



III OLIMPIADAS NACIONALES DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS VETERINARIAS



Handball Femenino y Masculino

El 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 de banda” y los cortos “líneas de portería”, líneas de portería interiores más exteriores. Comprende una zona de juego dividida en dos mitades por una línea central paralela a las líneas de portería y dos áreas de portería. Las características del terreno de juego no pueden ser modificadas en beneficio de un solo equipo en ningún aspecto.

La duración de un partido

La duración del partido será de un total de 30 minutos. Estará constituido por dos tiempos de 15 min con un intervalo de 5 min.

El partido da comienzo con el toque de silbato de el/la árbitro central que señala el saque de centro y termina con la señal automática de la instalación mural de cronometraje o por la señal final del cronometrador. Las infracciones y actitudes antideportivas cometidas antes de la señal del cronometrador deben ser sancionadas por los/las árbitros aún después de haberse producido esta señal. El/la árbitro sólo da por finalizado el periodo de juego con su silbato después de esperar el resultado de la ejecución del golpe franco o lanzamiento de 7 m. Una falta cometida durante la ejecución de este lanzamiento no supone un golpe franco para el equipo contrario.

Después del descanso los equipos cambian de campo.

Los/las árbitros deciden cuándo debe interrumpirse el tiempo de juego y cuándo debe reanudarse. Señalan al cronometrador el momento de la detención de los cronómetros y el de su puesta en marcha.

Si la señal de final de tiempo se produce en el momento de la ejecución o durante la trayectoria del balón en un golpe directo o en un lanzamiento de 7 m. hay que volver a ejecutar el lanzamiento. Debe esperarse el resultado del mismo antes de que los/las árbitros den por finalizado el partido. Las infracciones en el comportamiento con el contrario o actitudes antideportivas cometidas durante la ejecución de un golpe franco o lanzamiento de 7 m., deben ser sancionadas.

Si el partido termina empatado se procederá a 5 tiros de penal por equipo.

El balón

Se utilizarán balones número 2 para mujeres y nro 4 para varones.

Los/Las Jugadores/as

Un equipo se compone de 10 jugadores/as como máximo. Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un/a portero/a. En el terreno de juego y al mismo tiempo



III OLIMPIADAS NACIONALES DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS VETERINARIAS



sólo debe haber un máximo de 7 jugadores/as (6 jugadores/as de campo y 1 portero/a). Los demás jugadores/as son reserva. Uno (1) de ellos/as se designará como responsable de equipo. Este es el único que está autorizado/a a dirigirse al anotador-cronometrador y, llegado el caso, a los árbitros.

Para comenzar un encuentro al menos cinco jugadores de cada equipo deben hallarse presentes en el terreno de juego. Los equipos pueden completar hasta 10 jugadores/as en el transcurso del partido, incluidas las prórrogas.

Durante el partido los reservas podrán entrar en cualquier momento y de manera repetida, sin avisar al anotador-cronometrador, siempre que los/as jugadores/as que deben sustituirse hayan abandonado el terreno de juego

Para el cambio de porteros/as también se aplica esta regla. La salida y entrada del terreno de juego debe efectuarse únicamente a través de la propia zona de cambio

Un cambio antirreglamentario se sanciona con golpe franco ejecutado desde el lugar en donde el jugador infractor ha franqueado la línea de banda. Sin embargo, si el balón está en una posición más favorable para el equipo atacante cuando se interrumpe el tiempo de juego, el golpe franco será ejecutado desde este lugar. Además, el/la citado/a jugador/a debe ser excluido/a por 1 minuto. Si hay cambio antirreglamentario durante una interrupción del juego, el jugador será excluido por 1 minuto y el juego se reanudará con el saque o lanzamiento correspondiente a la situación. Si después o en ocasión de un cambio antirreglamentario se observa una actitud antideportiva grave o una agresión, el/la jugador/a culpable debe ser descalificado/a o expulsado/a respectivamente.

La vestimenta de los/as jugadores/as de campo de un equipo debe ser igual, debiendo distinguirse claramente en el color y el diseño de las del equipo contrario. Los jugadores/as que actúen como porteros/as, deben llevar una vestimenta que se distinga de la de su equipo, equipo contrario y portero/a del equipo contrario. Los/as jugadores/as llevarán números del 1 al 20, que medirán, por lo menos, 20 cms. en la espalda y 10 cms. en el pecho. El color de los números debe contrastar con el de las camisetas. Los jugadores deben llevar calzado deportivo. Está prohibido llevar protecciones para la cara y/o la cabeza, pulseras, relojes de pulsera, anillos, collares, pendientes, gafas sin cinta elástica de protección o montura sólida, así como cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores. Los jugadores que no cumplan estas normas no estarán autorizados a jugar el partido, hasta que los objetos prohibidos sean retirados. Los capitanes de los equipos deben llevar alrededor del antebrazo un brazalete, cuyo color contraste con el de la camiseta, de 4 cms. de anchura, aproximadamente.



III OLIMPIADAS NACIONALES DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS VETERINARIAS



con el contrario usando el tronco, estando de frente a él y con los brazos doblados, y mantener este contacto, con el propósito de controlar y seguir al oponente.

SE PROHIBE

a) Arrebatarse el balón al adversario con una o dos manos así como golpear el balón que se encuentra en sus manos. b) Bloquear o dificultar al contrario con los brazos, manos o piernas. c) Retener, agarrar, empujar o lanzarse sobre el contrario. d) Impedir, obstruir o poner en peligro al contrario (con o sin balón), de cualquier otra forma que resulte antirreglamentaria.

En caso de infracciones en el comportamiento con el contrario, se decretará golpe franco o lanzamiento de 7 metros a favor del equipo contrario.

Un jugador que ponga en peligro a un contrario al atacarlo, deberá ser descalificado, particularmente si: a) Desde un lado o desde atrás, golpea o tira hacia atrás del brazo ejecutor de un jugador que está lanzando o pasando el balón. b) Realiza alguna acción que tenga como consecuencia que el contrario se golpee en la cabeza o cuello. c) Golpea el cuerpo de un oponente con su pie o rodilla o de cualquier otra forma. d) Empuja a un contrario que está corriendo o saltando, o le ataca de tal forma que el contrario pierda el control de su cuerpo.

Una conducta antideportiva grave debe ser sancionada con una descalificación.

En caso de agresión el jugador infractor será expulsado.

El Gol

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.

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.

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 rebase la línea central, después del



III OLIMPIADAS NACIONALES DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS VETERINARIAS



El golpe franco se ejecuta sin toque de silbato, principalmente desde el lugar en el que se cometió la falta. Si este lugar está situado entre las líneas de área de portería y de golpe franco, el golpe franco, concedido al equipo atacante se ejecuta desde la línea de golpe franco, en su lugar más cercano.

Cuando el lanzador del golpe franco se encuentra en posesión del balón en el lugar exacto donde debe efectuarse el lanzamiento, no se le permite colocar el balón en el suelo o botarlo y luego recogerlo.

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

autorizado mediante un toque de silbato, y jugadores del equipo atacante toquen o franqueen la línea de golpe franco antes de que el balón haya salido de la mano del lanzador, se decretará golpe franco a favor del equipo defensor.

Cuando se ejecuta un golpe franco, los jugadores contrarios deben mantenerse a una distancia mínima de 3 metros del lanzador. Cuando se ejecuta en la línea de golpe franco, los jugadores del equipo defensor pueden colocarse justo en la línea del área de portería.

El lanzamiento de 7 metros

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, incluso si la comete un oficial. 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 este 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.

El saque de arbitro



III OLIMPIADAS NACIONALES DE ESTUDIANTES DE CIENCIAS VETERINARIAS



Se ordena saque de árbitro en los casos siguientes: a) Cuando jugadores de equipos diferentes cometen una falta al mismo tiempo dentro del terreno de juego. b) Cuando el balón toca el techo o algún objeto fijo por encima del terreno de juego. c) Cuando se interrumpe el juego sin que exista infracción a las reglas y ningún equipo posee el balón.

Siempre que se produzca un saque de árbitro, hay que proceder a una interrupción del tiempo de juego.

El árbitro central, en el centro del terreno de juego, lanza el balón verticalmente hacia arriba con toque de silbato.

Cuando se ejecuta un saque de árbitro, todos los jugadores, a excepción de un jugador por equipo, deben mantenerse al menos a 3 m. de distancia del árbitro que ejecuta el saque. Los jugadores que disputan el balón deben situarse al costado del árbitro, cada uno del lado de su propia portería. Sólo se puede jugar el balón después que haya alcanzado su trayectoria más alta.

Las sanciones disciplinarias

Cuando el árbitro lo considere, mostrará al jugador/a tarjeta amarilla. En caso de una segunda falta del mismo tenor efectuada por el mismo jugador, se mostrará tarjeta amarilla siendo excluido del juego por 1 minuto. Si al re-ingresar el jugador, comete una falta nuevamente del mismo tenor (que en situación normal sería amarilla) al haber sido sancionado ya en dos oportunidades, corresponde tarjeta roja y expulsión del juego.

Debe sancionarse con expulsión: En caso de agresión durante la duración del tiempo de juego, también en el exterior del terreno de juego

La expulsión se anuncia directamente al jugador culpable y al anotador/cronometrador inmediatamente después de interrumpirse el tiempo de juego. 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.