

FÉDÉRATION



INTERNATIONALE DE SPORT KIN-BALL®

Reglamento Oficial

KIN-BALL®

Edición 2012.11



*Traducido por Elena Romero
Club Deportivo B105
<http://clubdeportivo.elb105.es>*

Reglamento Oficial

KIN-BALL®

Documentos originales

Noviembre 2011

SBN 2-922288-24-2

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Québec

Dépôt légal – Bibliothèque nationale du Canada

Revisión Junio 2012

Traducción realizada por Elena Romero. Febrero 2012

Revisión por Francisco Tirado. Marzo 2012

Revisión Elena Romero. Julio 2012

Revisión por Francisco Triado. Noviembre 2012

Club Deportivo B105

<http://clubdeportivo.elb105.es>

En este documento, el género masculino se utiliza con el objetivo de aligerar el texto. La utilización de la forma masculina designa tanto a las mujeres como a los hombres.

Todos los derechos reservados © International KIN-BALL® Federation

*OMNIKIN® y el KIN-BALL® son marcas de Omnikin Inc.
y no pueden ser usadas sin el consentimiento previo de Omnikin Inc.*

Tabla de contenido

Artículo 1	Desarrollo general	6
Artículo 2	Instalación y material	7
2.1	Límites y dimensiones de la superficie de juego	7
2.2	Disposición del campo	8
2.3	Equipamiento	9
Artículo 3	Equipos, funciones y responsabilidades	10
3.1	Funciones y deberes del entrenador, entrenador asistente y fisioterapeuta.	10
3.2	La función de capitán del equipo	11
3.3	Funciones y deberes del jugador	11
Artículo 4	Los árbitros	12
4.1	El árbitro principal	12
4.2	El árbitro asistente	13
4.3	Uso de los brazaletes arbitrales	13
4.4	El anotador	13
4.5	El cronometrador	13
Artículo 5	Duración y Desarrollo del partido	14
5.1	Duración del partido	14
5.2	Desarrollo del partido	14
Artículo 6	Definiciones	16
6.1	Llamada:	16
6.2	Lanzamiento:	16
6.3	Desplazamiento:	16
6.4	Pase:	16
6.5	Cálculo de la distancia de 1,83m:	16
6.6	Contacto:	16
6.7	Posesión:	16
6.8	Control:	16
6.9	Eje corporal:	16
Artículo 7	Reglas del juego	17
7.1	Falta de llamada	17
7.2	Falta de contacto	19
7.3	Balón perdido	19
7.4	Fuera	19
7.5	Pendiente descendente	20

7.6	Lanzamiento corto _____	21
7.7	Reanudación del juego _____	22
7.8	Falta de tiempo _____	23
7.9	Pasos _____	23
7.10	Desplazamiento ilegal _____	24
7.11	Pinzamiento del balón _____	24
7.12	Doble lanzador _____	25
7.13	Balón agarrado por la boca _____	25
7.14	Ataque ilegal _____	26
7.15	Defensa ilegal _____	26
7.16	Avisos _____	27
7.17	Cálculo de la puntuación _____	29
Artículo 8 Reglas relacionadas con el tiempo _____		30
8.1	Tiempo de juego _____	30
8.2	Tiempo muerto _____	30
Artículo 9 Interpretaciones _____		31
9.1	Resumen de los puntos que conciernen AL PASE _____	31
9.2	Resumen de los puntos que conciernen al DESPLAZAMIENTO EN ATAQUE _____	31
Artículo 10 _____		32
<i>Procedimientos de arbitraje</i>		
10.1	Procedimiento de intervención para un sólo árbitro. _____	32
10.2	Procedimiento de intervención para dos árbitros. _____	32
10.2.1	Procedimiento para el árbitro principal _____	32
10.2.2	Procedimiento para el árbitro asistente _____	32
10.3	Procedimiento de arbitraje para los avisos _____	33
10.4	Procedimiento de arbitraje para los cambios de jugadores _____	33
10.5	Procedimiento de arbitraje para el tiempo muerto _____	34
Historial de Revisiones _____		35
Rev. Febrero 2012 _____		35
Rev. Marzo 2012 _____		35
Rev. Julio 2012 _____		35
Rev. Noviembre 2012 _____		35

Indice de Figuras

<i>Figura 1: Disposición del campo tipo 1</i>	8
<i>Figura 2: Disposición del campo tipo 2</i>	8
<i>Figura 3: Lanzamientos considerados descendentes</i>	20
<i>Figura 4: Lanzamientos aceptados</i>	20
<i>Figura 5: Lanzamiento en parábola aceptado</i>	21
<i>Figura 6: Distancia mínima que debe recorrer el balón</i>	21
<i>Figura 7: Esquemas de pies de pivote aceptados</i>	23
<i>Figura 8: Esquemas de pies de pivote rechazados</i>	23
<i>Figura 9: Posición de un solo árbitro</i>	32
<i>Figura 10: Posición de dos árbitros</i>	33

Indice de Tablas

<i>Tabla 1: Falta de llamada por ataque injustificado</i>	18
<i>Tabla 2: Posibilidad de repetir lanzador</i>	25

ARTÍCULO 1 DESARROLLO GENERAL

Un partido de KIN-BALL® sport se desarrolla entre tres equipos de cuatro jugadores cada uno sobre el terreno de juego. El objetivo de este deporte es coger el balón con cualquier parte del cuerpo, por parte del equipo llamado a recibir, antes de que toque el suelo. El equipo que coge el balón vuelve a lanzarlo a otro equipo y el juego prosigue hasta que se cometa una falta. Cuando un equipo comete una falta, según las reglas del juego, se concede un punto a cada uno de los otros dos equipos.

Véase el párrafo 7.17 para determinar el funcionamiento y la puntuación que lleva a ganar un partido.

El KIN-BALL® sport, tal y como está descrito, se juega con equipos mixtos o no.

ARTÍCULO 2 INSTALACIÓN Y MATERIAL

2.1 Límites y dimensiones de la superficie de juego

La superficie de juego está delimitada por las paredes, el suelo, el techo, o por cualquier obstáculo fijo que se encuentre en el pabellón. El tamaño de la superficie de juego puede variar dependiendo del tamaño de la sala, hasta un máximo de 20m x 20m (66 pies x 66 pies). Si la superficie de juego está delimitado por líneas, éstas deben ser continuas, del mismo color, y de una anchura mínima de 5 centímetros (2 pulgadas).

- a) En las principales competiciones oficiales de la Federación Internacional de Kin-Ball (FIKB), las dimensiones serán 20m x 20m (66 pies x 66 pies). El campo de juego será delimitado por líneas o paredes.
- b) En las competiciones nacionales, las asociaciones nacionales tienen autoridad para aprobar los terrenos de juego.
Las dimensiones recomendadas son 15,28m x 18,34m (50 pies x 60 pies).
- c) En las competiciones regionales, los clubes afiliados a federaciones nacionales tienen autoridad para aprobar los terrenos de juego.
Las dimensiones recomendadas son 12,22m x 15,28m (40 pies x 50 pies).

2.2 Disposición del campo

En la siguiente figura, se muestran ejemplos de la disposición de los elementos en el terreno de juego en competiciones internacionales de Kin-Ball® sport. Se pueden utilizar otras disposiciones pero la organización debe cumplir, siempre que sea posible, las siguientes condiciones:

- Los bancos de todos los equipos deben colocarse de modo que los miembros del equipo puedan ver el marcador oficial.
- Los bancos de todos los equipos deben colocarse de manera que los miembros del equipo puedan ver el cronómetro oficial.

Ejemplos de disposiciones del campo:

Figura 1: Disposición del campo tipo 1

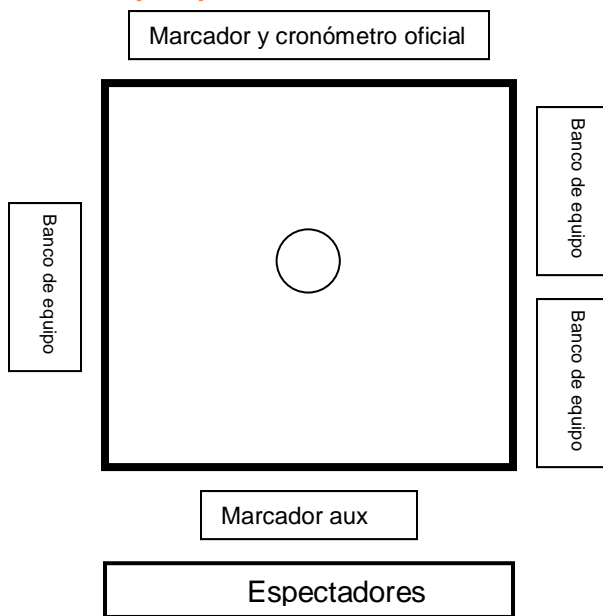
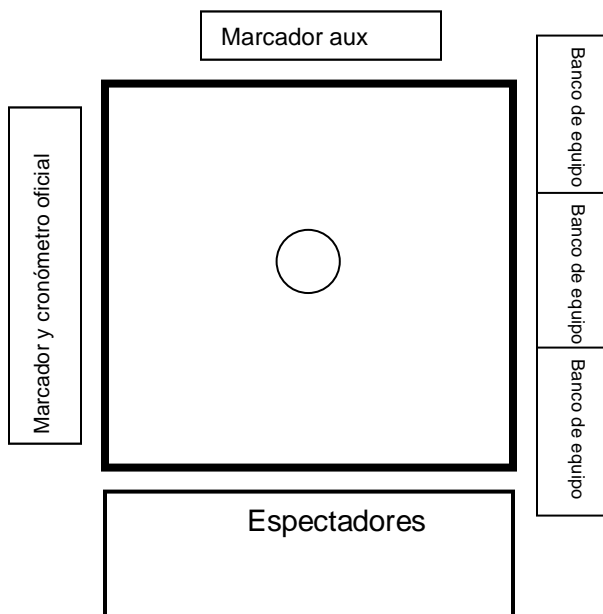


Figura 2: Disposición del campo tipo 2



2.3 Equipamiento

- a) Cada pista de competición debe disponer de dos balones de 1.2 metros (48 pulgadas) que cumplan con los estándares de la FIKB.
- b) Dorsales identificativos en los tres colores oficiales: azul (o rosa), gris y negro, en respuesta a las normas FIKB.
- c) Un marcador que cumpla los estándares de la FIKB. Este marcador debe estar claramente visible tanto para los espectadores como para toda persona involucrada en el juego
- d) Un inflador que cumpla los estándares de la FIKB.
- e) Una hoja de acta oficial de la FIKB que debe ser rellenada antes, durante y después del partido (véase el Apéndice G).
- f) Un cronómetro electrónico (o eléctrico de tipo Gralab). Este cronómetro debe estar claramente visible tanto para los espectadores como para toda persona involucrada en el juego.
- g) Un sonido que indique el comienzo y el final de un período o del partido. Este sonido puede estar integrado en el cronómetro o ser completamente independiente (por ejemplo, una sirena de aire comprimido).
- h) Un dado de seis caras con los 3 colores oficiales, a razón de 2 caras por color.

ARTÍCULO 3 EQUIPOS, FUNCIONES Y RESPONSABILIDADES

Cada equipo está formado por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 8, entrenador principal, asistente y fisioterapeuta.

Una célula se compone de 4 jugadores de un mismo equipo. Sólo hay una célula de cada equipo en el terreno de juego.

3.1 *Funciones y deberes del entrenador, entrenador asistente y fisioterapeuta.*

- a) Ellos, junto a sus equipos, deben respetar las normas del juego y de la carta de Espíritu deportivo. En consecuencia, su comportamiento entra dentro de la jurisdicción del árbitro.
- b) Son responsables del comportamiento de su equipo tanto dentro del área de juego como en el banquillo.
- c) Deben tener filosofía de 'juego limpio'.
- d) Deben mantener la calma y el auto-control durante el juego.
- e) Deben tranquilizar a los jugadores frente a las decisiones arbitrales.
- f) Debe supervisar el trabajo del capitán.
- g) El entrenador puede pedir un tiempo muerto.
- h) No pueden protestar.
- i) Sólo el fisioterapeuta y los entrenadores (principal y asistente) que figuren en el acta pueden permanecer de pie durante el partido. Deben situarse delante o detrás de su banquillo.

Si un equipo considera que sus intereses han sido perjudicados por una decisión arbitral o por cualquier evento ocurrido durante el partido, puede proceder de la siguiente manera:

- El entrenador puede pedir un tiempo muerto para hacer la observación al árbitro, siempre de una forma tranquila y cortés, tan pronto como sea posible (inmediatamente si el balón no está en juego o en la siguiente falta si lo está).
- El árbitro empleará todo el tiempo necesario para explicar su decisión o, si es necesario, para corregir la situación.

3.2 La función de capitán del equipo

- a) Representa a su equipo en el campo. Es el único jugador del equipo que puede dirigirse al árbitro para obtener información **esencial** sobre la aplicación o interpretación de las reglas. Debe hacerlo cortésmente, esporádicamente, y solo cuando el balón no esté en juego.

Se considera que el balón no está en juego cuando se ha pitado una falta, durante un tiempo muerto o cuando el árbitro, por cualquier razón, interrumpe el juego.

Si el capitán del equipo se encuentra en el banquillo puede, en el momento oportuno, entrar en el campo para preguntar o pedir información **esencial** al árbitro.

- b) Si durante un partido el capitán debe dejar de jugar (lesión) y no puede asumir su papel, el entrenador deberá designar al árbitro principal otro jugador como capitán del equipo para el resto del partido.
- c) El capitán se identifica con una tira blanca de 5cm x 2,5cm (brazalete) situada a la izquierda por encima del pecho o por una "C" colocada en el peto en la misma posición.
- d) Debe velar por la correcta actuación de la célula en juego (orden de lanzador, posición, espíritu de equipo, etc.).
- e) Debe tener filosofía de 'juego limpio'.
- f) Debe tranquilizar a los jugadores en juego.
- g) Puede pedir un tiempo muerto.

3.3 Funciones y deberes del jugador

- a) Debe conocer y aplicar las reglas del juego.
- b) Debe aceptar las decisiones arbitrales con deportividad. Si hay alguna duda, sólo el capitán puede pedir aclaraciones al árbitro.
- c) Debe comportarse de forma deportiva y según los siguientes principios:
- Ser cortés con árbitro y oponentes.
 - Evitar acciones o actitudes que intenten influenciar las decisiones arbitrales.
 - Evitar todas las acciones o actitudes encaminadas a retrasar el juego.
 - No puede pedir explicaciones al árbitro (a excepción del capitán).
 - No puede contestar las decisiones arbitrales.
 - No puede protestar.

ARTÍCULO 4 LOS ÁRBITROS

4.1 El árbitro principal

- a) Debe aplicar todas las reglas del juego.
- b) Es responsable del acta de partido y registra todo lo necesario para el desarrollo del juego.
- c) Es responsable de verificar las condiciones del campo así como del funcionamiento del equipamiento que se utilizará en el partido.
- d) Debe decidir y registrar en el acta de partido los avisos mayores y menores
- e) Debe elegir al azar el equipo que empezará el partido (ver 5.2a)
- f) Tiene la última decisión en todo el transcurso del juego. Su decisión no puede ser discutida ni por los entrenadores ni por los jugadores.
- g) Puede pedir tiempo muerto por cualquier razón.
- h) Tiene la potestad para tomar cualquier decisión sobre cualquier punto no especificado en este reglamento.

Comentario: El árbitro debe dar parte al organizador de la competición sobre cualquier litigio que ocurra durante el partido que no conste en las normas.

- i) El equipamiento arbitral consta de:
 - Una chaqueta amarilla oficial llevada por encima de un suéter de mangas negras.
 - Para los árbitros nivel 2: un suéter rojo oficial con mangas negras
 - Para los árbitros nivel 3: un suéter amarillo oficial con mangas negras.
 - Calzado deportivo.
 - Un silbato
 - Una insignia que le identifique como árbitro principal nivel III.
 - Brazaletes con los colores oficiales.
 - Una tarjeta amarilla y una tarjeta roja
- j) Tiene potestad para descalificar a un equipo o un jugador si, después de haberle advertido, se niega a jugar o continuar el partido o si, por sus acciones, impide el desarrollo del partido.
- k) Los árbitros tienen autoridad para tomar decisiones sobre infracciones a las normas, ya sea en el campo o fuera de él. Sin embargo, la firma del árbitro principal del acta de partido da por terminada la relación de los árbitros con el partido.

Así que si durante el período comprendido entre el final del tiempo de juego y la firma del acta de partido, los jugadores, los entrenadores, o el fisioterapeuta muestran una conducta antideportiva, el árbitro registrará el incidente en el acta. Los avisos durante este tiempo serán considerados como mayores y sólo se restarán los puntos de espíritu deportivo

- l) Si el árbitro principal se lesiona durante el partido y no puede reincorporarse, puede ser sustituido.
- m) Debe revisar el equipamiento de los jugadores y rechazar cualquier objeto que pueda ser peligroso (protección rígida, reloj, joyas, sombreros, etc.).

4.2 El árbitro asistente

- a) Estará presente a partir del nivel 3 de arbitraje para competiciones de alto nivel. Asiste al árbitro principal para la correcta aplicación de las reglas
- b) Es el encargado de lanzar el dado oficial para el sorteo.
- c) Si el árbitro asistente se lesiona durante el partido y no puede reincorporarse, puede ser sustituido.

4.3 Uso de los brazaletes arbitrales

Es el método oficial para identificar al equipo que comete una falta. Deben colocarse de la manera siguiente:

- El brazalete negro es identificado con las mangas negras del árbitro.
- El brazalete gris se lleva sobre la muñeca derecha.
- El brazalete azul (o rosa) se lleva sobre la muñeca izquierda.

4.4 El anotador

- a) Es responsable del marcador.
- b) Realiza su función en la mesa del marcador, situada en la pared donde no se encuentran los banquillos (ver figura 2.2).

4.5 El cronometrador

- a) Se encarga de cronometrar el tiempo de cada periodo y del partido.
- b) Se encarga de cronometrar el tiempo entre periodos.
- c) Avisa al árbitro principal de cualquier problema relacionado con los tiempos.
- d) Inicia el cronómetro en el momento en el que el árbitro señala el comienzo del partido.
- e) Anuncia el final del tiempo de juego, de cada periodo y del partido usando una potente señal acústica. Ésta hace que el balón quede “fuera de juego” y detiene el juego.

Comentario: Si no funciona la señal, debe usar cualquier otra señal y alertar al árbitro inmediatamente.

- f) Realiza sus funciones en la mesa del cronometrador, situada en la pared donde no se encuentran los banquillos (ver figura 2.2).

ARTÍCULO 5 DURACIÓN Y DESARROLLO DEL PARTIDO

5.1 Duración del partido

- a) Un partido de KIN-BALL® sport consta de periodos de duración idéntica (7 minutos).
- b) Está permitida una pausa de 2 minutos entre periodos. El equipo que relanza el juego se determina por un sorteo realizado con el dado oficial.

Comentario: La duración de un partido de KIN-BALL® sport puede variar y será decidida por las instancias apropiadas según la categoría del partido.

1. Para una competición internacional de nivel Sénior (como la Copa del Mundo o el campeonato europeo: la decisión la toma la FIKB.
2. Para una competición internacional de nivel Junior: la decisión la toma la organización que alberga el torneo.
3. Para cualquier otra competición: la decisión la toma la federación del país que alberga el evento o la organización del torneo.

5.2 Desarrollo del partido

- a) Sorteo: los capitanes de equipo y los árbitros se reúnen en el centro del campo para el sorteo y las consignas previas al partido. Los otros miembros de los equipos deberán permanecer en sus respectivos banquillos. El árbitro asistente tira el dado y el color que aparece en la parte superior determina el equipo que comienza.

Tras el sorteo, el árbitro principal llama a los jugadores a colocarse en el campo con un pitido largo.

- b) Saque inicial: El saque inicial señala el inicio del partido o periodo. Debe realizarse desde el centro del campo.
- c) Una vez realizado el saque inicial, el juego continúa hasta que se comete una falta. El equipo en posesión del balón realizará una llamada y golpeará el balón.
- d) La recepción del balón puede hacerse con cualquier parte del cuerpo sin que la pelota toque el suelo marcado por los límites de la superficie de juego, incluyendo los obstáculos fijos situados dentro o fuera de la superficie de juego.
- e) Se considera que el balón está "dentro" si toca la línea que limita el campo de juego en el momento de contacto con el suelo. Se considera el balón "fuera" si no está dentro de los límites del campo o en contacto con la línea que marca el terreno de juego.
- f) Cuando se comete una falta, se concede un punto a cada uno de los equipos que no han cometido la falta.
- g) Las sustituciones están permitidas sólo cuando se comete una falta o en caso de lesión.
- h) Reinicio del juego: El juego se reinicia después de una detención del juego señalada por el árbitro.

El punto de reinicio de juego es el punto donde se encontraba el balón en el momento de la detención.

Una vez que el árbitro coloca el balón en el lugar correspondiente, el equipo en posesión del balón tiene 10 segundos para colocarse en posición de lanzamiento.

La posición de reinicio se considera adecuada tan pronto como tres jugadores están en contacto con el balón, a menos que el equipo en posesión se coloque en una formación estratégica de ataque. En cualquier caso, la pelota no debe tocar el suelo.

En el momento de reiniciar el juego, el equipo que ha cometido la falta tiene derecho a mover el balón dentro de un perímetro de 2 diámetros (2,44m) desde el punto de reinicio de juego

El equipo en posesión del balón, puede moverse antes o después de los dos toques de silbato que marcan el reinicio del juego.

- i) Final del partido o periodo: Será marcado por el sonido del cronómetro y/o por el árbitro. El balón se considera fuera de juego a partir de cualquiera de los sonidos.

Interpretaciones:

- *Se considera que el balón está en juego si el equipo llamado pierde el balón o comete una falta (de acuerdo con las reglas de juego) antes del sonido del cronómetro, incluso si el árbitro no ha tenido tiempo de señalar la falta.*
- *El balón se considera fuera de juego si la falta se comete al mismo tiempo o después del sonido del cronómetro.*

ARTÍCULO 6 DEFINICIONES

6.1 **Llamada:**

Acción de nombrar al equipo que deberá recibir el balón.

6.2 **Lanzamiento:**

Existe el lanzamiento cuando todos los jugadores del equipo atacante demuestran la intención de enviar el balón al equipo adversario.

- Es necesario que la persona o personas que tengan intención de lanzar el balón al equipo contrario toquen el balón. Las acciones que causan el contacto y el movimiento de la pelota serán consideradas como movimiento inicial. El lanzamiento se termina cuando el movimiento inicial del lanzador se ha completado.
- Sin embargo, si la defensa entra en contacto con la pelota después del comienzo del movimiento inicial y antes de final del mismo, se considera que el balón pertenece a la defensa. En cualquier caso, el lanzador siempre puede completar su movimiento.

6.3 **Desplazamiento:**

Es la acción de mover el balón de un lado a otro mientras se mantiene el contacto físico continuo entre al menos uno de los jugadores y el balón. Para que un movimiento de balón sea considerado como un desplazamiento, es necesario que el acto de mover el balón se haga intencionalmente y la pelota esté controlada por el equipo que realiza el movimiento.

6.4 **Pase:**

Acción de enviar el balón por el aire de (al menos) un jugador a (por lo menos) otro jugador. Para ser considerado un pase, el jugador que envía la pelota debe tener el control de ésta, que el acto de enviar el balón se haga intencionalmente, que el contacto con la bola se interrumpa y que haya uno o más destinatarios de ese pase. Es labor del árbitro determinar si un jugador es un receptor válido o no.

6.5 **Cálculo de la distancia de 1,83m:**

El árbitro calcula esta distancia a partir de la parte del balón más próxima al defensa.

6.6 **Contacto:**

Se considera contacto que un jugador del equipo llamado a recibir toque el balón con cualquier parte de su cuerpo tanto si controla el balón como si no.

6.7 **Posesión:**

Se considera que un jugador o equipo tiene la posesión del balón si tiene contacto con la pelota después del tiro.

6.8 **Control:**

Un equipo controla el balón cuando el árbitro considera que son capaces de inmovilizarlo.

6.9 **Eje corporal:**

El eje del cuerpo es una columna vertical de aire situada por encima del jugador que tiene el balón y que incluye los hombros del mismo. De hecho, representa el espacio que ocuparía el jugador si se levantara de forma vertical.

ARTÍCULO 7 REGLAS DEL JUEGO

7.1 Falta de llamada

- a) Un lanzamiento siempre debe ir precedido de la palabra "Omnikin" seguida obligatoriamente del color del equipo que debe recibir el balón (por ejemplo: Omnikin negro). Además, la llamada debe ser corta, lo que significa que debe haberse realizado completamente antes del momento del lanzamiento.

En juego, para ser considerada válida, la llamada debe completarse **antes** del golpeo y **después** de haber sido hecho un contacto con el balón. La llamada debe ser repetida si fue hecha antes de que se hiciera el contacto.

- b) En el saque inicial o durante los reinicios de juego, la llamada completa debe realizarse después de los dos toques de silbato del árbitro para que se considere válida. Se debe repetir la llamada si se hace antes de los dos toques de silbato. La pronunciación en la llamada debe ser exacta. Debe oírse claramente cada palabra por separado.

Comentario: durante el lanzamiento, los jugadores de la célula atacante pueden comunicarse entre ellos siempre que esto no perjudique la llamada ni el buen desarrollo del juego.

- c) Uno o dos jugadores puede o pueden decir Omnikin seguidos del color del equipo elegido. Sin embargo, durante la llamada, no debe oírse más que un jugador y no más de una palabra a la vez.
- d) Sólo se puede decir un color después de haber pronunciado Omnikin. Los ejemplos siguientes son llamadas **aceptadas** después de que se haya producido un contacto con el balón o después de los dos toques de silbato (al inicio o reinicio del juego)

- Omnikin-negro Omnikin-negro (golpeo)
- Gris-Omnikin-gris (golpeo)
- Omnikin-negro «palabra» (golpeo)
- Azul-Omnikin-negro (golpeo)
- Omnikin-gris-gris (golpeo)
- Omni-Omnikin-azul (golpeo)
- Omni-negro Omnikin-gris (golpeo)

Los ejemplos siguientes se consideran **faltas de llamada** cuando son realizadas después de que haya habido un contacto con el balón o después de los dos toques de silbato (al inicio o reinicio del juego)

- Omnikin-azul Omnikin-gris (golpeo)
- Omnikin-Omnikin-negro (golpeo)
- Omnikin-gris-azul (golpeo)
- Omnikin «Nombre de un jugador» azul (golpeo)
- Omnikin-verde (golpeo)
- Omnikin-“hum...”-rosa (golpeo)
- Omnikin-negro-Omnikin (golpeo)

Falta de llamada por ataque injustificado

Un equipo no puede llamar a otro con dos o más puntos de diferencia con él, a menos que el equipo llamado esté en cabeza.

En el caso de que el equipo que llama esté en cabeza en solitario, debe llamar obligatoriamente al equipo que va segundo.

En el caso de que el equipo que llama esté empatado en cabeza, debe llamar al equipo con el que empató, a menos que el tercer equipo se encuentre a un punto de diferencia.

Para que haya una falta de llamada por ataque injustificado, la llamada debe ser considerada válida.

El árbitro concederá una falta de llamada por ataque injustificado inmediatamente después de la llamada. Esta falta no se aplica en el último minuto de juego del séptimo periodo o en las prórrogas a 3 equipos para decidir la primera posición que se juegan al término del séptimo periodo.

Diferentes ejemplos de puntuación en los que existe o no falta de llamada por ataque injustificado se muestran en la tabla 1.

Tabla 1: Falta de llamada por ataque injustificado

Puntuación			Ejemplo de falta de llamada por ataque injustificado
Rosa	Gris	Negro	
14	12	10	o Gris llama negro o Negro llama gris o Rosa llama negro
13	12	11	Rosa llama negro
14	13	11	o Rosa llama negro o Negro llama gris o Gris llama negro
16	16	12	o Rosa llama negro o Gris llama negro
14	13	13	No hay posibilidad de ataque injustificado
16	12	12	No hay posibilidad de ataque injustificado
15	15	14	No hay posibilidad de ataque injustificado

7.2 Falta de contacto

Los cuatro jugadores de la célula atacante deben estar en contacto físico con el balón en el momento del lanzamiento.

- Si la trayectoria del balón es modificada por alguna parte del cuerpo (espalda, la cabeza u otras) de un jugador de la célula atacante después de que el lanzamiento se haya efectuado, el árbitro señalará falta de contacto, ya que cuando se produce el último contacto con el balón los cuatro miembros de la célula no están en contacto con él.
- Un transporte es el hecho de acompañar el balón durante el lanzamiento, por lo que al menos uno de los cuatro jugadores del equipo pierde el contacto con el balón.

7.3 Balón perdido

Después de un lanzamiento, para que el balón se considere perdido, éste debe tocar el suelo dentro o en los límites del terreno de juego y una de las siguientes condiciones debe cumplirse:

- El lanzamiento debe haber recorrido al menos 1,8 m (o 6 pies) y al menos una parte de su trayectoria debe haber sido horizontal o de pendiente ascendente. Si el lanzamiento no cumple con estas condiciones, para ser considerado balón perdido, un miembro del equipo nombrado debe haber tocado el balón antes de que toque el suelo dentro o en los límites del terreno de juego.
- Si un equipo tiene el control de la pelota y ésta toca el suelo antes de su lanzamiento dentro o en los límites del terreno de juego, se considera balón perdido.
- Si un equipo en posesión del balón hace un movimiento de la pelota apuntando deliberada o accidentalmente a un jugador oponente y después de esto la pelota toca el suelo en el interior o en los límites del terreno de juego, se considera balón perdido.

7.4 Fuera

La pelota se considera fuera si toca el suelo fuera de los límites del campo o toca algún obstáculo fijo. El equipo que es sancionado con esta falta es el que está en posesión del balón cuando éste toca el suelo fuera de los límites del juego o toca algún obstáculo fijo.

El lanzamiento debe realizarse dentro de los límites del campo. Si los límites están marcados por una línea, se puede tomar carrerilla desde fuera del campo. Sin embargo, una parte del cuerpo de cada miembro de la célula debe estar en contacto y en el interior de la superficie cuando estén en contacto con el balón.

Un jugador se considera fuera cuando ninguna parte de su cuerpo está en contacto con la superficie de juego o con la línea que la limita al tocar el balón, a menos que su cuerpo esté totalmente dentro del campo.

Si un defensa está fuera de los límites y atrapa el balón cuando ninguna parte de su cuerpo está en contacto con el interior o los límites del campo, se considera fuera.

En el reinicio del juego, los jugadores del equipo atacante en contacto con el balón deben tener al menos una parte del cuerpo en el interior y en contacto con la superficie de juego.

Si un jugador toma impulso en el **interior** o **sobre la línea** que delimita la superficie de juego, puede tocar el balón. Sin embargo, no debe estar tocando el balón en el momento en el que vuelva a tocar el suelo si esto se produce únicamente en el exterior del campo.

En una situación de pase, se considera fuera si el equipo en posesión del balón lo lanza deliberadamente a un jugador de un equipo rival y después de esto el balón toca un obstáculo fijo o el suelo fuera del campo.

En el caso de que el límite lo marque una pared, un jugador puede tomar impulso en la pared para recuperar el balón.

Si el balón sale del terreno de juego, el reinicio se hará desde el lugar más cercano al lugar donde se produjo el paro del juego.

7.5 Pendiente descendente

Una parte de la trayectoria del lanzamiento debe ser horizontal o ascendente.

Un lanzamiento se considera descendente cuando ninguna parte de su trayectoria ha sido horizontal o ascendente (ver figuras 3 y 4) y si ningún jugador del equipo defensor ha tocado el balón antes de que toque el suelo dentro o sobre los límites del campo.

Figura 3: Lanzamientos considerados descendentes

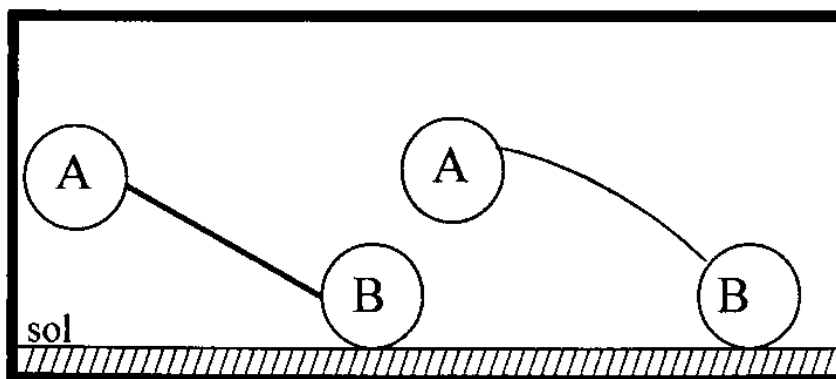
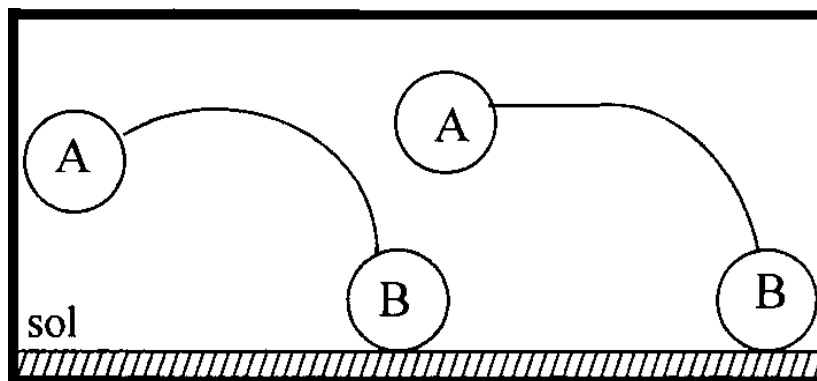
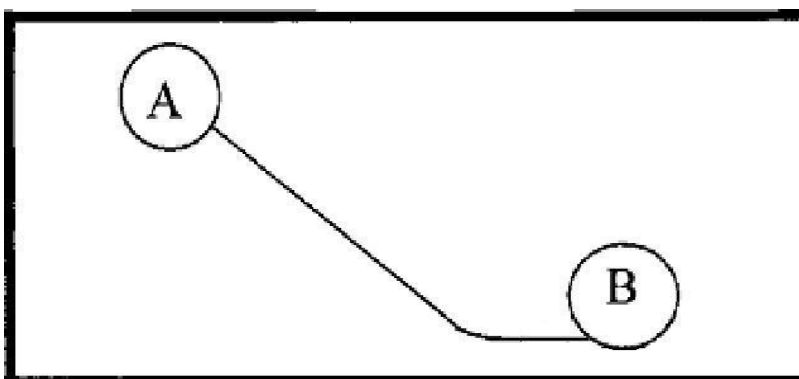


Figura 4: Lanzamientos aceptados



Se acepta un lanzamiento en “parábola” sólo si una parte de su trayectoria es horizontal o ascendente antes de tocar el suelo.

Figura 5: Lanzamiento en parábola aceptado



Si un lanzamiento es descendente y un jugador del equipo no llamado situado a más de 1,8m toca en primer lugar el balón, se produce una de las siguientes situaciones:

- Si se modifica la trayectoria, hay obstrucción involuntaria y se reinicia el juego.
- Si la trayectoria del balón no se modifica, se considera descendente.
- Si el jugador no ha intentado evitar al máximo el toque del balón, se considera obstrucción voluntaria (ver 7.1b).

Comentario:

Se considera que se modifica la trayectoria del balón cuando la línea de movimiento se rompe.

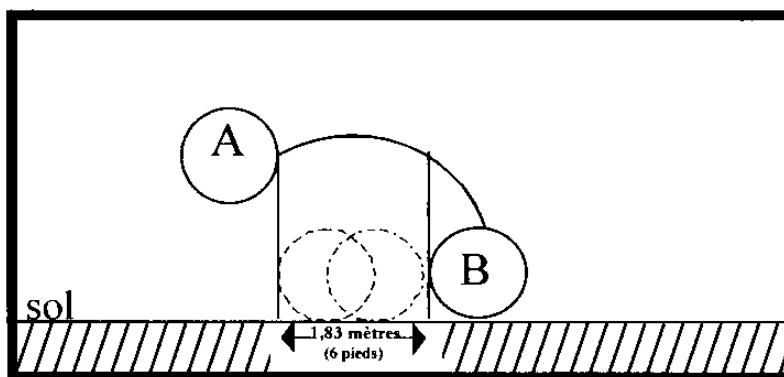
7.6 Lanzamiento corto

a) Distancia mínima que el balón debe recorrer:

La pelota debe recorrer al menos 1,8 metros (6 pies) en proyección sobre el suelo. Para calcular esta distancia, se puede tener en cuenta que entre el balón a la salida (A) y el balón en el momento de tocar el suelo (B) debe ser posible colocar una vez y media el diámetro de la bola (ver Figura 6).

Un lanzamiento se considera corto cuando la pelota no recorre los 1,8 metros (6 pies) (ver Figura 6) y ningún jugador del equipo nombrado toca el balón antes de que toque el suelo en o sobre los límites del terreno de juego.

Figura 6: Distancia mínima que debe recorrer el balón



7.7 Reanudación del juego

Descripción:

La reanudación del juego no modifica la puntuación de los equipos.

Para determinar el punto de reanudación del juego y el equipo que estará en posesión de la pelota, se pueden dar dos posibilidades:

1. Si el incidente que causa la reanudación del juego (ver obstrucción involuntaria) se produce antes de que el equipo llamado pueda controlar el balón*, el equipo atacante reanuda el juego en posesión de la pelota y en el lugar donde se realizó el golpeo.

*Interpretación: *Controlar: Un equipo controla la pelota cuando el árbitro juzga que puede inmovilizarla.*

2. Si el incidente se produce después de que el equipo llamado controle el balón, éste equipo reanuda el juego en posesión del balón. El punto de reinicio será aquel en el que se encontraba la pelota en el momento de producirse el incidente.

No se podrán sustituir jugadores en la reanudación del juego (salvo caso de lesión).

Obstrucción involuntaria:

Si se produce un contacto involuntario entre uno y/o dos jugadores y/o un árbitro y/o el balón, el árbitro anulará la jugada y señalará la reanudación del juego con el último equipo en posesión.

Existe obstrucción involuntaria si un jugador del equipo no nombrado posicionado a más de 1,8 metros (6 pies) o el árbitro toca el balón en primer lugar y cambia la trayectoria del mismo, incluso si el equipo llamado a defender consigue recuperar el balón. Se dejará continuar la jugada si la trayectoria del balón no se modifica.

Se dejará continuar la jugada si el equipo llamado toca el balón en primer lugar y éste rebota a continuación en un jugador de otro equipo o en el árbitro.

Interpretación: Estas dos últimas reglas se aplican también si el jugador del equipo no nombrado o el árbitro se encuentran fuera del terreno de juego.

Si un jugador del equipo no nombrado fuera de los límites del campo toca el balón en primer lugar y lo desvía el árbitro pitará obstrucción involuntaria o voluntaria (según el caso).

Puede existir obstrucción involuntaria y reanudación de juego si, después de un primer contacto, un jugador del equipo nombrado es obstruido involuntariamente por un jugador de otro equipo o el árbitro haciendo imposible que éste llegue al balón.

En situación de pase, existe reanudación del juego si un jugador del equipo llamado situado a más de 1,8 metros en el momento del pase toca el balón si éste intenta con el máximo esfuerzo (según sus capacidades y/o según el criterio del árbitro) evitar que el balón le toque.

En situación de pase existe reanudación del juego automática si el balón toca al árbitro en primer lugar causando la modificación de la trayectoria del pase.

7.8 Falta de tiempo

- a) Durante un saque inicial o reinicio del juego, el equipo tiene 5 segundos para golpear el balón tras los dos pitidos arbitrales.

Comentario: Este límite de 5 segundos no es prorrogado tras haber pronunciado Omnikin + color. El balón debe haber sido golpeado en un tiempo límite de 5 segundos.

- b) Después de un lanzamiento y del establecimiento del primer contacto de un jugador del equipo llamado, el equipo tiene 10 segundos para realizar el lanzamiento.

7.9 Pasos

Pasos es el hecho de no respetar el pivote.

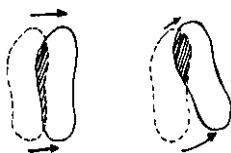
Cuando uno o dos jugadores reciben el balón, pueden moverse sobre el campo con el balón hasta que un tercer jugador del mismo equipo toque el balón. Después de tres contactos, de diferentes jugadores, los jugadores que están o que entren en contacto con el balón solamente podrán pivotar.

En la regla de pasos, los jugadores que estén en contacto físico con el balón y que tengan al menos un pie en el suelo pueden pivotar. Sin embargo, los jugadores que tengan cualquier otra posición (tal como de espaldas, tumbado, etc.) no pueden mover ninguna parte de su cuerpo por debajo de sus caderas en contacto con el suelo. Pueden en cualquier caso apoyar nuevas partes de su cuerpo en el suelo, pero no levantarlas.

Figura 7: Esquemas de pies de pivote aceptados



Figura 8: Esquemas de pies de pivote rechazados



Existe **pivote** cuando un jugador que está en contacto físico con el balón mueve el mismo pie una o varias veces en cualquier dirección, mientras el otro pie, llamado **pie de pivote**, mantiene una misma parte de su planta en contacto constante con la pista con o sin rotación pero sin desplazarlo.

- Elección del pie de pivote: Cualquier jugador puede elegir uno de sus pies como pivote. En el momento que un pie se mueve, el otro se convierte en pivote.
- Si el tercer contacto tiene lugar en el aire, el primer pie que toque el suelo será considerado pie de pivote.

7.10 Desplazamiento ilegal

Si un equipo desplaza el balón después de la reanudación del juego, el árbitro pitará falta por desplazamiento ilegal del balón al equipo.

Un equipo debe, si efectúa un desplazamiento después de la reanudación del juego, efectuarlo en el interior de un perímetro de 2 diámetros de balón de radio desde el punto de la reanudación.

Cuando uno o dos jugadores atacantes desplazan el balón, si un jugador defendiendo a 1.83 m. o más del balón al principio del desplazamiento toca el balón o a uno de los jugadores del equipo atacante, se señalará falta por desplazamiento ilegal al equipo atacante. El jugador defensor debe en cualquier caso hacer un esfuerzo por evitar el contacto con el balón o los jugadores atacantes.

7.11 Pinzamiento del balón

El balón no puede ser «atrapado» o «pinzado» por un jugador en ningún momento del juego. Se considera pinzamiento a la inmovilización completa del balón que se realiza apretándolo entre dos partes del cuerpo.

7.12 Doble lanzador

Esta regla no se aplica en competiciones internacionales en categoría sénior.

Un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivas en un mismo periodo. (Ver tabla adjunta). La tabla siguiente indica en función de la falta la posibilidad de repetir lanzador.

Tabla 2: Posibilidad de repetir lanzador

<i>Faltas</i>	<i>Posibilidad de golpear de nuevo</i>	
	<i>Si</i>	<i>No</i>
<i>Fuera</i>		X
<i>Doble lanzador</i>		X
<i>Corta</i>		X
<i>Descendente</i>		X
<i>Balón perdido</i>		X
<i>Lanzamiento no reglamentario</i>		X
<i>Ataque ilegal a)</i>		X
<i>Ataque ilegal b) c) & d)</i>	X	
<i>Falta de contacto</i>	X	
<i>Reanudación del juego</i>	X	
<i>Defensa ilegal</i>	X	
<i>Nº de jugadores ilegal</i>	X	
<i>Falta de llamada</i>	X	
<i>Balón perdido por la célula</i>	X	
<i>Falta de tiempo</i>	X	
<i>Pasos</i>	X	
<i>Aviso menor o mayor</i>	X	
<i>Desplazamiento ilegal</i>	X	
<i>Pinzamiento</i>	X	
<i>Balón agarrado por la boca</i>	X	

7.13 Balón agarrado por la boca

El balón no se puede recibir o retener agarrándolo por la tela o por la boca.

7.14 Ataque ilegal

Un ataque ilegal es una acción ofensiva que afecta al buen funcionamiento del juego. Existe ataque ilegal si:

- a) Un jugador atacante golpea o empuja la pelota con una parte del cuerpo por debajo de las caderas.
- b) Un jugador atacante ralentiza, bloquea o entra en contacto con un jugador defensivo fuera de su eje corporal
- c) Un jugador atacante rompe su trayectoria y entra en contacto con un jugador situado a 1,83 metros o menos de la bola para provocar falta por defensa ilegal.
- d) El lanzador provoca un contacto con un jugador defensor con uno de sus brazos y golpea después con el otro.

7.15 Defensa ilegal

Existe defensa ilegal si:

- a) Si el equipo defensor cuenta con más de un jugador en el interior del perímetro de 1,83 metros del balón **en el momento del lanzamiento**. En el caso en el que los dos equipos defensores estén en posición de defensa ilegal en el momento del golpeo, la falta se aplica al equipo llamado.
- b) Si un jugador defensor, posicionado a 1,83 metros o menos del balón, bloquea, desvía o ralentiza el gesto inicial del lanzador.
- c) Si en el momento del golpeo un jugador defensor del equipo no llamado se encuentra a 1,83 metros o menos del balón y es golpeado por el balón en primer lugar modificando su trayectoria antes de que toque el suelo.
- d) Si en situación de pase, un jugador defensor que se encuentra a 1,83 metros o menos del balón toca el balón y el árbitro juzga que esta obstrucción bloquea, desvía o ralentiza el pase.
- e) Si, en un desplazamiento de balón por uno o dos jugadores de la célula atacante, un jugador defensor situado en un perímetro de 1,83 metros o menos del balón bloquea, ralentiza o desvía la trayectoria de uno o los dos jugadores del equipo atacante.
- f) Si un jugador posicionado a 1,83 metros o menos del balón bloquea, ralentiza o hace desviar la trayectoria de un jugador atacante que quiere ir hacia la pelota.
- g) Si un jugador posicionado a 1,83 metros o menos del balón desplaza el balón antes del golpeo cuando el equipo atacante tiene el control de la pelota.
- h) Si en el momento de comienzo del gesto inicial del lanzador, un jugador defensor toca el balón.
- i) Si un jugador defensor no respeta el eje corporal de un jugador atacante existiendo contacto entre estos jugadores.

7.16 Avisos

Todo comportamiento que vaya en contra de la carta de espíritu deportivo (ver Anexo A) penalizará al equipo con un aviso verbal, menor o mayor.

El primer aviso menor o mayor va acompañado de un punto a los otros dos equipos. Además, el jugador que recibe el aviso se verá sancionado de un aviso personal.

Aviso verbal

Un aviso verbal del árbitro no tiene influencia sobre el marcador ni sobre los puntos de espíritu deportivo.

Un equipo recibirá un aviso verbal por retrasar el juego si sobrepasa los 10 segundos permitidos para efectuar un cambio o para presentarse en formación adecuada en un reinicio de juego.

Si un equipo reincide y retarda el juego de nuevo será amonestado con un aviso menor por conducta antideportiva.

Aviso menor

- a) Se considera conducta antideportiva el hecho de:
- No respetar las decisiones del árbitro.
 - No respetar a sus compañeros, sus adversarios, los entrenadores, espectadores, etc.
 - Utilizar un lenguaje inapropiado. (excepto Aviso Mayor a) & b))
 - Cometer una falta deliberadamente.

- b) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores:

Se considera obstrucción voluntaria entre dos jugadores el hecho de bloquear, empujar o “enganchar” a un jugador.

Se considera también obstrucción voluntaria el hecho de impedir la progresión de un jugador y/o la formación de la posición de ataque de un equipo por medio de brazos extendidos, hombros, pies, cuerpo, o por medios brutales.

Un jugador que provoque un contacto con un jugador de un equipo contrario de forma intencionada, será sancionado con un aviso menor por obstrucción voluntaria entre dos jugadores. Además, si el árbitro juzga que existe riesgo de lesión, el jugador será amonestado con un aviso mayor por acto o palabra con intencionalidad de lesionar.

Ver puntos de Ataque y Defensa ilegal para una interpretación en el interior de 1,83 metros.

- c) Obstrucción voluntaria entre jugador y balón:

Un jugador que toque el balón de manera voluntaria sin que sea función de su equipo evitando así el buen desarrollo del juego, será sancionado con un aviso menor por obstrucción voluntaria entre jugador y balón. Todo jugador que no haga un esfuerzo máximo según sus capacidades y/o según el criterio del árbitro para evitar ser tocado por el balón será sancionado con obstrucción voluntaria.

Ver punto de Defensa ilegal para una interpretación en el interior de 1,83 metros.

En situación de pase existe obstrucción voluntaria si el adversario que toca el balón no trata de evitar el contacto, según sus capacidades y/o el criterio del árbitro.

Un jugador es expulsado con dos avisos menores. El equipo continúa jugando sin el (siempre con 4 jugadores).

Aviso mayor

- a) Todo gesto o comentario vulgar* hacia cualquiera por parte de un jugador, de un entrenador, de un segundo entrenador o de un fisio.
Vulgar: Contrario a las buenas costumbres y usos comunes de la sociedad.
- b) Actos o palabras con intención de dañar.
- c) Avisos recibidos después del final del juego y antes de la firma del acta. (Ver artículo 4.1)
- d) El lanzamiento no puede realizarse con intención de lesionar. Es decir, el balón no debe ser lanzado directamente a un jugador por encima de sus hombros, fuerte o a corta distancia. La decisión de juzgar si existe o no intención de lesionar (y por lo tanto aviso mayor o no) recae sobre el árbitro principal.

Comentario: Si un jugador defensor se coloca voluntariamente cerca del balón (es decir, a 1,83 metros o menos) y recibe un balonazo por encima de los hombros, el lanzador no será sancionado con golpeo con intención de lesionar.

Cualquier otro aviso será considerado como aviso menor o verbal.

Dos avisos menores a un mismo jugador = Un aviso mayor.

Un aviso mayor = Expulsión del jugador del partido.

Si un equipo se queda con tres jugadores tras la expulsión de un miembro de su equipo, será automáticamente descalificado del partido.

Reincidencia en los Avisos

A partir del segundo, tercer o cuarto aviso a un mismo equipo, los demás equipos se anotarán 5 puntos cada uno. El cuarto aviso a un mismo equipo conlleva su expulsión del partido, continuando éste con los dos equipos restantes.

Nota. Para la concesión de los puntos de espíritu deportivo, un aviso mayor equivale a dos avisos menores (ver Anexo E).

7.17 Cálculo de la puntuación

Cada periodo dura 7 minutos y el último minuto de cada periodo se juega a tiempo parado (es decir, se para el cronómetro cada vez que hay una falta).

Para ganar el partido un equipo debe ganar 3 periodos.

Al final de un periodo, si un equipo tiene más puntos que los otros dos, gana el periodo.

Al final de un periodo, si dos equipos tienen los mismos puntos y más que el tercero, habrá una prórroga de 5 puntos entre estos dos equipos. El que gane la prórroga, gana el periodo.

Al final de un periodo, si los tres equipos tienen los mismos puntos, habrá una prórroga de 5 puntos entre los tres equipos.

Durante la prórroga, si un equipo llega a los 5 puntos en solitario, gana el periodo. Si dos equipos llegan a los 5 puntos a la vez, habrá una nueva prórroga de 5 puntos entre estos dos equipos. El equipo que gane la segunda prórroga, gana el periodo.

Al principio de cada periodo, el marcador se pone a 0 para los tres equipos.

Cuando uno de los equipos gane 3 periodos ganará el partido. Se considera que como segundo el equipo que tiene más periodos ganados de entre los otros dos. Si los dos equipos tienen el mismo número de periodos ganados, habrá una prolongación de 5 puntos para determinar el segundo puesto.

El equipo que finalice en primera posición consigue 10 puntos.

El equipo que finalice segundo consigue 6 puntos.

El equipo que finalice tercero consigue 2 puntos.

Cada uno de los equipos recibe 1 punto por cada uno de los periodos que hayan ganado.

Cada uno de los equipos recibe puntos de espíritu deportivo de acuerdo con la tabla de espíritu deportivo (ver Anexo C).

ARTÍCULO 8 REGLAS RELACIONADAS CON EL TIEMPO

8.1 Tiempo de juego

El cronómetro de juego se para solamente en casos específicos como lesión, tiempo muerto, en el último minuto de cada periodo o en cualquier otro caso donde el árbitro decida interrumpir el juego.

8.2 Tiempo muerto

- a) Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto de treinta (30) segundos por periodo durante el que el cronómetro se para.
- b) Solamente puede solicitar tiempo muerto el entrenador o el capitán de un equipo.
- c) La petición de tiempo muerto debe realizarse al árbitro cuando el balón no esté en juego. Todos los equipos pueden pedir su tiempo muerto.
- d) Durante un tiempo muerto, los jugadores están autorizados para salir del campo y sentarse en el banco del equipo.
- e) Cuando un tiempo muerto es solicitado por el entrenador o el capitán de un equipo dura siempre 30 segundos.
- f) Cuando el tiempo muerto es solicitado por el árbitro, puede durar tanto como sea necesario.
- g) Los tiempos muertos no utilizados durante un periodo no se pueden aplazar para utilizarlos más tarde.

Comentarios: Cuando se produce una lesión leve, el árbitro no solicitará tiempo muerto si el jugador lesionado puede reincorporarse al juego rápidamente (diez segundos) sin recibir cuidados o si éste es remplazado inmediatamente. En caso contrario, el árbitro pedirá tiempo muerto.

Cuando se produce una lesión seria, el árbitro debe pedir tiempo muerto y parar el cronómetro de juego.

ARTÍCULO 9 INTERPRÉTACIONES

9.1 Resumen de los puntos que conciernen AL PASE

Si el equipo llamado controla la pelota y efectúa un pase:

- 1) Se considera el balón en juego si toca a un jugador de otro equipo o al árbitro sin modificar la trayectoria.
- 2) Si el balón toca a un jugador de otro equipo causando una modificación de la trayectoria, existen 6 opciones:
 - Existirá obstrucción voluntaria si el jugador del equipo contrario que toca el balón situado a más de 1,83 metros no ha intentado evitar el contacto según sus capacidades y/o según el juicio del árbitro principal.
 - Existirá reanudación del juego (jugada invalidada) si el jugador del equipo contrario que toca el balón situado a más de 1,83 metros en el momento del pase ha intentado con esfuerzo evitar el contacto según sus capacidades y/o según el juicio del árbitro principal.
 - Existirá defensa ilegal si en situación de pase un jugador defensor situado en un perímetro de 1,83 metros toca el balón y el árbitro juzga que esta obstrucción bloquea, desvía o ralentiza el pase.
 - Será balón perdido si el equipo en posesión del balón lo lanza de manera intencionada sobre un jugador de un equipo contrario y a continuación el balón toca el suelo dentro o en los límites del campo.
 - Será fuera si el equipo en posesión del balón lo lanza de manera intencionada sobre un jugador de un equipo contrario y a continuación el balón toca el suelo fuera de los límites del campo o golpea un obstáculo fijo.
 - Existirá reanudación del juego automática (jugada invalidada) si el balón toca en primer lugar al árbitro, causando una modificación de la trayectoria.

9.2 Resumen de los puntos que conciernen al DESPLAZAMIENTO EN ATAQUE

Si el equipo designado toma control del balón y ejecuta un desplazamiento del balón:

- 1) Existirá defensa ilegal si en un desplazamiento de balón por uno o dos jugadores de la célula atacante, un jugador defensor situado en un perímetro de 1,83 metros o menos del balón en el momento del inicio del desplazamiento ralentiza, bloquea o desvía la trayectoria de uno o de los dos jugadores del equipo atacante.
- 2) Existirá falta por desplazamiento ilegal del balón si en un desplazamiento en ataque por uno o dos jugadores, un jugador defensor situado a más de 1,83 metros o menos del balón en el momento del inicio del desplazamiento es alcanzado por el balón o por un jugador atacante. El jugador defensor debe en cualquier caso hacer esfuerzo por evitar el contacto.
- 3) El juego continuará si en un desplazamiento de balón por uno o dos jugadores de la célula atacante, un jugador defensor situado en un perímetro de 1,83 metros o menos del balón en el momento del inicio del desplazamiento toca el balón o a un jugador pero no ralentiza, bloquea o desvía la trayectoria de uno o de los dos jugadores del equipo atacante.

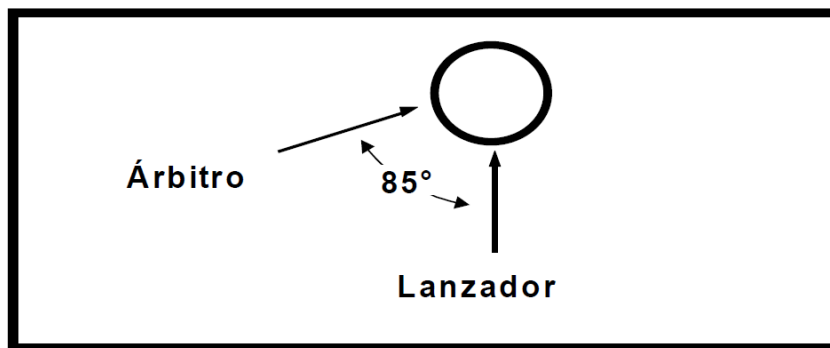
ARTÍCULO 10 PROCEDIMIENTOS DE ARBITRAJE

10.1 Procedimiento de intervención para un sólo árbitro.

1. Estar bien situado.
2. Pitar el inicio y los reinicios de juego (ver anexo D)
3. Repetir el color en la llamada.
4. Pitar cuando se comete una falta.
5. Señalar y anunciar las faltas (ver anexo D)
6. Controlar el balón.
7. Colocar el balón en el lugar en el que debe reiniciarse el juego.
8. Verificar el marcador.

Comentarios: La posición del árbitro debe ser a unos dos metros de la bola y a unos 85° en relación al golpeador

Figura 9: Posición de un solo árbitro



10.2 Procedimiento de intervención para dos árbitros.

10.2.1 Procedimiento para el árbitro principal

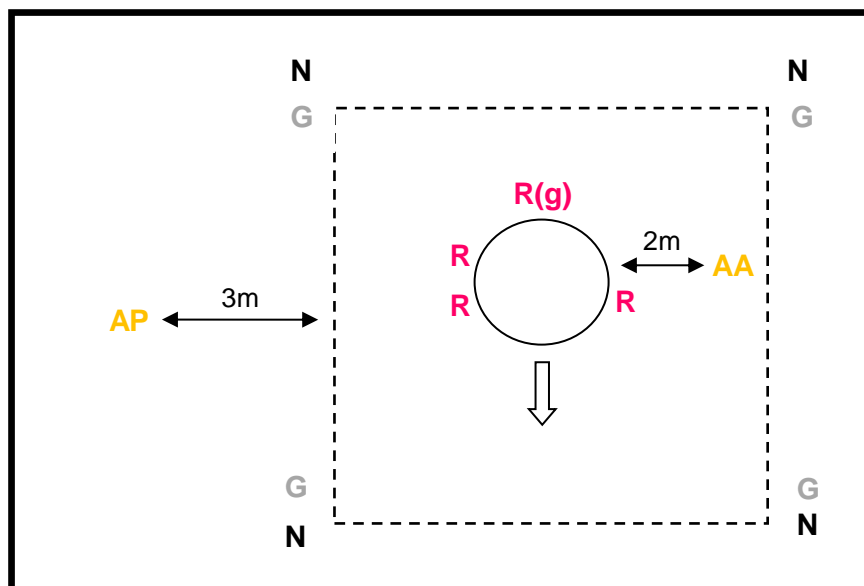
1. Estar bien situado.
2. Autorizar al árbitro secundario a través de un gesto con la mano (señalar el balón) a señalar el inicio o reinicio del juego
3. Pitar cuando se comete una falta.
4. Señalar y anunciar las faltas identificando al equipo que la comete (con los brazaletes) de cara al marcador.
5. Verificar y confirmar con un signo afirmativo o negativo de la cabeza las puntuaciones.

10.2.2 Procedimiento para el árbitro asistente

1. Estar bien situado.
2. Pitar el inicio o reinicio del juego tras la señal del árbitro principal.
3. Repetir el color.
4. Pitar la falta (si la hay).
5. Señalar la falta identificando el equipo que la comete (con los brazaletes) de cara al árbitro principal (no verbal).
6. Colocar el balón en el lugar donde se cometió la falta y controlar los dos diámetros del desplazamiento de éste.

Comentario: Ver posicionamiento

Figura 10: Posición de dos árbitros



10.3 Procedimiento de arbitraje para los avisos

Cuando un árbitro constata una situación en la que un jugador comete una falta castigable con un aviso, debe aplicar el siguiente procedimiento:

1. Pitar la falta
2. Señalar y anunciar la falta de cara al marcador
3. Pedir un tiempo muerto
4. Pedirle al jugador que se presente delante de el
5. Mostrar la cartulina al jugador que ha cometido la falta
6. Anotar el aviso en la hoja de acta oficial

Un jugador que recibe el segundo aviso menor será a amonestado por el árbitro también con la cartulina roja y deberá abandonar inmediatamente el terreno de juego.

Cuando un árbitro constata una situación en la que un equipo comete una falta castigable con un aviso, debe aplicar el siguiente procedimiento:

1. Pitar la falta
2. Señalar y anunciar la falta de cara al marcador
3. Pedir un tiempo muerto
4. Mostrar la cartulina al banquillo del equipo que ha cometido la falta colocando la cartulina sobre el brazalete del color de este equipo.
5. Anotar el aviso en la hoja de acta oficial

10.4 Procedimiento de arbitraje para los cambios de jugadores

Cuando se comete una falta, las células en juego (hayan cometido o no la falta) pueden efectuar cambios de jugadores. El equipo que ha cometido la falta retomará la posesión de la bola y el árbitro asistente pitara el reinicio el juego tan pronto como este equipo adopte una posición de ataque adecuada para el reinicio. Y esto deberá ser siempre en menos de 10 segundos.

La prioridad se le concede al equipo que ha cometido la falta. Por lo que el árbitro podrá proceder al reinicio del juego una vez que el equipo atacante presente una formación adecuada de reinicio incluso si los 10 segundos no se han consumido.

Una vez que se reinicia el juego, no se podrán efectuar cambios de jugadores (salvo en caso de lesión).

10.5 Procedimiento de arbitraje para el tiempo muerto

1. El árbitro anuncia el comienzo de un tiempo muerto con un golpe de silbato continuo, de cara al cronómetro apuntándose el brazalete del equipo que lo ha pedido.
2. El árbitro principal debe anotar el tiempo muerto en el acta oficial.
3. Después de veinte (20) segundos, pitará un nuevo golpe de silbato para llamar a los equipos.
4. Diez (10) segundos después, se pita el reinicio de partido.
5. Después de estos treinta (30) segundos, si el balón no es sostenido por al menos un jugador, este equipo que ha retrasado el desarrollo del partido recibirá un aviso verbal. Si hay reincidencia por parte de un equipo en el mismo partido, les será señalado un aviso menor.

Comentario: El árbitro no tiene que esperar a que todos los equipos estén en su posición. Cuando se acaban los 30 segundos de tiempo muerto, se debe efectuar el reinicio de juego. Sin embargo, aunque el equipo en posesión de la pelota esté preparado antes del final del tiempo muerto, el árbitro deberá esperar al final de los 30 segundos antes de pitar el reinicio del juego.

En el caso en el que el tiempo muerto sea pedido por uno de los árbitros, uno de los oficiales supervisará lo que ocurre en el terreno de juego durante la discusión. Si esta discusión hace que los árbitros tengan que retirarse temporalmente o concentrar su atención fuera del terreno de juego, el supervisor del partido (responsable de árbitros) podrá desempeñar este papel.

En esta situación, toda conducta inadecuada merecedora o no de un aviso podrá ser comunicada al árbitro principal que la castigará si es necesario.

HISTORIAL DE REVISIONES

Las siguientes correcciones han sido aprobadas por la IFKBS y han sido también introducidas en los reglamentos oficiales en Francés e Inglés.

Rev. Febrero 2012

*Traducción de los 9 primeros artículos del Reglamento Francés edición Nov 2011.
Correcciones y adición de detalles del Reglamento Inglés edición Nov 2011.*

Rev. Marzo 2012

*Añadido el Historial de Revisiones.
Añadido el índice de Figuras.
Añadido el índice de Tablas.
7.12 Mayor detalle para evitar la confusión en el Ataque Ilegal.
7.16 Corrección de excepciones al Utilizar un lenguaje inapropiado.
9.1 Corrección del número de opciones a 6.*

Rev. Julio 2012

*Eliminado Sport (en Kin-Ball sport).
2.1 Cambio de la superficie de juego.
7.15 Cambio norma de defensa ilegal.*

Rev. Noviembre 2012

*Artículo 10. Añadido.
10.5 Cambios respecto a versiones anteriores.*