Llamar la atención del árbitro sobre la mala conducta de jugadores, entrenadores, jugadores sustitutos y cualquier otra persona vinculada al equipo;
- Llamar la atención del árbitro sobre cualquier falta que se produzca fuera de la visión del árbitro.

El árbitro tiene derecho a dispensar a un árbitro asistente de su función y, si es posible, nombrar un sustituto.

Sección 3: El juego

3.1 Duración y pausas

a La duración de un partido

El formato estándar de un partido es de dos períodos (mitades), cada uno de seis minutos, con un descanso de medio tiempo de un minuto.

Las interrupciones que no forman parte del juego normal, no deben incluirse en el tiempo del juego, incluyendo, pero no limitado, a cuando hay una lesión, una tarjeta amarilla o roja, o cuando la pelota sale del área de juego.

No se utilizará el tiempo de juego real.

Las reglas de la competencia pueden indicar diferentes formatos, como cuatro períodos (cuartos) y la duración de un partido, períodos y descansos.

b Sustitución

Dado que se pueden realizar sustituciones mientras el juego está en curso (ver §2.1c), el tiempo necesario para realizar una sustitución no afectará el tiempo de juego.



3.2 Goles

a) Como anotar

Excepto en los casos mencionados a continuación en c, un equipo marca un gol cuando:

- El balón, desde arriba, ha atravesado completamente el korf del equipo contrario;
- Es seguro que la pelota habría caído completamente a través del korf, pero un defensor la golpeó desde abajo.

Un gol se registra como dos puntos cuando se marca desde una zona de dos puntos y como un punto en caso contrario.

Un gol marcado con un tiro libre que resultó de una infracción a un tirador dentro de una zona de dos puntos se registra como un punto.

Una pelota lanzada a través del propio korf cuenta como un gol de un punto para el equipo contrario.

El árbitro indica que un gol se registra como dos puntos levantando la mano con dos dedos extendidos y luego apuntando los dedos hacia abajo.

b) Infracción anterior

Excepto en los casos mencionados en el punto c, siempre que el balón haya salido de las manos del atacante que dispara en el momento del silbato y esté fuera del alcance de cualquier oponente, un gol se validará incluso cuando el árbitro haya soplado previamente por una infracción cometida por un adversario.

c) Gol no permitido

El árbitro no permitirá el gol en las siguientes circunstancias:

- Porque ha sonado el pitido para el final de cualquier período del partido, a menos que, en el momento en que el silbato o la señal del final del período, el balón haya salido de las manos de un atacante que tira y esté fuera del alcance de cualquier otro jugador, en cuyo caso un gol es válido si este tiro pasa por el korf;
- Ha observado una infracción cometida por el lado atacante antes de que el balón haya pasado por el korf;
- La pelota ha caído a través del korf después de un lanzamiento directo desde el inicio;
- * Ha observado previamente una ventaja injusta para el lado atacante; La pelota ha sido lanzada primero desde abajo, ha pasado por el korf y luego ha vuelto a caer por el korf.

Si el árbitro ha observado una infracción cometida por el lado atacante pero no ha pitado por la infracción hasta después de que el balón haya pasado por el korf, todavía puede anular el gol y sancionar la infracción.

d) El equipo que marque más goles gana el partido

3.3 Alineaciones

A elección de alineación

En ausencia de reglas de competencia, o cualquier indicación en tales reglas, entonces cada equipo informará al árbitro cuál de sus jugadores será su equipo inicial y se realizará un sorteo para determinar qué equipo atacará a qué korf en la primera mitad.

3.4 Cambio de dirección

Los equipos cambian la dirección en la que atacan al comienzo de la segunda mitad.

3.5 Lanzar

Cada mitad comenzará con un saque de centro. Después de cada gol, se realiza un saque de banda del



equipo que acaba de conceder el gol. Los saques de banda se efectúan inmediatamente delante de la cesta que el equipo está defendiendo.

El saque de banda se realiza en las mismas condiciones que se indican en §3.9.C

3.6 Infracciones de las reglas

Las infracciones de las normas se dividen en dos categorías: ligeras y graves.

a) Infracciones leves - sancionadas con un reinicio

Las infracciones leves son:

- Infracciones técnicas (como correr, jugar el balón con la pierna y retrasar el Juego);
- Infracciones físicas que no tengan como objetivo interrumpir el ataque y en las que tampoco haya contacto descontrolado.

b) Infracciones graves - sancionadas con un tiro libre

Las infracciones graves son:

- Infracciones físicas con contacto descontrolado (como golpear el balón fuera de lamano de un oponente, empujar, agarrarse y retener a un oponente);
- Infracciones que tengan como objetivo interrumpir el ataque o que tengan como resultado la interrupción de este.

Durante el juego está prohibido:

a) Obtener una ventaja tocando el balón con la pierna o el pie

La pierna se considerará desde la rodilla hacia abajo.

La infracción de un atacante se sanciona con un reinicio.

Una infracción por parte de un defensor se sanciona con un reinicio de reanudación cuando el contacto con la pierna o el pie no sea intencionado y con un tiro libre cuando el contacto con la pierna o el pie es intencional, con una ventaja obtenida como resultado, o el lado defensor interrumpe el juego como plan del ataque.

b) Golpear la pelota con el puño

La infracción se sanciona con la concesión de un tiro libre.

c) Agarrar, atrapar o golpear la pelota cuando cualquier parte del cuerpo que no sea el pie toque el suelo

Esto está permitido en esta versión del deporte. Por lo tanto, está permitido lanzarse hacia la pelota siempre que esto no se convierta en un caso de temeridad porque se hizo de manera peligrosa.

d) Correr con la pelota

Un cambio de posición con posesión del balón solo se permite en los tres casos siguientes:

1. El jugador recibe el balón en reposo.

En este caso puede mover una pierna a voluntad, siempre que la otra permanezca en su lugar como pie de pivote. Se permite girar el pie de pivote. Puede cambiar el pivote y el pie en movimiento siempre que su posición inicial no cambie.

2. El jugador recibe la pelota mientras corre o salta y se detiene antes de lanzar la pelota a disparar.

El requisito es que, después de agarrar el balón, haya intentado de forma inmediata y completa detenerse en la menor distancia posible. Después de detenerse, se aplican las mismas reglas que se mencionan en 1. El pie de pivote se considera el pie más alejado del poste.

3. El jugador recibe el balón mientras corre o salta y lanza el balón o tira antes de que se haya detenido por completo, en este caso no se le permite al jugador estar todavía en posesión del balón en el momento en que pone un pie en el suelo por tercera vez después de recibir el balón.

Una infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

Un jugador que realiza un lanzamiento largo desde una posición estacionaria puede colocar un pie hacia adelante y levantar el otro pie al final del movimiento de lanzamiento antes de que el balón haya salido de sus manos.



Un jugador no debe ser penalizado por moverse un poco sobre el campo durante un lanzamiento que se interrumpe antes de su finalización.

Al decidir sobre la cuestión de si un jugador ha hecho todo lo posible para detenerse, etc., el árbitro debe considerar la condición del campo, así como la velocidad y la capacidad técnica del jugador.

e) Juego en solitario

El juego en solitario es evitar deliberadamente la cooperación, es decir, un jugador intenta cambiar de posición con el balón en su poder sin la ayuda de otro jugador.

El juego en solitario no es punible cuando:

- El jugador en tenencia de la pelota no cambia de posición apreciablemente;
- Cuando la evitación de la cooperación no fue intencional.

Una infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

Ejemplos de juego en solitario son:

- El jugador tira el balón con la intención de recogerlo en otro lugar. Esto no está permitido incluso si lanza la pelota contra otro jugador o contra el poste. Por otro lado, cuando un jugador intenta pasar la pelota a otro jugador, pero este último no logra atrapar la pelota, entonces el primer jugador puede recuperar la pelota;
- El jugador golpea el balón mientras corre a su lado;
- El jugador lanza deliberadamente el balón contra la pierna de un oponente.

Ejemplos en los que el juego en solitario no debe ser castigado:

- El juego en solitario nunca se sanciona cuando el jugador en cuestión no cambia de posición; cuando se mueve, el criterio es si evitó intencionalmente la cooperación;
- No se sancionará el cacheteo con la pelota cuando la pelota no pueda agarrarse directamente. Por otro lado, cuando la pelota podría haber sido tomada antes, entonces está prohibido dar golpecitos y agarrarla después. El cacheteo también debe ser sancionado cuando se hace porque facilita el agarre posterior de la pelota;
- A menudo ocurre que dos oponentes disputan la pelota saltando hacia ella o ambos alcanzando la pelota mientras corren uno al lado del otro en una posición agachada. Si uno de los jugadores tiene suficiente ventaja, en la mayoría de los casos podrá agarrarla de inmediato. Si esta ventaja no es suficiente, se le permite golpear el balón en una dirección favorable para agarrarlo después. Se le permite lanzar desde una posición obtenida de esta manera. En tal duelo puede ocurrir que el balón tenga que ser tocado varias veces antes de que finalmente sea agarrado por uno de los jugadores. Esto es permitido. Lo mismo puede ocurrir cuando un jugador intenta mantener el balón dentro de los límites de su zona. El árbitro solo hará sonar su silbato cuando crea que la pelota pudo haber sido capturada antes.

f) Entregar el balón a otro jugador del propio equipo sin soltarlo

Entregar el balón a otro jugador del propio equipo significa que el segundo jugador recibe el balón sin que primero se haya movido libremente por el aire o sin estar libre en el suelo.

Una infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

g) Retrasar el juego

La infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

Ejemplos de retrasos en el juego son:

- Esperar demasiado antes de pasar el balón;
- Infringir §3.9c: no poner la pelota en juego lo antes posible en un reinicio;
- Pases excesivos destinados a no crear oportunidades de tiro;
- Ignorar intencionalmente oportunidades claras de tiro;
- Infringir §3.10c - no disparar en un tiro libre;
- No moverse de manera rápida al lugar virtual si ha optado por realizar el tiro libre desde esa nueva posición;
- Colocar y sostener el balón entre los muslos.

Cuando no se está usando el tiempo de juego real y hay ejemplos de mala conducta (por ejemplo, lanzar la pelota lejos del campo o patear la pelota cuando el juego se ha detenido), el árbitro puede agregar tiempo para compensar el tiempo perdido.

Los árbitros, al decidir si los jugadores son culpables o no de retrasar el juego, deben tener en cuenta los siguientes puntos:

- La capacidad técnica de los jugadores, como en §3.6d y §3.6e;
- El grado en el que la parte contraria hace todo lo que está en su poder para evitar oportunidades de tiro o ganar posesión del balón;
- El marcador y la etapa del partido.

h) Golpear, tomar o sacar el balón de la mano de un oponente

El criterio es que el oponente debe tener el balón razonablemente bajo control. Este control puede existir al sostener el balón con una o dos manos y también al dejar que el balón descansa sobre las palmas o los dedos.

La infracción de un atacante se sanciona con un reinicio.

Una infracción de un defensor se sanciona con un reinicio cuando hay una infracción leve y con la concesión de un tiro libre cuando hay una infracción grave.

i) Empujar, sujetar o detener a un oponente

Todo impedimento a la libre circulación de un oponente está prohibido, ya sea de forma deliberada o no.

Esta regla no obliga a un jugador a ceder el paso a otro jugador, es decir, a cada jugador se le permite posicionarse como le plazca. Solo será castigado cuando se mueva tan repentinamente en el camino de un oponente en movimiento que una colisión se vuelva inevitable.

La infracción de un atacante se sanciona con un reinicio.

Una infracción de un defensor se sanciona con un reinicio cuando hay una infracción leve y con la concesión de un tiro libre cuando hay una infracción grave.

Ejemplos de impedimentos ilegales son:

- Empujar;
- Atropellar, derribar;
- Aterrizar sobre un oponente inmóvil después de saltar;
- Evitar que un oponente se ponga de pie o salte;
- Agacharse en el camino de un oponente que salta;
- Extender un brazo o una pierna a un oponente que se acerca o pasa, lo que lo obliga a tomar un camino más largo alrededor del primer jugador.

Aguantar extendiendo los brazos o las piernas no significa necesariamente impedir que un oponente se mueva. Se produce una infracción cuando el oponente se ve obligado a dar un rodeo más largo al jugador infractor para evitar los brazos o las piernas.

Se permite que un jugador se coloque en el camino del oponente que se aproxima siempre que:

- Al extender los brazos o las piernas, no fuerce al oponente a dar una vuelta más larga de lo necesario para evitar el contacto personal;
- Salte tan repentinamente en el camino del oponente que el rival no pueda evitar una colisión.

Está permitido saltar para tomar el balón, siempre que no resulte en un contacto físico que provoque un empujón o atropello a un rival.

j) Obstaculizar excesivamente a un oponente

El jugador que marca puede obstaculizar el lanzamiento de la pelota en cualquier dirección, mediante acciones que resulten en que la pelota sea lanzada en dirección a su mano o brazo.

Una infracción se sanciona con la concesión de un reinicio cuando hay una infracción leve y con la concesión de un tiro libre cuando hay una infracción grave.

La obstrucción solo está permitida en la medida en que el lanzador esté tapado para jugar la pelota en la dirección que desee. Además, se permiten los movimientos que provoquen que el jugador con el balón lo lance y de contra la mano o el brazo del marcador, o le permita interceptarlo.

Se le permite bloquear el balón colocando su brazo en el camino de la pelota, pero no debe:

- Obstaculizar a su oponente en el libre uso de su cuerpo bloqueando el brazo en lugar del balón;
- Golpear el brazo de lanzamiento o golpear el balón, es decir, el brazo o la mano que marca no debe moverse rápidamente hacia el balón de tal manera que el contacto con el balón se produzca antes de que haya abandonado las manos del oponente.

Los movimientos inesperados de una marca a menudo causarán una restricción en la libertad de movimiento del jugador.

Tales casos no serán sancionados, siempre que el marcador tome una acción inmediata para restaurar la libertad de movimiento del jugador contrario.

Cuando el brazo y la mano obstaculizados se interponen en el camino del brazo que lanza para tratar de obtener la pelota, no es infracción cuando el jugador que marca toca el balón después de que ya ha abandonado la mano del lanzador.

Si se hace contacto cuando el balón todavía está en la mano del lanzador, no se comete falta cuando el brazo o la mano obstaculizados están en reposo. Por otro lado, se comete una infracción cuando el brazo se mueve hacia el balón y hace contacto con el balón antes de que éste sea lanzado. Si el balón ya ha sido lanzado, es decir, el balón ha abandonado las manos del adversario, no deberá ser considerado una infracción de esta regla.

Sin embargo, si la acción de golpear se realiza de manera peligrosa, por ejemplo, hacia la cara del oponente, entonces la acción debe ser penalizada según §3.6s.

Si el contacto es leve y el pase no se ve afectado desfavorablemente, entonces el árbitro puede aplicar la regla de la ventaja y permitir que el juego continúe.

Se debe tomar una acción enérgica cuando la marcación genera un "golpe", incluso cuando el pase no es fallido (excepto cuando se genera una oportunidad de gol, el árbitro esperará el resultado y advertirá al jugador infractor más tarde).

k) Obstaculizar a un oponente del sexo opuesto al lanzar la pelota

La infracción se sanciona con la concesión de un tiro libre.

La regla solo puede sancionarse cuando el jugador que está en posesión de la pelota está realmente tratando de lanzarla. Cualquier acción que impida el libre lanzamiento debe considerarse como obstaculización.

Cualquier distancia mayor que la longitud de los brazos combinados de los dos jugadores en cuestión significará que no se está produciendo ningún impedimento y, por lo tanto, no se está cometiendo ninguna infracción.

l) Obstaculizar a un oponente que ya está siendo obstaculizado por otro jugador

La infracción se sanciona con la concesión de un tiro libre.

Al igual que en §3.6k, la regla solo se puede infringir cuando el jugador que está en posesión de la pelota está realmente tratando de lanzarla.

Cualquier acción que impida el lanzamiento debe considerarse como impedimento. Cuando dos defensores obstaculizan a un atacante, que está en posesión del balón, el árbitro debe observar cuidadosamente para ver si el defensor que fue el primero en obstaculizar ha cumplido las condiciones de §3.6n. Si lo hace y el atacante dispara, no se infringe §3.6 l. Sin embargo, si el defensor que fue el primero en obstaculizar no cumplió con las condiciones de §3.6 n y el tiro, o el pase a otro atacante en posición de gol, falla debido a la obstaculización de más de un defensor, entonces se sancionará un tiro libre.

m) Jugar fuera del campo

La infracción se castiga con la concesión de un balón fuera.

Un jugador está fuera del campo cuando toca una línea de límite o el suelo más allá de una línea límite, o cuando juega la pelota habiendo saltado desde una línea límite o desde fuera del campo de juego. Jugar fuera del campo puede consistir tanto en tocar el balón como en obstaculizar a un adversario. Si las paredes laterales se utilizan en un formato de estadio, jugar mientras se toca una pared lateral es una infracción de esta regla.

Está permitido hacer lo siguiente sin infringir esta regla:

- Atrapar o tocar la pelota cuando está sobre una línea de límite en el aire, siempre que el jugador se pare dentro del campo;
- Tocar la pelota cuando el jugador está en el aire fuera de una línea de límite siempre que salte desde el interior del campo.

n) Disparar desde una posición defendida

Un tiro debe considerarse defendido cuando el defensor que marca cumple las siguientes condiciones:



- Está intentando bloquear activamente la pelota en un posible lanzamiento y
- Mientras intenta bloquear activamente el balón,
- i) Está dentro de la distancia del brazo del atacante
- ii) Tiene el rostro orientado hacia el atacante y

Está más cerca del poste que el atacante. Si el atacante está tan cerca del poste que el defensor que lo obstaculiza no puede pararse más cerca del poste, entonces la condición iii) puede considerarse satisfecha si el defensor y el atacante están en lados opuestos del poste y se cumplen todas las demás condiciones.

Una infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

O disparar después de cortar a otro atacante

El corte se produce cuando un defensor, que está en una posición de defensa, no puede seguir a su atacante porque el atacante toma un camino tan cerca de otro atacante que el defensor choca o es probable que choque con este segundo atacante y, por lo tanto, se ve obligado a ceder su posición de defensa.

El corte también ocurre cuando un defensor, que se encuentra en una posición marcando a la distancia del brazo de su atacante, no puede seguir a su atacante porque éste toma un camino tan cerca de otro atacante que el defensor choca o es probable que choque con este segundo atacante y, por lo tanto, se ve obligado a ceder su posición de marcaje dentro del alcance de su brazo.

Cortar en sí mismo no es una infracción, solo disparar después de un corte. Una infracción se castiga con la concesión de un reinicio.

Cortar también es punible cuando el atacante hace un corte primero, pasa el balón a uno de sus compañeros para mejorar su posición y luego dispara desde el pase de vuelta.

- a) Anotar directamente desde el reinicio

La infracción se castiga con la concesión de un reinicio tomado debajo del korf.

- b) Influir en un tiro moviendo el poste

Si lo hace un defensor: -si termina en gol, se concede el gol;

- Si el árbitro opina que, de no haber movido el poste, se podría haber marcado un gol, se concederá un tiro libre;
- Si el balón rebota hacia un defensor, se dará un reinicio al ataque.

Si lo hace un atacante: -si resulta en que el balón atraviesa el korf, no se da ningún gol y da un reinicio de salida a la defensa;

Si el balón rebota en un atacante, se le da un reinicio a la defensa.

El árbitro no hará sonar su silbato cuando el poste es movido por un defensor y el balón falla en el lanzamiento al korf por un margen tal que al mover el poste no pudo influir en el resultado final del tiro.

- c) Agarrarse del poste al saltar, correr o para alejarse rápidamente

La infracción de un atacante se sanciona con un reinicio.

La infracción de un defensor se sanciona con la concesión de un tiro libre.

Ejemplos de un jugador que hace esto son:

- Para llegar más alto durante un salto;
- Para cambiar de dirección rápidamente con la ayuda del poste;
- Empujar contra el poste para alejarse rápidamente.

- d) Jugar de manera peligrosa

Una infracción por parte de un atacante se castiga con un reinicio.

La infracción de un defensor se sanciona con la concesión de un tiro libre.

Un ejemplo de esto es que un atacante obligue a su defensor, que está a la distancia del brazo del atacante, a chocar rápidamente con otro atacante. Esta situación ocurre cuando un atacante toma su camino de manera tal que obliga a su defensor, que se encuentra al alcance de la mano, a chocar rápidamente con otro atacante.

El defensor necesariamente no debe ser estar consciente, o darse cuenta, de que un atacante se interpone en su camino.

En la situación antes mencionada, también podría darse el caso de que un defensor provoque la colisión con otro atacante a propósito, a pesar de que definitivamente es consciente del atacante en su camino, o se da cuenta de esta situación en ese momento. Que podría evitar una colisión. En estas situaciones,

el árbitro debe sancionar al defensor concediendo un tiro libre al equipo atacante.

3.7 Pelota fuera

La pelota sale tan pronto como cuando toca cualquiera de lo siguiente:

- Una línea divisoria del campo de juego (incluida una pared divisoria si se está Utilizando); el suelo, una persona o un objeto fuera del campo de juego;
- Un objeto sobre el campo de juego (o el techo si se juega adentro).

En el caso de un balón fuera, se concede la reanudación contra el lado que tocó el balón en último lugar. El reinicio se realiza en las mismas condiciones que se indica en §3.9.c

El campo de juego no es tridimensional. Por lo tanto, está permitido golpear la pelota, donde sea que esté, de regreso al área de juego, siempre que la pelota no haya tocado nada de la lista anterior y no se infrinja la regla del §3.6.

3.8 Lanzamiento neutral del árbitro

Esto ocurre cuando dos oponentes agarran el balón simultáneamente y en este caso el árbitro detendrá el juego y lanzará el balón hacia arriba.

Lo mismo se aplica cuando el juego debe reiniciarse sin que un lado tenga derecho al balón después de que el juego haya sido interrumpido.

La realización de un lanzamiento neutral del árbitro se realiza de la siguiente manera:

El árbitro elige dos jugadores, que deben ser del mismo sexo y, si es posible, de aproximadamente la misma altura. Los dos jugadores se colocan a cada lado del árbitro y el defensor ocupa su posición primero. El árbitro lanza el balón entre ellos de modo que su punto más alto esté fuera del alcance de cualquiera de los jugadores. Estos dos jugadores pueden tocar el balón después de que el balón haya alcanzado su punto más alto durante el lanzamiento. Los otros jugadores deben respetar una distancia de 2,50 m del lugar del saque y solo pueden tocar el balón después de que uno de los dos jugadores seleccionados haya tocado el balón o después de que el balón haya estado en contacto con el suelo.

3.9 Reinicio

a) Cuando otorgar un reinicio

Se otorga un reinicio al equipo oponente después de una infracción leve y el árbitro ha indicado que se ha violado una de las reglas en §3.6. Si el equipo infractor tiene posesión de la pelota, entonces la pelota debe dejarse caer inmediatamente al suelo y si esto no se hace, se mostrará una tarjeta amarilla con las consecuencias mencionadas en la aplicación §2.3.

b) Lugar de la reanudación

La reanudación se realiza desde el lugar donde se cometió la infracción. Si se toma del lugar equivocado, el árbitro debe solicitar que se tome del lugar correcto.

c) Cómo realizar un reinicio

En el momento en que un jugador del equipo que realiza la reanudación o el saque de banda, o después de un gol, tiene o puede tomar el balón en sus manos, el jugador deberá, sin retrasar el juego, poner en juego el balón lo antes posible. Se hará sin silbato por parte del árbitro.

Durante un reinicio, los jugadores del equipo contrario no pueden obstaculizar la reanudación de forma pasiva ni activa.

El balón se pone en juego cuando se ha desplazado al menos 2,50 m desde el lugar del reinicio (medido a lo largo del suelo). Ningún jugador de cualquiera de los equipos puede tocar el balón hasta que el balón haya recorrido 2,50 m desde el lugar de la reanudación.

Si el que realiza la reanudación retrasa el juego al no poner el balón en juego lo antes posible, el árbitro hará sonar su silbato y otorgará la reanudación al otro equipo (ver §3.6g).

El jugador que realiza el reinicio no puede marcar directamente desde el mismo. Solo puede marcar cuando la pelota ha entrado en juego y ha sido tocada por otro jugador. Una infracción a esto se castiga con un reinicio de la defensa desde debajo del korf.



Cuando un jugador que realiza una salida o un balón fuera, toca una línea del límite de juego y lanza el balón de sus manos, el árbitro concede un balón fuera al lado contrario (ver §3.6 y §3.7).

La infracción de un oponente se sanciona con la concesión de un tiro libre y se puede considerar como mala conducta si se repite.

3.10 Tiro libre

a) Cuando otorgar un tiro libre

Se concede un tiro libre después de que el árbitro haya indicado que una de las reglas del § 3.6 ha sido violada con una infracción grave por parte del equipo contrario. Si el equipo infractor tiene posesión del balón, éste deberá dejarlo caer inmediatamente al suelo. Y si esto no se hace, se mostrará una tarjeta amarilla con las consecuencias mencionadas en §2.3f.

En el caso de que el tiro libre se otorgue como resultado de una infracción en un área de dos puntos, se mostrará una tarjeta amarilla al jugador que cometió la infracción con las consecuencias mencionadas en §2.3f.

b) Lugar del tiro libre

El tiro libre debe realizarse desde la línea virtual de tiro libre o desde el lugar donde ocurrió la infracción.

c) Cómo hacer un tiro libre

Tan pronto como el árbitro indique que se ha dado un tiro libre, el jugador que fue la persona a la que le hizo falta el oponente debe informar al árbitro si desea realizar el tiro libre desde el lugar de la falta o desde la línea de tiro libre. Si es la última posición, debería pasar a la línea lo antes posible. Tan pronto como el jugador esté en posición, deberá disparar en un plazo máximo de cuatro segundos.

Si el jugador que recibió la falta es sustituido antes de que se ejecute el tiro libre, su reemplazo debe ejecutar el tiro libre.

Un oponente no puede impedir el lanzamiento de un tiro libre. Una infracción es sancionada con la concesión de un nuevo tiro libre desde la línea de tiro libre y una tarjeta amarilla.

Un gol marcado de este tiro libre repetido no será el gol concedido mencionado en §2.3f - párrafo 2, que permite que un jugador que ha abandonado el campo después de haber recibido una tarjeta amarilla pueda regresar o ser sustituido. El jugador debe permanecer fuera del campo hasta que haya transcurrido el período de dos (2) minutos de tiempo de juego o después de que su equipo haya concedido un gol, en circunstancias normales, lo que ocurra primero.

Si es necesario, cualquier período del partido se prolongará para la realización de un tiro libre hasta que quede claro que el balón ha pasado o no por el korf como resultado directo del tiro libre.

3.11 Superar el límite de tiempo permitido al sostener el balón

A menos que un oponente lo estorbe muy de cerca, un jugador no puede sostener la pelota por más de cuatro (4) segundos.

Una infracción se sanciona con un reinicio para el otro equipo.

