

**TRABAJO PRACTICO: FECHA DE ENTREGA HASTA EL**  
**MIERCOLES 22 DE SEPTIEMBRE 2021.**  
**COPIAR SOLAMENTE LAS PREGUNTAS Y LAS RESPUESTAS.**  
**RECUERDEN COLOCAR TOOS SUS DATOS.**

DEPORTE: HANDBALL

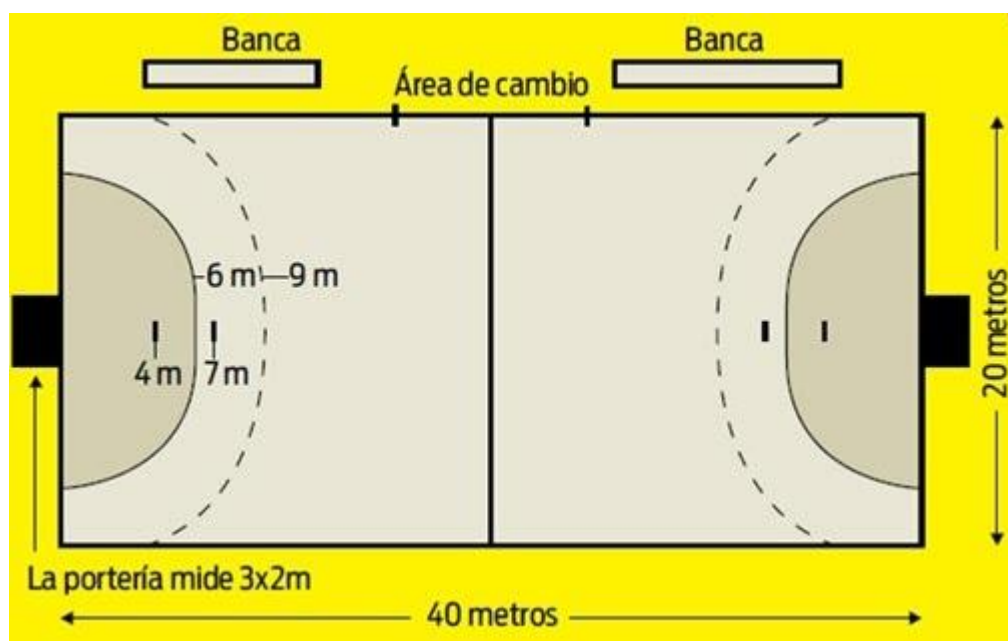
**CONSIGNAS:**

1. ¿En que situacion se sanciona con expulsion?.
2. ¿Cuando se sanciona tiro libre?.
3. ¿Cuando se sanciona penal?.
4. ¿Como se realiza el saque lateral?.
5. ¿Cuales son las sanciones que puede recibir un jugador o equipo tecnico?.
6. ¿Que puede y que no puede realizar el aquero dentro del area y fuera de ella?.
7. Explicar las formas en que se puede jugar con el balon.
8. ¿Cual es el tiempo de juego en un partido de handbol?.
9. ¿Como debe ser el comportamiento con el adversario?.
10. Dibujar la cancha con todas sus medidas.

**Reglamento de handball**

**REGLA N°1: TERRENO DE JUEGO**

El terreno de juego es un rectángulo de 40 m. de largo y 20 m. de ancho; los lados más largos se llaman "líneas laterales" y los cortos "líneas de fondo". Éste rectángulo se encuentra dividido en dos mitades, separadas por una línea central paralela a las líneas de fondo. El área del arquero mide 6 metros, el área de tiro penal 7 metros, la línea de tiro libre mide 9 metros, con respecto al arco.



**REGLA N°2: TIEMPO DE JUEGO**

Tiempo de juego: la duración del partido será de dos tiempos de 30 minutos, con 10 minutos de descanso (va a depender de la edad de los jugadores)

Edad de los jugadores	Tiempo de juego	Duración del descanso
17 años o más	2 x 30 min.	10 min.

13 a 16 años	2 x 25 min.	10 min.
12 años o menos	2 x 20 min.	10 min.

#### Regla N° 4: EL EQUIPO

Un equipo está integrado por 14 jugadores, los cuáles deben inscribirse en el acta de partido.

En el terreno de juego sólo debe haber un máximo de 7 jugadores (6jugadores de campo y 1 portero). Se deben presentar un mínimo de cinco jugadores para dar comienzo al encuentro.

El arquero se distingue de sus compañeros jugadores de campo por tener un color de vestimenta diferente

##### Cambios de jugadores:

Pueden realizarse todos los cambios que el entrenador disponga (se realizan durante el juego – sin que haya necesidad de detener el juego -y sin que haya necesidad de avisar a ninguna autoridad del partido). Para ello, el jugador titular debe abandonar el campo de juego por sobre la LÍNEA DE CAMBIOS DE SU EQUIPO (la que corresponde al sector de su defensa - frente a los bancos de suplentes) y recién después de esto puede ingresar el jugador suplente (también por sobre la LÍNEA DE CAMBIOS DE SU EQUIPO)

##### Mal Cambio

Si el cambio de jugadores no se hace de la manera especificada, las personas sentadas en la mesa de control deben avisar a los árbitros y al jugador infractor se lo sanciona con 2 minutos de exclusión (debe retirarse al banco y el equipo juega 2 minutos con un jugador menos en el campo)

#### REGLA 5 y 6: ARQUEROS Y AREA DEL ARCO.

El arquero es el único jugador que puede estar dentro del área de arco y el único que puede usar sus pies para tocar la pelota (mientras esté dentro del área de arco y mientras la pelota no se esté moviendo en dirección al campo de juego).

Si el arquero controla la pelota estando en su área, la debe poner nuevamente en juego ejecutando un saque de arco (se ejecuta pasando la pelota a un compañero desde cualquier lugar dentro del área de arco en dirección al campo de juego).

Si el arquero toca la pelota y ésta se va por sobre la línea de fondo, la pone nuevamente en juego por medio de un saque de arco. Si en cambio la pelota se va por sobre una línea lateral, el equipo adversario la pone en juego ejecutando un saque lateral.

El arquero puede salir del área y tomar parte del juego. Cuando sale del área se lo considera igual que a cualquier jugador de campo y ya no puede usar su pie.

¿Qué tiene prohibido el arquero durante el encuentro?

- Poner en peligro al adversario en cualquier acción defensiva.
- Lanzar intencionalmente el balón ya controlado detrás de su propia línea de portería, fuera de la portería
- Salir del área de portería con el balón controlado
- Tocar el balón fuera del área de portería, después de un saque de portería, si no ha sido tocado mientras tanto por otro jugador.
- Introducir el balón dentro del área de portería que esté parado o rodando en el suelo exterior de dicha área.
- Entrar con el balón en su propia área de portería procedente del terreno de juego.
- tocar con el pie o la pierna por debajo de la rodilla el balón que se halla en el área de portería o que se dirige al campo de juego.
- Franquear la marca de 4 metros o su prolongación imaginaria cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 metros hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador.

##### Área de arco:

Si un jugador de campo pisa el área de arco, se debe actuar de la siguiente forma:

- Si un jugador entra sin balón, pero no gana ninguna ventaja al hacerlo, el juego continúa.
- Si el que invade el área es un "atacante con balón": Saque de arco favorable al equipo defensor.
- Si el que invade el área es un "defensor", pueden darse dos opciones:

1. El defensor obtiene alguna ventaja sobre un atacante: Tiro libre favorable al equipo atacante.
2. El defensor evita una clara ocasión de gol para el equipo adversario: Penal favorable al equipo atacante.

### REGLA N°7: COMO PUEDE JUGARSE EL BALON

Los jugadores pueden tener la pelota entre las manos un máximo de 3 segundos.

Los jugadores pueden hacer un máximo de 3 pasos mientras tienen la pelota entre las manos.

Podes hacer picar la pelota una o varias veces con una mano, pero al tomarla ya no podés volver a hacerla picar. Tenes que pasarla a un compañero.

Un jugador puede hacer picar la pelota en forma reiterada contra el piso y avanzar la distancia que quiera mientras la hace picar (dribbling continuo). Aclaración: sólo está permitido hacerla rebotar contra el piso sin retenerla entre las manos.

Los jugadores de campo pueden tocar la pelota con cualquier parte de su cuerpo desde la rodilla (inclusive) hacia arriba.

Si se comete alguna violación a estas reglas, el partido se reanuda con la ejecución de un tiro libre favorable al equipo adversario.

No hay un tiempo límite para que el equipo tenga el balón en su poder (pasándose la pelota de un jugador a otro), no obstante, si no trata de lanzar al arco, el árbitro levantará uno de sus brazos, realizando lo que se conoce como "Gesto de advertencia de Juego Pasivo". Esto significa que el equipo debe cambiar su actitud y lanzar lo más pronto posible. Si no lo hace, se sanciona un tiro libre en su contra por cometer "Juego pasivo".

### REGLA N°8: COMPORTAMIENTO CON EL ADVERSARIO.

Los jugadores pueden utilizar el tronco para obstruir el camino de los jugadores adversarios. Para hacerlo, deben ubicarse en una posición "antes" de que se produzca el contacto físico con un adversario (no se puede bloquear chocando al rival)

De igual manera, los jugadores pueden tomar contacto con el adversario, de frente, usando sus brazos flexionados. Esto no constituye infracción alguna.

Las acciones de los jugadores deben estar dirigidas hacia la pelota. No obstante, no se permite golpear o arrebatar (arrancar) el balón que está en la/s mano/s del adversario.

Si un jugador comete una infracción sobre un adversario (empuja, golpea, agarra, etc.), el partido se reanuda con la ejecución de un tiro libre o un penal favorable al equipo no infractor (el penal se ordena si, al momento de la infracción, el jugador que sufre la falta se encontraba frente al arquero en una clara ocasión de gol. De no ser éste el caso, se ordena un tiro libre)

Si el jugador comete faltas y no intenta alcanzar el balón, sino que directamente intenta accionar sobre el adversario, se lo deberá sancionar disciplinariamente (además del tiro libre o penal en contra).

### REGLA N°9: EL GOL.

9:1. Se consigue un gol cuando el balón rebasa totalmente la línea interior de la portería y sin que ninguna falta acabe de ser cometida por el lanzador o sus compañeros.

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

El gol no es válido, si los árbitros o el cronometrador han señalado la detención del juego antes de que el balón haya entrado en la portería. Un gol marcado por un equipo en su propia portería es siempre un gol válido en favor del equipo contrario, con la condición de que el balón no haya rebasado la línea exterior de portería.

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

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

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

*Un gol concedido por los árbitros puede directamente anotarse en el marcador.*

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

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

## REGLA 10: EL SAQUE DE CENTRO

Al comienzo del partido, el saque de centro es ejecutado por el equipo que, después del sorteo, ha elegido saque; el otro equipo elige campo. Si después del sorteo, un equipo ha elegido campo, el otro equipo ejecuta el saque de centro. Después del descanso, el saque de centro corresponde al equipo que no lo ha ejecutado al principio del partido. En caso de prórrogas, la elección de campo o de saque de centro, se volverá a sortear.

Después de cada gol el saque de centro lo realiza el equipo contrario al que realizó el gol.

El saque de centro se ejecuta desde el centro del terreno, en cualquier dirección, en un plazo de tres segundos después de haberse ordenado el saque con el silbato. El jugador que ejecuta el saque de centro debe tener un pie sobre la línea central hasta que el balón haya salido de su mano. Los jugadores del equipo que ejecuta el saque de centro no pueden franquear la línea central hasta que el balón haya salido de la mano del lanzador. En caso de que un compañero del lanzador rebese la línea central, después del toque de silbato para la ejecución del saque, pero antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se cobrará tiro libre a favor del equipo contrario.

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

- Después de un gol los adversarios pueden estar en cualquier lugar del campo, pero al menos a 3 metros de distancia del lugar de ejecución (excepto en el saque que da inicio a cada mitad del partido, donde deben estar en su propio campo).

## REGLA N° 11. EL SAQUE DE BANDA

- Cuando la pelota se va por sobre la línea de lateral (o sobre la línea de fondo tocada por un jugador de campo del equipo defensor) se ejecuta un saque lateral.

Para ejecutarlo

- El saque lateral debe ejecutarse desde donde la pelota salió del campo de juego. El jugador que realiza el saque de banda (o lateral) debe mantener un pie por encima de la línea de banda hasta que la pelota haya salido de su mano.

- Los adversarios deben estar al menos a 3 metros de distancia del lugar de ejecución.

Corresponde ejecutar el saque lateral al equipo cuyos jugadores no han tocado en último lugar el balón antes de sobrepasar la línea lateral o la línea exterior del arquero. No es necesario toque de silbato.

## REGLA N° 12: EL SAQUE DE ARCO

Se ordena un saque de arco cuando la pelota se fue por sobre la línea de fondo o final tocada en última instancia por un jugador atacante o por el arquero.

El saque de arco debe ejecutarse sin toque de silbato, desde el área de arco por encima de la línea del área de arco.

El saque de arco se considera ejecutado cuando el balón lanzado por el arquero sobrepasa la línea de arco.

## REGLA N°13: TIRO LIBRE

Cada vez que se cometa una infracción se ejecuta un tiro libre. Sin embargo, existe algo que se llama LEY de VENTAJA: Si la infracción cometida por la defensa no impide que el equipo atacante continúe en posesión del balón, los árbitros no deben sancionar dicha infracción).

Cuando se sanciona un tiro libre en contra, el jugador que tenga la pelota debe apoyarla o dejarla caer INMEDIATAMENTE al suelo en el lugar en que se encuentre. Caso contrario DEBE ser sancionado con EXCLUSION por 2 minutos.

El tiro libre se ejecuta desde el lugar en que se cometió la infracción. Este lugar siempre debe estar fuera del área de tiro libre del equipo adversario.

Si la infracción fue dentro de esta área, se ejecuta desde el lugar más cercano fuera de dicha área.

Debe ordenarse TIRO LIBRE en los casos siguientes:

- a) Cambio incorrecto o entrada en el terreno antirreglamentaria.
- b) Faltas del ARQUERO.
- c) Faltas de los jugadores de campo en el área del arquero.
- d) Jugar el balón de forma antirreglamentaria.
- e) Lanzar el balón intencionadamente fuera de la línea de banda o de la línea exterior de portería.
- f) Juego pasivo.
- g) Comportamiento antirreglamentario con el contrario.
- h) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de centro.
- i) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de banda.

- k) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de portería.
- l) Comportamiento antirreglamentario en relación al golpe franco.
- m) Comportamiento antirreglamentario en relación al lanzamiento de 7m.
- n) Comportamiento antirreglamentario en relación al saque de árbitro.
- o) Ejecución antirreglamentaria de los lanzamientos.
- p) Actitud antideportiva.
- q) Agresión.

#### **REGLA 14: LANZAMIENTO DE 7 METROS.**

14:1. Se ordena lanzamiento de 7 m. en los casos siguientes:

- a) Cuando con una infracción en cualquier parte del terreno de juego, se frustra una clara ocasión de gol.
- b) Cuando el portero introduce en su propia área de portería el balón que se encuentra en el suelo fuera de ella o entra con el balón dentro de su área de portería procedente del campo de juego.
- c) Cuando un defensor entra en su propia área de portería obteniendo una ventaja sobre el jugador atacante en posesión del balón.
- d) Cuando se lanza intencionadamente el balón al propio portero, dentro de su propia área de portería y esta toca el balón.
- e) Señal de fin de partido, no justificada, existiendo una clara ocasión de gol.
- f) Evitar una clara ocasión de gol por la intervención de una persona no participante en el juego.

Cuando se ordena un lanzamiento de 7 metros, los árbitros deben detener el tiempo de juego.

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

Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. el jugador que lanza no debe tocar ni franquear la línea de 7 m. antes de que el balón haya salido de su mano.

Después de un lanzamiento de 7 m. el balón sólo podrá jugarse de nuevo después de que haya tocado de nuevo al portero o a la portería.

Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. únicamente el lanzador puede permanecer entre las líneas de área de portería y de golpe franco.

Si un jugador del equipo atacante toca o rebasa la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se sanciona con un golpe franco favorable al equipo defensor.

Cuando se ejecuta un lanzamiento de 7 m. los jugadores contrarios deben mantenerse a 3 m. como mínimo de la línea de 7 m.

#### **REGLA Nº 17: SANCIONES**

##### **AMONESTACION**

Puede sancionarse con amonestación:

- a) En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario  
Debe sancionarse con amonestación:
- b) En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario a sancionar progresivamente
- c) Comportamiento antirreglamentario con motivo de la ejecución de un saque o lanzamiento del equipo contrario.
- d) Actitud antideportiva de los jugadores o de los oficiales. La amonestación se comunica al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrando una tarjeta amarilla.

##### **EXCLUSION:**

Debe sancionarse con exclusión en los casos siguientes:

- a) Cambios incorrectos o entrada en el terreno de juego antirreglamentariamente
- b) Por repetidas infracciones en el comportamiento con el contrario, de tal forma que tengan que ser sancionadas progresivamente.
- c) Actitud antideportiva repetida por parte de un jugador en el terreno de juego, o fuera del terreno de juego durante un tiempo muerto de equipo.
- d) No dejar caer inmediatamente el balón cuando los árbitros toman decisiones contra el equipo en posesión del balón.

- e) Por repetidas infracciones cuando el contrario va a efectuar un lanzamiento.
- f) Descalificación de un jugador o de un oficial.

Excepcionalmente se puede decretar una exclusión sin previa amonestación.

La exclusión se comunica al jugador infractor y al anotador-cronometrador mediante el gesto reglamentario (levantando un brazo con dos dedos extendidos). La exclusión se efectúa siempre por dos minutos de juego; la tercera exclusión del mismo jugador lleva consigo la descalificación del mismo. Durante el tiempo de exclusión el jugador excluido no puede participar en el juego y su equipo no puede ser completado. El tiempo de exclusión comienza con el toque de silbato de reanudación de juego. Si el tiempo de exclusión de un jugador no ha terminado al finalizar la primera parte, deberá cumplirse el tiempo restante al inicio del segundo tiempo.

### **DESCALIFICACION:**

Debe sancionarse con descalificación en los casos siguientes:

- a) Entrada en el terreno de juego de un jugador no cualificado.
- b) Infracciones graves en el comportamiento con el contrario.
- c) Actitud antideportiva repetida por un oficial o un jugador fuera del terreno de juego.
- d) Actitud antideportiva grave, igualmente por parte de un oficial.
- e) Después de una tercera exclusión de un mismo jugador .
- f) Agresión por parte de un oficial

La descalificación de un jugador o de un oficial durante el tiempo de juego va acompañada siempre de una exclusión, por lo que el número de jugadores de campo se reduce en uno.

La descalificación se comunica al jugador u oficial infractor y al anotador-cronometrador mostrándole una tarjeta roja. La descalificación de un jugador o de un oficial será siempre para el resto del partido debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio. El requerimiento de abandonar la zona de cambio implica también que el jugador u oficial no puede situarse en ningún lugar desde el que pueda tener alguna influencia sobre el equipo. El equipo al que se ha descalificado un jugador debe jugar con un jugador menos, pero una vez transcurrido el tiempo de dos minutos de exclusión, el equipo puede jugar en el terreno de juego con el mismo número de jugadores que antes de la descalificación.

### **EXPULSION**

Debe sancionarse con expulsión:

En caso de agresión durante la duración del tiempo de juego, también en el exterior del terreno de juego. Se considera como agresión una intervención física antirreglamentaria, deliberada y particularmente violenta realizada sobre el cuerpo de otra persona (jugador, árbitro, anotador, cronometrador, oficial o espectador). Escupir en dirección a una persona debe sancionarse como una agresión.

La expulsión se anuncia directamente al jugador culpable y al anotador-cronometrador inmediatamente después de interrumpirse el tiempo de juego. El árbitro anuncia la expulsión al jugador culpable levantando los antebrazos cruzados a la altura de la cabeza. La expulsión se aplica siempre para el resto del partido y el equipo debe jugar con un jugador menos durante el resto del partido. El jugador expulsado no puede ser sustituido y debe abandonar inmediatamente el terreno de juego y la zona de cambio.