



FEDERACIÓN CANARIA DE BALONMANO



ANEXO 1

CAMBIOS A LAS REGLAS DE JUEGO - 2016

1. SIETE JUGADORES DE CAMPO.

Argumento:

La Regla 4 permanece vigente en lo que a la sustitución del portero por jugador de campo, se refiere, no obstante, se abren nuevas posibilidades de sustitución, tendentes a evitar la utilización del jugador de campo con indumentaria de portero “peto”, permitiendo la posibilidad de que en el terreno de juego coincidan hasta 7 jugadores de campo.

Reglas afectadas:

Regla 4:1 párrafo 3, Reglas 4:4-5-6-7

Modificaciones:

- 1) Un equipo puede estar en pista con siete jugadores de campo a la vez. Es el caso cuando un jugador de campo sustituye a un portero. No es obligatorio (pero sí está permitido) que vista del mismo color que la camiseta del portero.
- 2) Si el equipo está jugando con siete jugadores de campo, ninguno de ellos puede ejercer de portero, es decir, ningún jugador puede entrar en el área de portería para ejercer de portero. Cuando el balón está en juego y uno de los siete jugadores de campo entra en el área de portería evitando una clara ocasión de gol, se señala un lanzamiento desde los 7m a favor del equipo contrario. Se aplica la Regla 8:7f
- 3) En caso de sustitución, resultan aplicables las Reglas 4:4-7 (reglas normales para la sustitución de jugadores). En ese caso, el portero recupera todos sus derechos de acuerdo con las Reglas 5 y 6.
- 4) Si un equipo que está jugando con siete jugadores de pista debe ejecutar un saque de portería, uno de ellos deberá dejar la pista y entrar un portero en el área de portería para que se ejecute ese saque. Los árbitros decidirán si es necesario parar el tiempo.

2. JUGADOR LESIONADO

Motivación:

Esta modificación pretende disuadir a aquellos jugadores/as que pretender romper el ritmo del partido, simulando o sobreactuando en hipotéticas situaciones de lesión hasta el punto de requerir asistencia médica. Además de ser un comportamiento antideportivo reprochable, se está prolongando de manera innecesaria la duración del partido, lo que pudiera, en su caso, afectar a las retransmisiones televisivas. Las acciones llevadas a cabo hasta ahora por parte de Delegados IHF y árbitros no han sido suficientes para eliminar esta práctica.

Reglas afectadas:

Regla 4:11 párrafo 1:

Modificaciones:

- Si los árbitros están absolutamente seguros de que el jugador lesionado necesita tratamiento médico en la pista, inmediatamente mostrarán la gestoforma nº 15 y 16. No se permite a los oficiales de equipo rechazar su entrada en la pista de juego.

- En todos los demás casos, los árbitros pedirán al jugador que se levante y reciba atención médica fuera de la pista, antes de mostrar las gestiforma nº 15 y 16.
- Cualquier jugador u oficial que no cumpla con esta provisión será sancionado por conducta antideportiva.

El párrafo 1 se modifica como sigue:

- Tras recibir asistencia médica en pista, el jugador debe abandonar la misma.
- Sólo puede reincorporarse a la pista de juego cuando el tercer ataque de su equipo se haya completado. Los Delegados Técnicos serán los responsables de controlar esta situación.
- Un ataque comienza con la posesión del balón y termina cuando se marca un gol o el equipo que ataca pierde el balón.
- Si el jugador que necesita atención médica pertenece al equipo que está en posesión del balón, ese ataque se cuenta como primero.
- Si el jugador entra en la pista de juego antes del final de esos tres ataques, se sancionará como entrada ilegal (cambio antirreglamentario).
- Esta provisión no resulta de aplicación si el tratamiento necesario de la lesión en la pista de juego es consecuencia de un comportamiento antirreglamentario por parte de un jugador del equipo contrario que haya sido sancionado de manera progresiva por los árbitros.
- Esta regla no resulta de aplicación cuando el balón impacta en la cabeza del portero y necesita asistencia médica dentro de la pista.

3. JUEGO PASIVO

Motivación:

La dificultad que implica la aplicación de los criterios del juego pasivo, especialmente tras el aviso “advertencia” de juego pasivo, ha llevado a realizar cambios tendentes a reducir la subjetividad en beneficio de la objetividad en la sanción técnica de juego pasivo. No obstante, a este respecto permanecen vigentes y sin cambios, en su actual redacción, las Reglas 7:11 y 7:12 y la Aclaración 4, secciones A, B y C y el anexo E.

Reglas afectadas:

Aclaración 4, sección D

Modificaciones:

- Tras señalar el aviso, los árbitros pueden señalar juego pasivo en cualquier momento, si no consideran que se esté intentando alcanzar una ocasión de lanzar a portería.
- Tras señalar el aviso, el equipo avisado tiene un total de 6 pases para lanzar a portería.
- Si tras un máximo de 6 pases no se ha efectuado un lanzamiento a portería, uno de los árbitros señala juego pasivo (golpe franco para el otro equipo).
- Si se concede un golpe franco para el equipo atacante, el número de pases no se interrumpe.
- Si el equipo defensor bloquea un lanzamiento, el número de pases no se interrumpe.
- Si el equipo defensor comete una falta tras el sexto pase, pero antes de que los árbitros señalen juego pasivo, la infracción se sancionará con golpe franco para el equipo atacante. En este caso, el equipo atacante tiene un pase adicional para completar el ataque, aparte de la posibilidad de ejecutar un lanzamiento directo.
- El número de pases lo valoran los árbitros en función de su observación de los hechos, de acuerdo con la regla 17:11, párrafo 1.

4. ÚLTIMO MINUTO

Motivación:

El cambio llevado a cabo en esta regla en el año 2010, era tendente a evitar o reducir comportamientos antideportivos o faltas graves en el último minuto de un partido que persiguiesen impedir a toda costa que el equipo contrario tratase de obtener un mejor resultado final (empatar o ganar), consiguiendo con ello mantener la emoción hasta los instantes finales. Sin embargo, el éxito de esta medida ha sido parcial, y continuamos viendo

acciones graves que llevan a un equipo a mantener un determinado resultado sin importarle las consecuencias posteriores al partido de los jugadores infractores.

Por otro lado, la afección temporal de esta situación aún minuto se considera demasiado largo para esta regla, por cuanto ese tiempo es más que suficiente para que se puedan marcar dos o más goles.

Reglas afectadas:

Reglas 8:5, 8:6, 8:10c, d

Modificaciones:

- En lugar del minuto final, las provisiones especiales se aplicarán solo a los últimos 30 segundos.

- La regla de los últimos 30 segundos será aplicable al final del período regular de juego de un partido, así como al final de la primera y segunda prórrogas.

1. La frase “último minuto del partido” se deberá reemplazar por “los últimos 30 segundos de un partido”.

2. Una falta bajo la Regla 8:10c (sin balón en juego) se sancionará con una descalificación sin informe escrito, y deberá señalarse un lanzamiento desde los 7m a favor del equipo contrario.

3. Una falta bajo la Regla 8:10d (con balón en juego) y 8:5 se sancionará con descalificación sin informe escrito, y deberá señalarse un lanzamiento desde los 7m a favor del equipo contrario.

4. Una falta bajo las Reglas 8:10d (con balón en juego) y 8:6 se sancionará con descalificación con informe escrito, y deberá señalarse un lanzamiento desde los 7m a favor del equipo contrario.

5. En los casos 3) y 4) será de aplicación lo siguiente:

5.1. El atacante puede lanzar y marca gol: no hay lanzamiento de 7m

5.2. El atacante pasa el balón y su compañero no marca gol: hay lanzamiento de 7m
5.3. El atacante pasa el balón y su compañero marca gol: no hay lanzamiento de 7m

5. TARJETA AZUL

Motivación:

Se pretende distinguir que descalificaciones se corresponden a la regla 8:5 y en consecuencia no implican consecuencias más allá del propio partido y que descalificaciones se corresponden con la regla 8:6, en las que es obligatorio realizar un informe escrito al finalizar el partido, utilizando para estas últimas un elemento externo diferente a las primeras, consiguiendo con ello mejorar la información no solo a los participantes, sino también a los espectadores y a la prensa.

Reglas afectadas:

Regla 16:8 (Reglas 8:6, 8:10), último párrafo

Modificaciones:

- Se proporciona información enseñando la tarjeta azul (además de la tarjeta roja).

- La tarjeta azul deberá estar en posesión de los árbitros.

- Los árbitros mostrarán en primer lugar la tarjeta roja y después, tras una breve discusión, la tarjeta azul.