

# Juegos Porteños 2023

---

## Korfball

### Definición

Korfball es un deporte que se juega con la mano dentro de un campo de juego rectangular en el que dos equipos mixtos intentan lanzar una pelota al korf (canasta) del equipo contrario. Las principales características del deporte abarcan habilidades integrales, juego cooperativo, contacto físico controlado, igualdad de género, jugadores con derecho a la posesión del balón en forma protegida y anotación desde 360° alrededor del korf.

Las reglas publicadas aquí son las reglas normales que se utilizan en los partidos de adultos, en particular, Torneos IKF y Partidos Amistosos Internacionales. Sin embargo, ciertas reglas pueden adaptarse para diferentes competiciones y circunstancias locales.

Siempre que las excepciones o recomendaciones en las que el Reglamento de la Competencia ("CR") pueda cambiar o adaptar los requisitos de las principales reglas de korfball, se describe en "Las Reglas de Korfball - Recomendaciones para el Reglamento de Competencia".

Dentro de Las Reglas de Korfball se utilizan varias palabras y frases que son parte integral de las reglas.

### 1 Campo

#### 1.1 Área de juego

El área de juego se considerará el campo de juego junto con su área lateral, los bancos de sustitutos, zonas de sustitución y la mesa de control (ver diagrama 1).

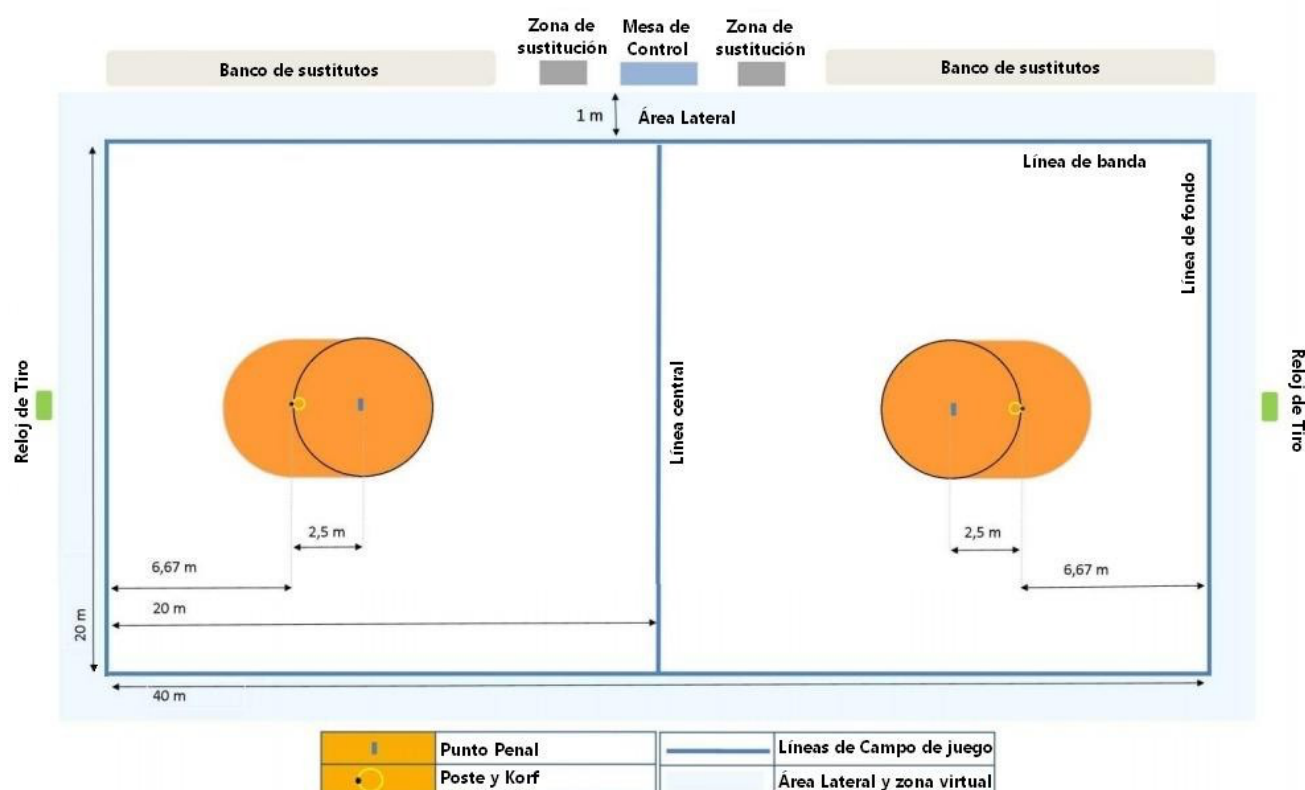


Diagrama 1 - Área de juego

## 1.2 Campo de juego

Las dimensiones del campo de juego son de 40 x 20m, divididas en dos zonas iguales por una línea central, paralelo a los extremos del campo (ver diagrama 1).

La altura libre debe ser de al menos 7m el suelo debe ser llano, libre de polvo y antideslizante.

## 1.3 Bordes del campo

El campo de juego estará limitado por las líneas de límites que consisten en las líneas de fondo, las líneas laterales y la línea central, marcada por líneas claramente visibles, de 3,0 a 5,0 cm de ancho (ver diagrama 1).

El campo de juego también se puede marcar con cinta adhesiva, de 3,0 a 5,0cm de ancho, pegada al suelo.

## 1.4 Punto de penal

Una línea de aproximadamente 15.0 cm por 5.0 cm está marcada frente a cada poste como se ve desde el centro del campo. (ver diagrama 1, 2 y 3).

El borde del punto más alejado del poste debe estar a 2,50 m del frente del poste.

## Área de penal

Un área demarcada en el campo alrededor de cada poste, de 2,50m, en todas direcciones, desde el punto de penal, el poste y cualquier punto de la línea imaginaria entre el lugar y el poste (ver diagrama 1 y 2).

Esta área puede estar marcada por un color sólido que contraste con las otras líneas y la superficie del campo o por líneas fijadas en el suelo que muestran los límites del área.

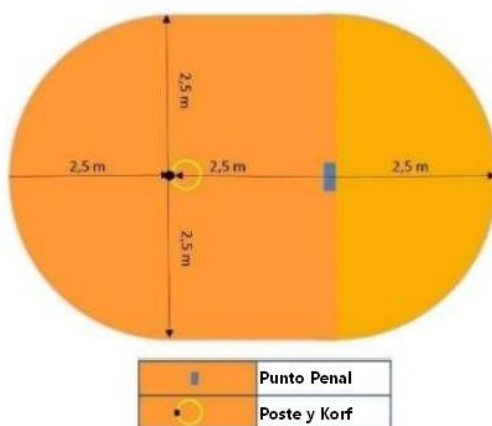


Diagrama 2 - Área de penalización

## 1.5 Área de free pass

Un círculo de 2,50 m de radio medido desde el centro del punto de penal y en el borde de punto de penal que está más alejado del poste (ver diagrama 1 y 3).

Esta área puede estar marcada por un color sólido que contraste con las otras líneas y la superficie del campo o por líneas fijadas en el suelo que muestran los límites del área.

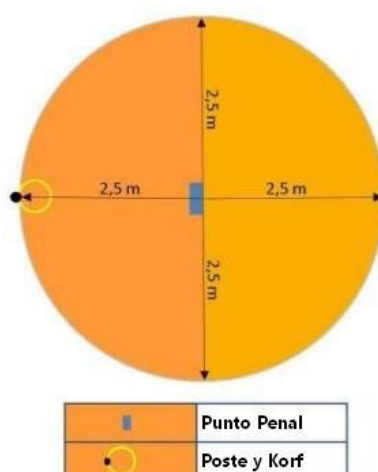


Diagrama 3 - Área de pase libre

## 1.6 Área Lateral

El área lateral tiene al menos 1 m de ancho y rodea el campo de juego. Debe mantenerse libre de obstáculos (ver diagrama 1).

## 1.7 Banco de Sustitutos

Se colocarán dos bancos fuera del área fronteriza, cerca de una de las líneas laterales, uno a cada lado de la mesa del jurado (ver diagrama 1).

## 1.8 Zona de sustitución

Un rectángulo de 90 cm por 60 cm o un círculo con 90 cm de diámetro marcado en el suelo fuera de la zona fronteriza, entre el extremo de cada banco de equipo y la mesa de control (ver diagrama 1).

# 2 Material

## 2.1 Postes

Los postes, con un diámetro exterior de 4,5 – 8,0 cm, se fijan perpendicularmente al suelo en ambas zonas en un punto situado a medio camino entre las dos líneas laterales y una sexta parte de la longitud del campo de juego desde la línea de fondo (ver diagrama 1).

Los postes deben ser redondos y pueden tener extremos cuadrados para facilitar la conexión al korf o a las bases. Puede consistir en tubos de metal o material sintético. Si se va a utilizar material sintético, el comportamiento de este material debe parecerse al de los tubos metálicos.

Cuando no sea posible fijar el poste en el piso, el poste puede fijarse a un soporte suficientemente pesado, placa de base metálica grande, siempre que cumpla con los siguientes requisitos:

- Es completamente plano;
- Tiene un grosor máximo de 1,0cm;
- La conexión del poste debe ser tal que los jugadores no puedan tropezar con él o lesionarse por él al pasar o caer cerca de él;
- No se permiten conexiones cruzadas a la base;
- Debe intentarse mantener la estabilidad del poste. Por ejemplo: fijando la base al piso usando cinta.

## 2.2 Korfs

En cada poste se coloca un korf sintético aprobado por IKF. El korf debe:

- Ser cilíndrico sin fondo;
- Tener su borde superior a 3,50 m sobre el suelo y paralelo a él;
- Ser similar en un color amarillo fuerte contrastante;
- Estar de cara al centro del campo.

Las dimensiones del korf son:

- 23,5 - 25,0 cm de altura;

- 39,0 - 41,0 cm de diámetro interior en el borde superior;
- 40,0 - 42,0 cm de diámetro interior en la parte inferior;
- 2,0 - 3,0 cm de ancho del borde superior.

El método de fijación de los korf 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.

Para obtener más detalles, consulte las Regulaciones de Korfs de la IKF.

### 2.3 Balón

El Korfball se juega con un balón número 5 redondo, de un tipo que ha sido aprobado por la IKF. Su circunferencia debe ser de 68.0 - 70.5cm y el peso debe estar en el rango de 445 grs. a 475 grs. inclusive.

El balón debe inflarse a la presión indicada por el fabricante, pero cuando se deje caer sobre la superficie de juego desde una altura de aproximadamente 1,80 m, medida desde la parte inferior del balón, debe rebotar a una altura de entre 1,10 m y 1,30 m, medida hasta el punto superior de la pelota. La pelota tendrá un patrón impreso de al menos dos colores. Este patrón debe ser tan simétrico en el balón, para que mientras gira, no pierde el efecto visual de ser redondo.

Para obtener más detalles, consulte las Regulaciones de balones de la IKF.

## 3 Equipo

### 3.1 Mesa de control

Se coloca fuera del área lateral, cerca de la línea de banda y de las zonas de sustitución y frente a la línea central (ver diagrama 1).

Los paneles de control del reloj de tiro, el cronómetro y la pantalla de puntuación se colocan en la mesa de control.

### 3.2 Reloj de tiempo de juego

El reloj de tiempo de juego consta de una pantalla de tiempo más una señal de sonido. Debe colocarse fuera del área lateral o sobre el área de juego en un lugar claramente visible desde la mesa de control, el área de sustitutos y espectadores.

La señal de sonido debe ser lo suficientemente potente como para ser escuchada fácilmente en las situaciones más adversas o ruidosas condiciones.

### 3.3 Reloj de tiro

Los relojes de tiro deben colocarse fuera del área lateral a una altura de al menos 0,90 m en un punto visible cerca del centro de ambas líneas de fondo (ver diagrama 1).

La señal de sonido debe ser lo suficientemente potente como para ser escuchada fácilmente en las situaciones más adversas o ruidosas condiciones.

### 3.4 Tablero de goles

El marcador de tantos debe observarse en un tablero de goles. Debe colocarse fuera del área lateral

o sobre el área de juego, en un lugar claramente visible desde la mesa de control, el área de sustitutos y los espectadores.

## 4 Personas

### 4.1 Jugadores

Los jugadores de cada equipo deben:

- Estar vestidos con un atuendo deportivo numerado que sea suficientemente diferente al del otro equipo;
- Utilizar calzado deportivo adecuado. No usar ningún objeto que pueda considerarse peligroso, a menos que esté pegado con cinta o fijo de manera que ya no sea peligroso;
- Tener uñas bien cortadas y lisas.

Ejemplos de objetos peligrosos incluyen: anteojos sin montura, brazaletes, collares, aros, relojes y anillos.

Debido a que es un deporte mixto, se permiten ligeras diferencias entre la ropa de hombre y de mujer en los mismos atuendos del equipo siempre que se vean similares y del mismo color.

### 4.2 Jugadores suplentes

El número máximo de jugadores suplentes es seis. Deben permanecer sentados en el banco durante el partido excepto para calentar antes de la sustitución.

### 4.3 Capitán

Un jugador de cada equipo es el capitán. Debe ser un jugador que comienza el partido y debe permanecer como capitán del equipo durante todo el partido. Solo pueden dejar de serlo si no participa más en el partido por lesión o tarjeta roja. En este caso, otro de sus compañeros debe ser designado capitán.

El capitán usa una banda o cinta claramente visible en un color que contraste con su camiseta en la parte superior parte del brazo (o en camisetas sin mangas en la parte superior de un hombro). Representan al equipo y es responsable de la buena conducta de sus compañeros jugadores.

El capitán tiene derecho a llamar la atención del árbitro sobre cualquier cosa que crea deseable en el interés de la buena marcha del partido. Cualquier enfoque debe realizarse de manera razonable y de manera correcta, de buena fe y no con frecuencia. El mal uso de esta posibilidad y/o críticas al árbitro debe considerarse como mala conducta (ver 7.6).

En ausencia del entrenador del equipo, asume las tareas adicionales del entrenador.

### 4.4 Entrenador y entrenador asistente

Cada equipo estará acompañado por un entrenador que debe sentarse en el banco de sustitutos asignado al equipo. Se le permite dejar su lugar en el banco de una manera que no moleste a los demás y mientras permanezca fuera del terreno de juego, con el fin de:

- Dar instrucciones a los jugadores del equipo;
- Solicitar y/o utilizar un tiempo muerto (ver 5.8);
- Solicitar y ejecutar una sustitución (ver 5.9).

Cada equipo también puede ir acompañado de un entrenador asistente que debe sentarse en el banco de sustitutos asignado al equipo.

Se le permite dejar su lugar en el banco de una manera que no moleste a los demás y mientras permanecer fuera del terreno de juego, con el fin de dar instrucciones a los jugadores de su equipo.

El entrenador asistente asume las tareas del entrenador solo cuando el entrenador ya no está presente. En cualquier momento del partido, solo uno de los entrenadores por vez puede abandonar el banco.

Los nombres del entrenador y el entrenador asistente deben darse a conocer al árbitro antes del inicio del partido.

Entrar al terreno de juego sin el permiso del árbitro o hacer un mal uso del derecho a salir de su lugar en el banco debe considerarse como mala conducta (ver 7.6).

Si participa en el partido como jugador, ya no podrá ser considerado, ni entrenador ni entrenador asistente y los derechos como entrenador o asistente caducan.

Si en algún momento no hay ningún entrenador o entrenador asistente presente, las tareas adicionales mencionadas anteriormente, van al capitán (ver 4.3).

#### 4.5 Otras personas vinculadas al equipo

El número máximo de otras personas adjuntas al equipo que pueden sentarse en el banco es cuatro (4), además del entrenador. Todos deben permanecer sentados en el banco durante el partido excepto el entrenador asistente y el designado como personal médico del equipo, que está autorizado a dejar el banco para examinar o tratar a un jugador lesionado y puede entrar al terreno de juego, solo con el permiso del árbitro.

#### 4.6 Árbitro

El control del juego es suyo y solo suyo. Debe usar un atuendo lo suficientemente diferente de los equipos competidores.

Sus tareas son:

- a) Decidir sobre las condiciones del gimnasio, el campo de juego, el material y el equipamiento

Antes del partido, el árbitro verifica que todas las condiciones (según diagramas 1, 2 y 3) satisfacen los requisitos y esas condiciones se mantienen durante el juego. No debe tolerar cambios al respecto. Obstáculos peligrosos en el área de juego o cercano a él o un piso muy resbaladizo son razones para cancelar el juego.

El árbitro debe ser consciente de su responsabilidad con respecto a las lesiones y enfermedades que los jugadores pueden incurrir como resultado de condiciones desfavorables del área de juego. Puede asumir que los jugadores gozan de buena salud.

- b) Para indicar el inicio, la detención y el reinicio del juego

Para iniciar, detener o reiniciar el juego, el árbitro hace sonar su silbato.

Debe comenzar o reiniciar el juego tan pronto como el jugador que realiza el lanzamiento esté listo y todos los requisitos (según 7.3 d), 7.4 d) o 7.5 d)) se cumplen.

El árbitro debe detener el juego siempre que:



Buenos  
Aires  
Ciudad



Brazos  
Abiertos

- Se deben tomar medidas debido a circunstancias cambiantes, como el piso, el material o equipamiento (según diagramas 1, 2 y 3);
- Se ha marcado un gol;
- Una infracción debe ser sancionada;
- Se produce el final de cada período;
- Se produce una ventaja injusta (según 4.6 e);
- Un jugador está sangrando;
- Ocurre mala conducta o interferencia del público;
- Ambos equipos juegan intencionalmente pasivamente por turnos (ver 6.9);
- No es posible continuar el partido por cambios en la alineación (según 5.1).

c) Para hacer cumplir las reglas

El árbitro castiga las infracciones de las reglas a menos que decida seguir jugando (según 7.2). Puede sancionar cualquier infracción de las reglas en cualquier momento durante el partido, incluso cuando el juego haya sido detenido.

d) Utilizar las señales oficiales para aclarar sus decisiones

Como se describe en las "Señales del árbitro".

Después de hacer sonar su silbato por una infracción, el árbitro normalmente indicará primero si es un penal, free pass o reanudación para que equipo, y señalar la dirección. A continuación, debe indicarse la señal para el tipo de infracción que se produjo.

e) Actuar cuando un lado obtiene una ventaja injusta de circunstancias ajenas al juego

Después de hacer sonar su silbato para detener el juego, el árbitro permite a los jugadores volver a sus posiciones y entrega el balón al equipo que debería haberlo tenido.

Ejemplos de ventaja injusta son:

- El árbitro obstaculiza a un defensor para que el atacante obtenga una oportunidad de gol;
- El defensor cae como resultado de una colisión accidental entre atacante y defensor cuando ninguno de los jugadores ha cometido una falta. En estos casos, el árbitro detiene el juego y permite que el defensor ocupe su puesto;
- Un jugador no puede atrapar el balón porque el público ha cruzado una línea límite. Si, en opinión del árbitro, el jugador normalmente hubiera atrapado el balón, entonces el árbitro entregará el balón al jugador en cuestión.

f) Tomar medidas por la mala conducta (según 7.6).

Esto incluye a jugadores, entrenadores, suplentes, otras personas vinculadas al equipo y espectadores.

g) Tomar medidas por interferencia del público

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

En caso de interferencia de los espectadores, el árbitro le pedirá al capitán que lo detenga. En el caso de repetición, el árbitro puede detener o suspender el partido, según requiera la circunstancia.

h) Comprobar que los jugadores no lleven elementos peligrosos (según 4.1).

4.7 Árbitro asistente



En cada partido hay un árbitro asistente que debe llevar un atuendo del mismo color del árbitro. Su deber es ayudar al árbitro a controlar el juego. Llevará una bandera.

El árbitro asistente puede llamar la atención del árbitro sobre:

- mala conducta de jugadores, entrenadores, jugadores sustitutos y cualquier otra persona vinculada al equipo;
- cualquier falta que tenga lugar fuera de la vista del árbitro;
- una solicitud de un entrenador sobre las tareas enumeradas en 4.4.

En caso de duda, el árbitro solicita la opinión del árbitro asistente sobre las decisiones que se deben tomar en el campo. Siguiendo el consejo del árbitro asistente, puede cambiar su decisión anterior, siempre que no haya reiniciado el juego.

#### 4.8 Mesa de Control

La Mesa de control ayuda al árbitro a controlar el protocolo del partido, las reglas y disposiciones de juego.

La Mesa de control instruye y supervisa al operador del reloj de tiro, al cronometrador y al de tanteador durante el partido.

Después de una solicitud de tiempo muerto o sustitución, cuando el juego se haya detenido, la Mesa de control deberá hacer sonar un sonido audible para avisar al árbitro, y usar una señal para indicar si es un tiempo muerto o una sustitución que se ha sido solicitado y por parte de que equipo.

La señal no puede ser ningún sonido que pueda malinterpretarse con el sonido del silbato del árbitro. En una situación no cubierta por el protocolo, reglas y disposiciones, la Mesa de control puede asesorar al árbitro, quien tomará la decisión sobre esta situación.

#### 4.9 Cronometrador

El cronometrador es responsable del tiempo de juego y opera el reloj, de acuerdo con 5.2.

#### 4.10 Operador de reloj de tiro

El operador del reloj de tiro es responsable de controlar el límite de tiempo de 25 segundos en la zona de ataque, y opera el reloj de tiro de acuerdo con 6.16.

#### 4.11 Operador de Tanteador

El operador de tanteador es responsable de la puntuación del juego y opera el marcador, de acuerdo con 5.4.

### 5 El Juego

#### 5.1 Equipos

Cada equipo tiene hasta cuatro (4) hombres y cuatro (4) mujeres en la formación inicial, de los cuales dos (2) de cada género se colocan en cada zona. Los otros jugadores figuran como suplentes.

Cuando uno o ambos equipos están incompletos, el juego solo puede comenzar o continuar si hay una alineación posible que asegure que ninguna zona tenga menos de tres jugadores de cada equipo y que estos puedan ser emparejados por género (es decir, una jugadora y dos jugadores masculinos).

opuestos por un hombre y dos jugadoras no es posible).

Si en caso de lesión o jugador expulsado con tarjeta roja, el número de jugadores es menor del mínimo requerido y los sustitutos no están disponibles de inmediato, el árbitro puede permitir e incluso ordenar un cambio de alineación, para cumplir con las condiciones mencionadas anteriormente.

Si es posible satisfacer las condiciones de más de una forma, el árbitro decide después siguiendo los consejos de ambos entrenadores. Debe intentar evitar una ventaja injusta para uno de los dos lados y reducir el número de variantes como sea posible.

Si un equipo no ha alineado a un jugador, o falta por buenas razones (por ejemplo, una lesión o porque el lado contrario no alineó un equipo completo), entonces siempre tiene el derecho de traer a este jugador, pero esta cuenta como una de las sustituciones máximas permitidas. Cuando ambos lados están incompletos entonces el capitán del equipo visitante debe colocar a sus jugadores de tal manera que el número de jugadores sin un oponente directo sea mínimo.

## 5.2 Tiempo de juego

Un partido se juega en dos (2) tiempos de 25 minutos de tiempo de juego real y cada mitad se divide en dos (2) períodos iguales por un tiempo técnico de un (1) minuto de descanso.

El reloj del juego comienza cada vez que:

- El árbitro hace sonar su silbato para un saque de centro (ver 5.7), al comienzo de cada período del partido y después de cada gol del equipo del equipo que lo recibió;
- El árbitro hace sonar su silbato para reanudar el juego, salvo que se ejecute un penal, no importa la razón por la que se detuvo;
- Después de un penal fallado: con el primer toque de balón por parte de cualquier jugador.

El reloj del juego se detiene cada vez que:

- El tiempo expira al final de cada período;
- El árbitro hace sonar su silbato por cualquier motivo durante el juego;
- Se marca un gol para uno de los equipos.

Cuando un juego haya terminado en empate, se tomará una decisión de jugar diez (10) minutos con gol de oro (ver 5.3). Se aplicarán las mismas condiciones que para el tiempo de juego regular.

## 5.3 Gol de oro

Cuando el juego ha terminado en empate, y se toma una decisión de jugar un período con gol de oro, se tendrá en cuenta:

- El juego debe reiniciarse después de un descanso de 1 (un) minuto;
- El juego se reinicia con un saque de centro para el equipo que tenía la posesión del balón al final del tiempo de juego regular;
- Ambos equipos deben atacar al mismo korf que al final del tiempo de juego regular;
- Se debe mantener la misma formación en las mismas zonas que al final del tiempo regular.

El partido termina inmediatamente después de que uno de los equipos marque el primer gol y el equipo marcador es declarado ganador.

Se permiten sustituciones en cualquier momento de acuerdo con 5.8.

Cuando suena el timbre como final del tiempo de juego regular, si la pelota está en el aire o no hay jugador con un control razonable del balón, la posesión del balón se otorga al equipo que fue el último

en tener la posesión del balón controlado.

Infracciones que se produzcan inmediatamente antes del sonido del timbre para el final de la regular se considerará el tiempo de juego y la posesión de la pelota debe atribuirse al jugador del equipo no infractor.

Si no hay un equipo ganador al final del período de gol de oro, se lanzan los penales como se describe abajo:

- Se realiza un sorteo inmediatamente después del final del período de gol de oro;
- El ganador del sorteo elige si lanza el primer penal o no;
- Hasta este momento todavía se permiten sustituciones (según 5.9);
- Los entrenadores de ambos equipos informan a la Mesa de Control sobre la secuencia de jugadores que tomarán los penales (solo los jugadores que estaban jugando al final del período de gol de oro son elegibles);
- La serie de penales se realiza mediante el sistema de "muerte súbita", donde los penales se lanzan en la secuencia establecida hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro en el mismo número de penales.

El equipo que anota más penales es declarado ganador.

Después de que el entrenador entregue la secuencia de jugadores a la Mesa de Control, los jugadores están obligados a lanzar el penal. Si por alguna razón un jugador no ejecuta la penalización en el orden establecido, se considera un tiro fallado.

Durante los tiros de penal, solo los jugadores elegidos y los oficiales de partido pueden permanecer en el campo de juego y todos los jugadores, excepto el lanzador de penales, deben permanecer detrás de la línea central.

#### 5.4 Inicio del juego

El equipo local comienza con el balón con un saque del centro (ver 5.7) en la primera parte (en ambos períodos si se juega en cuartos) y elige a qué korf atacará. Después del descanso, ambos equipos cambian los extremos de ataque, manteniendo la misma alineación y el equipo visitante comienza con el balón en la segunda mitad (en ambos períodos si se juega en cuartos).

#### 5.5 Goles

Se marca un gol cuando la pelota, desde arriba, ha pasado completamente por el korf y no ha sido lanzada primero desde la parte inferior, ha pasado por el korf y luego ha vuelto a caer por el korf.

También es un gol si está seguro de que el balón habría caído completamente a través del korf pero un defensor lo impidió volviendo a tocarlo desde abajo.

Cada gol agrega un punto al goleo y se acredita al equipo atacante en la zona de introducción del korf donde entró el balón.

No se permitirá el gol cuando:

- Hubo una infracción cometida por el equipo atacante antes de que el balón haya pasado a través del korf;
- El balón ha pasado a través del korf tras un lanzamiento desde la zona de defensa del equipo atacante o directamente desde un saque de centro, free pass o reinicio;
- El balón había abandonado las manos de un atacante que tiraba después del silbato o señal de final de cualquier período del juego.

El equipo que marque más goles gana el partido.

Cuando la puntuación de ambos equipos es igual después del tiempo de juego regular, se debe establecer un período de gol de oro jugado para encontrar al ganador.

#### 5.6 Cambios de zona y cambios de extremos

Cada vez que se han marcado dos goles los jugadores cambian de zona y con ello, los roles de los jugadores cambian. Los atacantes se convierten en defensores y los defensores en atacantes.

No hay cambio de roles en el medio tiempo, simplemente un cambio de lado.

#### 5.7 Saque de Salida

El saque de salida lo realiza un atacante desde un punto dentro de su zona a no más de 2 m del centro del campo con las mismas estipulaciones que para un reinicio (ver 7.3).

Tiene lugar un saque de salida:

- al comienzo de cada período del partido;
- después de cada gol del equipo que acaba de conceder el gol.

#### 5.8 Tiempo muerto

El tiempo muerto es un descanso de un minuto en el juego, solicitado por el entrenador de un equipo. Cada equipo tiene derecho a solicitar dos tiempos muertos por partido.

Procedimiento

1. El entrenador solicita un tiempo muerto a la Mesa de Control, en cualquier momento;
2. En la siguiente parada del juego por parte del árbitro, el cronometrador realiza una señal audible para notificar al árbitro que se ha solicitado un tiempo muerto;
3. El árbitro lo autoriza haciendo la señal de tiempo muerto (ver señales de árbitro);
4. Después de 50 segundos, el árbitro hace sonar su silbato para indicar que ambos equipos deben retomar sus posiciones. El juego debe reiniciarse dentro de los 60 segundos posteriores al inicio del tiempo muerto;
5. Después del tiempo muerto, el partido se reanudará en el acto y de la manera que reiniciado si no se había producido el tiempo de espera.

Si el árbitro no es consciente del timbre y pita demasiado rápido para reiniciar el partido, entonces el tiempo de juego no se reanudará y el cronometrador continuará haciendo sonar el timbre hasta que el árbitro detiene el partido de nuevo. Después del tiempo muerto, el partido se reinicia en el acto y en la manera que se ha habría reiniciado..

El tratamiento de un jugador lesionado en el campo de juego debe completarse antes de que pueda darse un tiempo muerto dado.

El tiempo muerto debe completarse al reiniciar el juego antes de que se pueda otorgar un nuevo tiempo muerto.

Durante un tiempo muerto, el entrenador y su equipo permanecerán en el banco o en las inmediaciones del mismo asignado a su equipo.

#### 5.9 Sustituciones de jugadores

Solo se permiten sustituciones de jugadores durante una interrupción del juego. Se permite un máximo de ocho (8) sustituciones por equipo.

Procedimiento



Buenos  
Aires  
Ciudad



Brazos  
Abiertos

1. El jugador sustituto debe estar listo en el lugar de sustitución (ver 1.9);
2. El entrenador solicita la sustitución a la Mesa de Control;
3. En la siguiente parada del juego por parte del árbitro, el cronometrador hace una señal audible para notificar al árbitro que se ha solicitado una sustitución;
4. El árbitro lo autoriza haciendo la señal de sustitución (ver señales del árbitro);
5. Después de la sustitución, el partido se reanuda en el lugar y de la manera que reiniciado si no se había producido ninguna sustitución.

Si el árbitro no es consciente del timbre y pita demasiado rápido para reiniciar el partido, entonces el tiempo de juego no se reanuda y el cronometrador continuará haciendo sonar el timbre hasta que el árbitro detiene el partido de nuevo. Después de la sustitución, el partido se reinicia en el lugar y en la forma en que se ha reiniciado la primera vez.

Al ser sustituido, un jugador no puede regresar a la otra zona al mismo tiempo. El juego debe haber reiniciado antes de que vuelva a ser elegido para ser utilizado como sustituto.

Un jugador expulsado por el árbitro debe ser reemplazado por un sustituto. El cambio se considerará dentro de la cantidad máxima de cambios permitidos. Además, si el jugador expulsado no es reemplazado inmediatamente, se considerará que el equipo ha utilizado uno de los número de sustituciones mencionadas anteriormente y, además, el equipo no puede tener más sustituciones hasta que se realice dicha sustitución.

Si ya se ha alcanzado el número máximo permitido de sustituciones, entonces un jugador que ha sido expulsado, o los jugadores lesionados que ya no pueden participar en el partido, aunque pueden ser reemplazados con el permiso del árbitro.

Un jugador reemplazado debe abandonar el campo de juego antes de que el jugador sustituto pueda entrar. Un jugador que ha sido sustituido debe sentarse en el banco.

El no informar al árbitro de una sustitución se considerará como mala conducta.

#### 5.10 Tratamiento de jugadores lesionados

Un jugador lesionado puede ser evaluado o tratado por un período de un minuto comenzando cuando el asistente médico llega al local. Si después de un minuto se considera que el jugador no es apto para continúe inmediatamente, siempre que la lesión sea tal que sea seguro mover al jugador, debe ser retirado inmediatamente del campo y sustituido.

Durante el tratamiento de una lesión, los jugadores deben permanecer en sus zonas y los entrenadores deben actuar según 4.4.

En el caso de un jugador sangrando, el jugador debe abandonar el terreno de juego inmediatamente y no puede volver hasta que el sangrado haya cesado, la herida se haya cubierto y la sangre se haya removido.

## 6 infracciones A Las Reglas

Durante el juego está prohibido:

### 6.1 Correr con el balón

Cuando un jugador en posesión del balón cambia de posición.

La infracción de esta regla depende de la posición inicial y la acción del jugador, como se explica en las tres situaciones siguientes:

- a) El jugador recibe el balón mientras está parado.

No se le permite mover un pie y luego levantar el otro pie antes de que el balón haya abandonado su mano, particularmente durante un esfuerzo de anotación.

Se le permite:

- Mover un pie a voluntad siempre que el otro permanezca en su lugar como pie de pivote;
- Girar sobre sí mismo, moviendo ambos pies, manteniendo la misma posición inicial;
- Cambiar el pivote y el pie móvil siempre que la posición inicial no cambie;
- Saltar siempre que se utilice la pierna que fue el pie de pivote inmediatamente antes del salto para el despegue;
- Después de un salto, bajar con el balón todavía en sus manos, siempre que la posición de aterrizaje sea casi igual que la posición inicial donde saltó.

Un jugador no debe ser penalizado por moverse un poco por encima del campo durante un lanzamiento discontinuado antes de su finalización.

b) El jugador recibe el balón mientras corre o salta y se detiene antes de lanzar la pelota o disparar.

Después de agarrar la pelota, debe intentar detenerse inmediatamente en el menor tiempo posible distancia.

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

Después de detenerse, se aplican las mismas reglas mencionadas en 6.1 a).

c) El jugador recibe el balón mientras corre o salta y lanza el balón o tira antes de se ha detenido por completo.

No se le permite 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.

Cuando agarra la pelota mientras obviamente está en contacto con el suelo, entonces este contacto debe ser considerado como el primero.

## 6.2 Juego Solitario

Siempre que un jugador juegue intencionalmente el balón evitando la cooperación con un compañero y él, si se cumplen las siguientes dos condiciones:

- El jugador cambia de posición considerablemente;
- La evitación de la cooperación es intencionada.

Ejemplos de juego en solitario son:

- Un jugador tira el balón con la intención de recogerlo en otro lugar. Esto no es permitido incluso si lanza la pelota contra otro jugador o contra el poste;
- Un jugador palmea la pelota mientras corre a su lado cuando el balón podría haber sido tomado antes. Esto también debe ser castigado cuando se hace para una posterior toma del balón en forma más fácil;

Ejemplos en los que el juego en solitario no debería ser sancionado:

- Cuando un jugador intenta pasar el balón a otro jugador, pero este no puede atraparlo entonces se permite que el primer jugador recupere el balón;
- Cuando el jugador no cambia de posición; p.ej. un jugador, mientras está parado, lanza la pelota de una mano a la otra, o rebota la pelota en el suelo y la agarra después;
- Tocar el balón cuando no se pueda agarrar directamente;
- Cuando dos oponentes disputan la pelota, ya sea saltando hacia ella o alcanzándola mientras corriendo uno al lado del otro en una posición inclinada. Si uno de los jugadores no tiene suficiente supremacía, se le permite golpear la pelota en una dirección favorable para luego agarrarla. Se le permite disparar desde una posición obtenida de esta manera. En tal duelo puede ocurrir que la pelota tiene que ser tocada varias veces antes de que finalmente sea agarrada por uno de los jugadores. Lo mismo puede ocurrir cuando un jugador intenta mantener el balón dentro del límites de su zona.

El árbitro debe considerar las capacidades técnicas de los jugadores. Cuanto mejor sea el jugador más rápido se puede suponer que la cooperación se ha evitado intencionalmente.

### 6.3 Disparar desde una posición defendida

Siempre que un jugador atacante dispara el balón hacia el korf mientras un defensor satisface todas las siguientes condiciones:

- a) está tratando activamente de bloquear la pelota;
- b) está a un (1) brazo de distancia del atacante;
- c) está más cerca del poste que el atacante;
- d) tiene la cara de frente hacia el atacante.

La regla se basa en el deseo de animar a los jugadores a cooperar para conseguir posiciones libres desde el que se pueden realizar disparos y evitar que los movimientos hábiles de la mano y el brazo sean recompensados por un gol.

Excepciones en las que un tiro debe considerarse defendido cuando una de las cuatro (4) condiciones no están satisfechos:

La condición a) no se puede considerar cuando:

- el atacante es mucho más alto que el defensor y, por eso, el defensor no puede de hecho, bloquea la pelota;
- el atacante, habiendo saltado, dispara o golpea el balón sobre los brazos obstaculizados del defensor hacia el korf;
- el atacante ha recibido el balón estando de espaldas al korf y el defensor está detrás de él.

La condición b) no se puede considerar cuando:

- el atacante que está parado en una posición defendida da un paso, o salta hacia atrás, sin infringir 6.1 (correr con el balón) y disparar. Si el defensor intenta seguir su movimiento e intenta bloquear el disparo, incluso si el atacante no tiene el brazo en longitud.

La condición c) no se puede considerar cuando:

- el atacante está tan cerca del poste que el defensor que obstaculiza no puede acercarse al poste y el defensor y el atacante están en lados opuestos del poste.

Un tiro no puede considerarse defendido si:

- el defensor en realidad no intenta bloquear el tiro (la simple elevación del brazo es insuficiente);

- el cuerpo del defensor está más alejado del poste que el del atacante. No lo es suficiente cuando la mano o el brazo del defensor están más cerca del poste. La referencia debe ser la mayor parte del torso (parte superior del cuerpo) está más cerca del poste;
- el defensor no se da cuenta de que el atacante tiene el balón en su poder (disparo muy rápido, bloqueo ligero);
- durante un tiro contra un defensor alto o cuando el defensor salta, se toca el balón pero el defensor no estaba a un brazo de distancia en el momento en que se realiza el tiro.
- durante un tiro bajo la mano contra un defensor alto o cuando el defensor salta, el defensor no sigue el movimiento del atacante y no intenta activamente bloquear la pelota.

#### 6.4 Lanzar después de bloquear ilegalmente a un defensor

Siempre que un jugador atacante lance el balón al korf después de que su defensor se haya visto obligado a renunciar a su posición de defensa u obstaculización porque el bloqueo ocurre como se describe.

Un defensor, que se encuentra en una posición de defensa u obstaculización a un brazo de distancia de su atacante, no puede seguirlo porque el atacante toma un camino tan cerca de otro atacante que el defensor choca o puede chocar con este segundo atacante y, por lo tanto, se ve obligado a renunciar a su posición de defensa o de obstaculización.

Bloquear en sí mismo no es una falta, solo disparar después de un bloqueo lo es.

Bloquear también es sancionable cuando el atacante que bloquea primero pasa el balón a uno de sus compañeros de equipo para mejorar su posición y luego dispara desde el pase de vuelta.

Si el defensor no está a un brazo de distancia del atacante cuando corre cerca de un compañero de equipo, entonces no se aplica "bloquear" y se debe permitir el disparo.

Después de ser forzado a abandonar su posición de defensa u obstaculización debido a que se produjo un bloqueo, si el defensor no intenta recuperar inmediatamente su posición inicial, entonces se permite el tiro y no se puede considerar cortar.

#### 6.5 Entregar el balón a otro jugador de su propio equipo sin soltarlo

Siempre que un jugador entregue el balón a otro jugador de su propio equipo sin que sea previamente jugado por aire o suelo.

Si dos jugadores del mismo equipo agarran el balón casi al mismo tiempo y uno de estos jugadores luego retire las manos del balón, nunca podrá considerarse una infracción de esta regla.

#### 6.6 Impedir a un oponente del sexo opuesto lanzar la pelota

Siempre que un jugador realice alguna acción para impedir que un oponente del sexo opuesto lance la bola y se cumplen las dos condiciones siguientes:

- el jugador que está en posesión de la pelota esté intentando lanzarla;
- la distancia entre los dos jugadores es menor que la longitud combinada de sus brazos.

#### 6.7 Jugar el balón con la pierna o el pie

Siempre que un jugador juegue el balón con la pierna desde la rodilla hacia abajo o con el pie la infracción solo ocurre cuando es intencional.



## 6.8 Tocar o sostener el poste

Siempre que un jugador toque o sostenga el poste con cualquier parte del cuerpo e:

- Influye en el resultado de un disparo (de forma intencionada o no);
- o lo usa para saltar más alto, correr, cambiar de dirección o alejarse rápidamente.

Cuando un atacante mueve el poste durante un tiro:

- Si el movimiento es intencional, se otorgará un reinicio a la defensa;
- Si el movimiento no es intencional y no hay gol, el árbitro debe continuar el juego. Cuando un defensor mueve el poste durante un tiro:
  - si el balón atraviesa el korf, el gol cuenta incluso si el árbitro ya ha pitado la falta;
  - Si el movimiento del poste pudo haber impedido un gol, se sancionará un penal para el ataque;
  - Si el movimiento es intencionado sin la posible pérdida de un gol, se realizará un free pass otorgado al ataque;
  - Si el movimiento es involuntario sin la posible pérdida de un gol, el juego continúa.

## 6.9 El Juego pasivo

Siempre que un jugador o equipo, en cualquier momento durante el partido, juegue de una manera que se concentre únicamente en mantener la posesión del balón. No importa si al llevar el balón de la defensa al ataque o en la zona de ataque, donde aquí las acciones destinadas a crear y utilizar oportunidades de gol deben seguir siendo visibles.

Ejemplos de juego pasivo son:

- Esperar demasiado antes de pasar el balón;
- Pases excesivos destinados a retrasar la entrada del balón en la zona de ataque;
- Devolver el balón desde el ataque a la defensa, a menos que se haga para establecer un movimiento de ataque;
- Pases excesivos destinados a no crear oportunidades de tiro;
- Ignorar intencionalmente las oportunidades claras de tiro;
- Ambos equipos juegan pasivamente por turnos o parecen aceptar el puntaje tal como está sin ambiciones para cambiarlo.

El árbitro no pita inmediatamente para detener el juego cuando:

- En las últimas fases de un partido igualado, el equipo ganador decide jugar con más cautela y evitar altos riesgos;
- La estrategia del equipo defensor cambia tratando de obligar a sus oponentes a usar oportunidades de tiro al volverse menos activo en obstaculizar, aceptar el riesgo de un gol, en la espera que un tiro fallido proporcione una mejor oportunidad de tomar el control del balón.

En ambos casos, sin embargo, el juego no puede continuar concentrándose únicamente en mantener la pelota en posesión. En el juego del equipo atacante, acciones destinadas a crear y aprovechar ocasiones de gol deben seguir siendo reconocibles.

Los árbitros, al decidir si los jugadores juegan pasivamente o no, deben tener lo siguiente puntos en mente:

- La capacidad técnica de los jugadores;
- El grado en el que el equipo contrario hace todo lo que está a su alcance para evitar marcar oportunidades o ganar la posesión del balón.

6.10 Anotar desde la zona de defensa del equipo atacante o directamente desde un saque de centro, saque lateral o de fondo, reinicio o free pass .

Siempre que un jugador marque desde la zona de defensa del equipo atacante o directamente desde un saque de centro, saque lateral o de fondo, un reinicio o un free pass.

Excepto cuando el reinicio sea el resultado de una parada en el juego que no sea una infracción de las reglas. Ejemplos:

- tratamiento de jugadores lesionados;
- un caso de ventaja injusta;
- un caso de un jugador sangrante.

6.11 Defender excesivamente a un oponente

Siempre que un jugador obstaculice a un oponente y:

- golpea, toma o saca el balón fuera de sus manos;
- limita el libre uso de su cuerpo bloqueando su brazo en lugar del balón;
- golpea el brazo que lanza o golpea la pelota, es decir, el brazo o la mano que obstaculiza no debe moverse rápidamente hacia el balón de tal manera que se produzca contacto con el balón antes que deje las manos del oponente.

Para que esta regla sea violada, el oponente debe tener un control razonable del balón sujetándolo con una o dos manos o dejando que la pelota descansa en las palmas de sus manos o en sus dedos.

Se permite obstaculizar a un oponente en el lanzamiento de la pelota en la dirección deseada mediante acciones que resulten en que la pelota sea lanzada contra su mano o brazo.

No se produce ninguna infracción cuando:

- el brazo y la mano que obstaculizan se colocan en el camino del brazo que lanza en un intento de interceptar el balón que es tocado después de que ya ha abandonado la mano del lanzador;
- el contacto con el balón se hace cuando todavía está en la mano del lanzador, pero el brazo o la mano obstaculizados está en reposo.

Los movimientos inesperados de un oponente a menudo causarán una restricción en la libertad de movimiento. Tales casos no serán sancionados, siempre que el oponente tome una acción inmediata para restaurar la libertad de movimiento del jugador.

Si solo hay un contacto leve y el pase no se ve afectado desfavorablemente, entonces el árbitro debe permitir jugar.

Se debe tomar una acción cuando el impedimento genera en "golpear" incluso cuando el lanzamiento no es fallado (excepto cuando una oportunidad de gol resulta del lanzamiento: el árbitro esperará el resultado y advertir al jugador infractor más tarde).

#### 6.12 Empujar, sujetar u obstruir a un oponente

Siempre que un jugador bloquee los movimientos libres de un oponente, deliberadamente o no y sin importar si este oponente posee o no la pelota e incluso si la pelota está en la otra zona.

Ejemplos de retención ilegal son:

- empujando;
- correr sobre el rival;
- Aterrizar sobre un oponente inmóvil después de saltar;
- Un jugador se coloca intencionalmente donde aterrizará un jugador que salta;
- Evitar que un oponente se ponga de pie o salte;
- Inclinar en el camino de un oponente que salta;
- Extender un brazo o pierna a un oponente que se acerca o pasa, lo que lo obliga a tomar un camino más largo alrededor del primer jugador;
- Moverse deliberadamente en el camino de un defensor y detenerlo para que no siga a su oponente.

Esta regla no obliga a un jugador a ceder el paso a otro jugador ni a que se posicione mejor, a menos que se mueva tan repentinamente en el camino de un oponente en movimiento que una colisión se convierta en inevitable.

Por otro lado, el atacante debe intentar evitar una colisión con el defensor. Cuando corre contra un defensor para desequilibrarlo o cuando lo empuja fuera de su posición de defensa con el brazo o el hombro, el atacante será castigado.

La prohibición de aguantar se deriva directamente del hecho de que Korfball es un juego de habilidades y no de fuerza.

Aguantar abriendo brazos o piernas no significa necesariamente prevenir un oponente se mueva. Ya se produce una infracción cuando el oponente se ve obligado a tomar un camino más largo alrededor del jugador infractor para evitar sus brazos o piernas.

A menudo ocurre que dos jugadores se tocan entre sí en un esfuerzo por agarrar el balón. Tal contacto solo será castigado si es el resultado de imprudencia o impericia. En estos casos, el árbitro debe decidir a quién culpar. Puede ser el jugador al que se le pasa la pelota o su oponente que intentó interceptarlo.

El llamado "saltar en la línea" solo debe sancionarse si el oponente ha sido impedido para usar su cuerpo libremente. No se comete ninguna infracción cuando el defensor palmea el balón antes de estar al alcance del atacante. Por otro lado, se comete un delito si el defensor, parado al lado o detrás del atacante, se vuelca sobre él, lo que le dificulta atrapar la pelota y luego pasar la pelota.

El golpeteo de la pelota mientras se salta, solo se puede sancionar si provoca contacto físico descontrolado sobre el que llega corriendo o está saltando.

### 6.13 Jugar de manera peligrosa

Siempre que un jugador juegue de una manera que ponga en peligro a cualquier otro jugador. Ejemplos de juego peligroso son:

- Un atacante toma su camino de una manera que posteriormente obliga a su defensor, que es a una distancia de un brazo del atacante, para chocar rápidamente con otro atacante;
- En la situación antes mencionada si el defensor es consciente del atacante en su camino, o se da cuenta de ello en un momento tal que podría evitar una colisión y aun así causa la colisión intencionada, el defensor será sancionado;
- Un jugador lanza intencionalmente la pelota contra el cuerpo de un oponente;
- Un jugador golpea la pelota de manera peligrosa, por ejemplo, hacia la cara del adversario;
- Un jugador aterriza sobre un oponente inmóvil después de saltar;
- Un jugador se posiciona intencionalmente donde aterrizará un jugador que salta.

Al juzgar cuál es la situación, el árbitro debe tener en cuenta los aspectos técnicos y nivel táctico de los jugadores y la velocidad con la que el atacante se mueve hacia o más allá del otro atacante.

Cuando se produce una colisión involuntaria leve, que no influye en la continuación del juego, el árbitro puede decidir continuar.

### 6.14 Jugar fuera de su zona

Siempre que un jugador toque el balón o estorbe a un oponente y uno de las dos siguientes las condiciones son verdaderas:

- Mientras toca una línea limítrofe, la línea central o el suelo fuera de su zona;
- Previamente saltó desde una línea fronteriza, la línea central o el suelo fuera de su zona.

### 6.15 Balón fuera

Siempre que la pelota toque cualquiera de los siguientes:

- Una línea lateral o de fondo del campo de juego;
- El suelo, una persona o un objeto fuera del terreno de juego;

- El techo o un objeto sobre el terreno de juego.

Se concede un reinicio contra el equipo que tocó el último balón.

El campo de juego no es tridimensional. Por lo tanto, está permitido tocar la pelota, donde sea que pueda volver al área de juego, siempre que el balón no haya tocado nada de lo mencionado anteriormente y jugar fuera de la zona de uno (ver 6.14) no es violado.

Para un balón fuera jugado, el árbitro no puede permitir que el partido continúe, siempre debe sancionar la infracción.

Cuando la pelota sale porque toca el techo o un objeto sobre el campo de juego, el balón se pone en juego cerca de una de las líneas laterales y más cercano al lugar donde la pelota tocó el techo o el objeto.

Si el balón toca a un espectador o un objeto dentro del campo de juego e influye en el balón posesión, el árbitro concede el balón al equipo que habría tenido la posesión sin esta interferencia.

#### 6.16 Exceder el límite de tiempo permitido en la zona de ataque.

Siempre que el equipo atacante exceda el límite de tiempo de 25 segundos para atacar sin marcar un gol o hacer que el balón toque el korf de un lanzamiento de un jugador en la zona de ataque.

Este límite de tiempo se indica mediante un reloj de tiro de acuerdo con los procedimientos descritos a continuación.

La superación del tiempo límite se indica mediante el zumbador del reloj de tiro.

Después de exceder el límite de tiempo, el árbitro detiene el juego y reanuda el equipo defensor a menos que decida continuar en caso de que el equipo no infractor tenga posesión de la pelota.

#### Procedimiento

a) El reloj de tiro comienza a contar a partir de 25 segundos cuando:

- Un atacante toma el balón en su zona de ataque;
- Un atacante agarra el balón después de que el lanzador de un saque de salida lo pone en juego; un reinicio o un free pass;
- Un atacante agarra el balón después de un penal fallado;
- El árbitro pita la reanudación del juego después de haberlo detenido debido a una lesión o caída del defensor.

b) El reloj de tiro se pone en 25 segundos y comienza la cuenta atrás cuando:

- El balón toca el korf tras un disparo de un atacante.

c) El reloj de tiro se detiene y se pone en 25 segundos cuando:

- Un defensor toma posesión del balón;
- El árbitro da una puntuación;
- Ha finalizado un período del partido;
- El árbitro pita la reanudación, un free pass o un penal;
- El árbitro pita por lesión de un defensor.

Después de que ocurra una de las situaciones anteriores, el reloj de lanzamiento comienza a partir de 25 segundos (según a)).

d) El reloj de tiro se detiene cuando el árbitro pita:

- Un balón fuera;
- Detención del juego debido a una lesión o caída de un jugador atacante;
- Para situaciones de ventaja no consumada;
- Por cualquier interrupción del juego por circunstancias distintas a las mencionadas anteriormente.

Después de que ocurra una de las situaciones anteriores, el reloj de lanzamiento comienza a contar desde el momento en que se detuvo.

El reloj de lanzamiento comienza la cuenta atrás en el momento en que el árbitro pita para reanudación del juego, a excepción de un balón fuera. Para un balón fuera, el reloj de lanzamiento comienza cuenta regresiva en el momento en que el primer atacante agarra la pelota después de que la pelota entra en juego.

Cuando un atacante juega el balón directa o indirectamente a través de un defensor, y vuelve hacia un compañero en la zona de ataque, el reloj de lanzamiento no se detiene y no se vuelve a poner en 25 segundos cuando un atacante entra en posesión de la pelota directamente después de tal ocurrencia.

Si no está claro que el balón ha tocado el korf, el árbitro debe indicar que ha visto el balón tocar el korf usando la señal oficial (ver señales del árbitro).

El árbitro tiene la responsabilidad de comprobar si el reloj se detiene y se pone en marcha correctamente de acuerdo con las reglas.

El árbitro también permitirá un gol si, cuando suene el zumbador, el balón ha salido de las manos de un atacante de tiro, se dirigía al korf y este disparo atraviesa el korf.

## 7 SANCIONES Y CONTROL DISCIPLINARIO

## 7.1 Tipos de sanciones

Cada vez que un jugador viola una de las reglas del juego, el árbitro debe tomar una de las siguientes acciones de acuerdo con los criterios descriptos:

### a) Ley de ventaja

Usado con el objetivo de mantener la velocidad del juego, cuando el equipo no infractor sigue con la posesión del balón después de una infracción que resultaría en un reinicio (es decir, la infracción es no intencional y sin contacto incontrolado).

### b) Sanción de reinicio

Después de cualquier infracción de las reglas realizada de forma no intencionada y sin contacto incontrolado, cuando el equipo infractor tiene posesión de la pelota.

Tras una infracción cometida por un atacante en su zona de ataque.

### c) Sanción de free pass

Después de cualquier infracción de las reglas por parte de un defensor (un jugador en su zona de defensa), intencionalmente o con contacto incontrolado, independientemente del equipo que tenga posesión del balón.

Una infracción cometida por un jugador atacante (un jugador en su zona de ataque) no puede ser sancionada por un free pass.

### d) Sanción de penal

Después de cualquier infracción que resulte en la pérdida de una oportunidad de gol o infracciones que obstaculizan repetidamente el ataque de manera sistemática.

Ejemplos en los que debería concederse una penal:

- un jugador evita que un oponente en una posición libre dispare, por ejemplo, empujando o corriendo impactando sobre él (ver 6.12);
- estorbo incorrecto o excesivo (ver 6.11) o golpear la pelota de las manos de un atacante para impedirle pasar el balón a un atacante que tiene una oportunidad de gol libre;
- aguantar, aferrarse o correr contra un atacante evitando que vaya a una posición libre (ver 6.12);
- un defensor influye desfavorablemente en el lanzamiento moviendo el poste (ver 6.8);
- un jugador obstaculiza a un oponente del sexo opuesto que tiene una oportunidad de gol libre (ver 6.6);
- el equipo defensor comete una infracción por segunda vez en el mismo free pass (ver 7.4 e)),

incluido el tiempo de preparación de 4 segundos y la realización del free pass.

Cuando el equipo no infractor obtiene inmediatamente una oportunidad de gol y el árbitro pita su silbato después de que el balón haya abandonado las manos del jugador y esté en camino hacia el korf, luego si se cumplen las condiciones de 5.4 (goles), el gol contará y no se otorgará penalización.

También se debe sancionar si una infracción que da lugar a la pérdida de una oportunidad de gol es cometida por un jugador, o jugadores, en la otra zona.

Ser un deporte de contacto controlado significa que durante el juego el contacto entre jugadores de ambos equipos es permitido pero el árbitro debe reaccionar cuando el contacto controlado o incontrolado entre jugadores lleva a que un jugador obtenga una ventaja injusta. En este caso, debe castigar al jugador que hace el contacto de acuerdo con la regla de juego infringida.

Cuando el partido se detiene por cualquier motivo, solo puede reiniciarse después de un silbatazo del árbitro.

## 7.2 Ley de ventaja

Después de una infracción que sería sancionada con un reinicio, si el bando no infractor ha posesión del balón, el árbitro no detiene el juego y permite que el juego continúe mostrando la señal de juego (ver señales de árbitro).

Cuando deba concederse un balón fuera (ver 6.15), el árbitro no debe continuar el juego, incluso si el equipo que reanuda tiene posesión de la pelota.

## 7.3 Reinicio

### a) Lugar de reinicio

El reinicio se toma desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si se infringe el § 6.14 (jugar fuera de la zona), la reanudación se realiza fuera del campo de juego o en la otra zona cerca del punto donde el jugador infractor tocó el suelo o estorbó el jugador oponente.

Si se viola el § 6.15 (pelota afuera), el reinicio se toma desde fuera del campo, cerca del límite línea donde la pelota o el jugador infractor cruzaron la línea.

Si se viola el § 6.16 (para exceder el límite de tiempo permitido en la zona de ataque), se toma el reinicio en el lugar donde el atacante tiene posesión de la pelota en el momento en que suena el timbre o en el último lugar donde tocó la pelota justo antes de que suene el timbre.

### b) Condiciones para realizar el reinicio

No está permitido obstaculizar activa o pasivamente al jugador que está reiniciando.

La obstrucción pasiva es cuando el oponente evita que la pelota entre rápidamente en juego por estar parado a una distancia de menos de un brazo frente al que toma el reinicio, incluso sin obstaculizar al lanzador con cualquier movimiento de los brazos o del cuerpo. Si hay algún movimiento de los brazos o del cuerpo para intentar retrasar o prevenir el lanzamiento, entonces el impedimento ya no es pasivo



sino activo.

c) Cuando la pelota entra en juego

El balón se pone en juego después de haber recorrido al menos 2,50 m desde el lugar de la reanudación medido a lo largo del suelo.

d) Cómo reiniciar

En el momento en que el jugador que realiza la reanudación tiene, o puede tomar, el balón en sus manos, el árbitro hará sonar su silbato.

El jugador que realiza el reinicio tiene, a partir de ese momento, cuatro (4) segundos para poner el balón en juego.

e) Infracciones durante la toma de un reinicio

Después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato para la reanudación, puede otorgar:

Un nuevo reinicio a favor del otro equipo cuando:

- el lanzador de la reanudación no ha puesto el balón en juego en cuatro (4) segundos;
- quien toma el reinicio toca las líneas limítrofes o el área de juego en el otro lado de la línea limítrofe en caso de "balón fuera" (ver 6.15) y "para jugar fuera de la zona de uno" (ver 6.14), antes de que el balón haya salido de sus manos;
- un jugador del equipo del que realiza la reanudación toca el balón antes de que haya sido puesto en juego.

Un nuevo reinicio para el mismo equipo cuando:

- un jugador atacante del equipo contrario toca el balón antes de que haya sido traído en juego o intenta obstaculizar activa o pasivamente a quien realiza el reinicio.

Un free pass para el mismo equipo cuando:

- un defensor del equipo contrario toca el balón antes de que se haya puesto en juego o intenta obstaculizar activa o pasivamente a quien realiza el reinicio.

## 7.4 Free Pass

a) Lugar del Free Pass

El Free Pass se realiza dentro del área de Free Pass (ver diagrama 3), por un jugador de la zona de ataque, parado y con los pies detrás del punto de penal.

b) Condiciones para tomar el Free Pass

Antes de que el árbitro pueda pitar para que se realice el Free Pass (período de preparación)

1 El lanzador del free pass debe colocarse con un pie inmediatamente detrás del punto de penal y el otro pie en cualquier parte del área sombreada más clara detrás del punto, que se muestra en el diagrama 3 (área de free pass).

2 Los otros tres (3) jugadores atacantes deben pararse fuera del área de free pass y deben estar en una distancia de al menos 2,50 m entre sí.

3 Los defensores deben pararse fuera del área de free pass.

4 Ningún jugador puede ubicarse sobre el poste con un pie en un lado y un pie en el otro. Deben optar por pararse de un lado o del otro.

5 En las inmediaciones del área de free pass, los jugadores no pueden colocar un pie entre las piernas y los pies de un oponente.

Después de que el árbitro pite para que se ejecute el free pass

6 El lanzador del free pass debe lanzar la pelota en no más de cuatro (4) segundos y antes de que el balón haya abandonado su(s) mano(s), no debe tocar el punto de penal ni en ninguna zona sombreada más oscura que se muestra en el diagrama 3 (área de free pass) con el pie o cualquier parte de su cuerpo.

7 Las condiciones 2, 4 y 5 (arriba) deben cumplirse hasta que la pelota entre en juego.

8 La Condición 3 (arriba) debe cumplirse hasta que el receptor del pase libre haga un movimiento de la pelota, un brazo o una pierna. No importa si este movimiento realmente conduce a un lanzamiento o pretende ser una finta.

d) Cuando la pelota entra en juego

El balón entra en juego después de que el árbitro haya hecho sonar su silbato para ejecutar el free pass, cuando el lanzador del pase libre lanza el balón y ocurre una de las siguientes tres cosas:

- Un jugador del equipo defensor toca el balón;
- Otro jugador del equipo atacante toca el balón estando parado con el/los pie/s en el suelo fuera del área de free pass y el balón ha viajado claramente a través del aire a una distancia de al menos 1m (medida a lo largo del suelo);
- El balón se ha desplazado completamente fuera del área de free pass.

e) Cómo obtener un free pass

En el momento en que el lanzador del free pass tiene, o puede tomar el balón, en sus manos, el árbitro muestra la señal de 4 segundos (ver señales de árbitro).

A partir de ese momento, habrá un período máximo de preparación de cuatro (4) segundos para la que los jugadores cumplan las condiciones 1 a 5 descritas anteriormente, antes de que pite la

realización del free pass sancionado.

No tiene que esperar los cuatro (4) segundos completos. Si se cumplen todas las condiciones antes de eso tiempo, hará sonar su silbato inmediatamente.

f) Infracciones durante la toma de un free pass

Desde que suena el silbato para señalar el free pass hasta que el lanzador del balón pone en juego el balón, el árbitro sancionará cualquier infracción de las reglas incluso cuando el juego esté detenido. Si es así, debe pitar dos veces seguidas rápidamente, la primera vez para reiniciar el juego y la segunda vez para detener el juego y castigar al infractor.

Deberá prestar especial atención a la detención de cualquier falta de contacto mientras los jugadores toman sus posiciones para un free pass, especialmente al lado del poste y alrededor del área de free pass.

Cualquier violación de las condiciones descritas en 7.4.b) debe ser sancionada por el árbitro de la siguiente manera:

- Si es cometido por un atacante, un reinicio para el equipo defensor;
- Si es cometido por un defensor, un nuevo free pass al equipo atacante. Excepto si el balón está fuera de las manos de un atacante y se dirige al korf en el momento en que suena el silbato para señalar la infracción, luego, siempre que se apliquen las condiciones de 5.4 (goles), el gol cuenta si la pelota pasa por el korf.

Si el equipo defensor comete una infracción por segunda vez en el mismo free pass, se sancionará con un penal a otorgarse al equipo atacante.

Infracciones que pueden ocurrir durante el período de preparación

- Si algún jugador no cumple una o más de las condiciones 1 a 5 mencionadas anteriormente antes de que finalice el período de preparación de cuatro (4) segundos;
- Si los jugadores de ambos equipos están dentro del área de pase libre al final de los cuatro (4) segundos, período de preparación, entonces el árbitro sancionará al jugador que esté más cerca del punto de penal.
- Si el árbitro considera que los jugadores de ambos equipos están a la misma distancia incorrecta en el final del período de preparación de cuatro (4) segundos, entonces el equipo atacante será sancionado.
- Si un defensor está a una distancia menor de 2,50 m del punto de penal y dos atacantes están a 2,50m entre sí sin intentar aprovechar esta situación al final del período de preparación de cuatro (4) segundos, el árbitro sancionará la infracción del defensor.

Infracciones que pueden ocurrir después de que el árbitro haya pitado para que se ejecute el free pass

- Si algún jugador no cumple una o más de las condiciones 6 a 8 mencionadas anteriormente.

El árbitro debe controlar estrictamente las condiciones relativas al tiempo y la distancia establecidos.

Al mismo tiempo que levanta el brazo, el árbitro puede indicar a los jugadores, o decirles, que necesitan tomar distancia.

#### 7.5 Penal

##### a) Lugar de sanción

El penal es ejecutado dentro del área penal (ver diagrama 2) por un jugador de la zona de ataque de pie inmediatamente detrás del punto de penal.

##### b) Condiciones para ejecutar el penal

El atacante que perdió la oportunidad de gol libre lanzará el penal, teniendo en cuenta:

- El atacante que tuvo o habría tenido la oportunidad de marcar en el momento de la infracción
- El atacante que hubiera tenido la oportunidad de marcar en el momento de la repetición de una infracción

Si, en opinión del árbitro, ningún jugador tuvo una oportunidad manifiesta de gol en el momento de la infracción repetida, el jugador objeto de la falta será el lanzador.

En la situación específica bajo § 7.4 e) de una segunda infracción durante la toma de un free pass que da lugar a la concesión de un penal, el lanzador es el atacante que está realizando el free pass.

Procedimiento antes de que el árbitro pite para que se ejecute el penal

1 El lanzador del penal debe colocarse con un pie inmediatamente detrás del punto de penal y el otro pie en cualquier lugar del área sombreada más clara detrás del punto, que se muestra en el diagrama 2 (área de penal).

2 Todos los demás jugadores deben permanecer fuera del área de penal.

3 Del equipo contrario, todos los jugadores y todas las personas del banco de ese equipo deben abstenerse de cualquier acción o comentario que pueda perturbar a la persona que lanza.

Después de que el árbitro haya pitado para que se ejecute el penal

4 Una vez que el árbitro haya pitado para que se ejecute el penal, siempre que el balón salga del mano del tomador debe ir hacia el korf.

5 El lanzador no debe tocar el punto de penal o cualquier lugar en la zona sombreada más oscura que se muestra en diagrama 2 (área de penal), con el pie o con cualquier parte del cuerpo, antes de que el balón haya abandonado sus manos.

6 Las condiciones 2 y 3 (arriba) deben cumplirse hasta que la pelota entre en juego.

##### c) Cuando la pelota entra en juego

La pelota entra en juego tan pronto como sale de las manos del lanzador del penal.

d) Cómo se reanuda

No hay límite de tiempo para prepararse y ejecutar el penal.

Tan pronto como se cumplan las condiciones 1 y 2 (arriba), el árbitro hará sonar su silbato para que el penal sea lanzado.

e) Infracciones durante la ejecución de un penal

Cualquier violación de las condiciones 4, 5 y 6 descritas anteriormente debe ser sancionada por el árbitro como sigue:

- Si lo comete un atacante, el lanzamiento del penal no es válido y se concede un reinicio al equipo defensor.
- Si lo comete un defensor, el penal debe repetirse si no hay gol. Esto puede ser considerado mala conducta, especialmente cuando se repite.

El penal debe repetirse si se ejecuta antes de que el árbitro haya hecho sonar su silbato para indicar que la pena puede ser ejecutada.

Si es necesario, se puede aplicar un penal después del final del tiempo de juego.

## 7.6 Control Disciplinario

El árbitro puede considerar cualquier acción antideportiva de un jugador, entrenador, jugador sustituto o cualquier otra persona adjunta a un equipo, como mala conducta, formas de recurso inadmisibles, cualquier tipo de comentarios o acciones discriminatorias o gestos demostrativos contra el árbitro o cualquier otro participante en el partido (ver 4.1 a 4.12) y espectadores.

En caso de mala conducta, el árbitro puede:

- advertir informalmente a la persona que debe cambiar su método de juego o su comportamiento;
- advertir formalmente a la persona mostrándole una tarjeta amarilla;
- advertir formalmente a la misma persona por segunda vez mostrándole una segunda tarjeta amarilla, seguido de una tarjeta roja;
- en caso de mala conducta grave, expulsar a la persona mostrándole una tarjeta roja.
- Ejemplos de acciones que pueden tratarse como mala conducta:
  - cualquier acción antideportiva como forma inadmisibles de apelación o gestos demostrativos contra cualquier otro participante del partido o espectadores;
  - proferir insultos, sin importar a quién se dirijan;
  - hacer comentarios al árbitro sobre su conocimiento de las reglas;
  - abandonar el terreno de juego sin informar al árbitro;
  - infringir repetidamente las reglas, especialmente después de una advertencia;
  - golpear, patear o atropellar intencionalmente a un oponente;
  - mover deliberadamente el poste durante un tiro;
  - lanzar deliberadamente la pelota contra el cuerpo de un oponente;
  - obstaculizar al tomador de un reinicio;

- impedir la preparación del free pass o intentar impedir la realización del free pass;
- molestar a la persona que lanza un penal;
- ambos equipos juegan intencionalmente en forma pasiva por turnos o parecen aceptar el puntaje como está sin ambiciones de cambiarlo. El árbitro advertirá a ambos capitanes juntos que esta forma de juego se considera una mala conducta y, si se continúa, puede conducir a una advertencia y suspender el juego;
- retrasar la recuperación de posiciones después de un tiempo muerto (se advertirá al capitán);
- no informar al árbitro de una sustitución (se advertirá al entrenador);
- un entrenador o entrenador asistente que ingresa al terreno de juego sin el permiso del árbitro;
- un entrenador o ayudante de entrenador abusando del derecho a dejar su lugar en el banco (ver 4.4);
- un capitán abusando del derecho a llamar la atención del árbitro sobre cualquier cosa que crea deseable en interés del buen desarrollo del partido y/o sanciones del árbitro (ver 4.3);
- lanzar el balón lejos del campo;
- patear el balón cuando el juego se ha detenido;
- tiempo perdido al cambiar de zona.

