

NUEVAS REGLAS 2005

- CONSEJOS PARA :**
- * ENTRENADORES Y JUGADORES**
 - * ÁRBITROS**
 - * DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES**

1.- Cuando los árbitros hacen sonar el silbato porque un atacante pisa el área de portería del equipo adversario (o porque toca el balón que está en el suelo sobre el área de portería), se origina un saque de portería y no un golpe franco para los adversarios.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Los porteros deben reaccionar de manera opuesta a como lo hacía hasta ahora. Si el balón está en el área de portería, puede ponerse inmediatamente en juego. Si el balón está fuera, debe pasarse al portero dentro del área de portería.</p> <p>Los adversarios tienen permitido colocarse inmediatamente fuera de la línea de 6 metros cuando el saque de portería se ejecuta, pero no deben evitar que el balón cruce la línea.</p>	<p>Asegúrese de usar la gestoforma de “saque de portería” de una forma muy clara y ostentosa, para que los jugadores de ambos equipos recuerden el cambio.</p> <p>Mire las acciones de los adversarios cuidadosamente, para que no interfieran con una ejecución rápida.</p>	<p>Después del toque de silbato del árbitro, el equipo del portero tiene la posesión y el balón no está en juego hasta que el saque de portería se haya ejecutado.</p>



2.- Cuando el balón golpea en el techo (o en un objeto que cuelga del techo), implica un **saque de banda** y no un golpe franco para los adversarios del equipo que tocó en último lugar el balón. Se ejecuta desde el punto más cercano, sobre la línea de banda más cercana, respecto al lugar donde el balón golpeó en el techo.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Ir a la línea de banda más cercana y ejecutar un saque de banda normal, desde el sitio que parece estar en línea con el lugar donde se produjo el golpe del balón con el techo. No es necesario un toque de silbato.</p>	<p>Muestre la gestoforma para “saque de banda” y señale rápidamente la línea de banda correcta y la posición aproximada. Por favor, observe que la posición exacta es casi imposible de determinar. Sea flexible a menos que esté evidentemente equivocada y se cree una ventaja injusta.</p>	<p>Asegúrese de observar qué equipo está ejecutando realmente el saque de banda, por si existe, en este mismo momento, una solicitud de time-out de equipo.</p>

3.- Ya no es obligatorio ordenar un time-out cuando se sanciona un lanzamiento de 7 metros. La decisión de conceder un time-out queda a criterio de los árbitros, de acuerdo con el criterio normal para tales decisiones.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Si su equipo “está apurado de tiempo”, no cuente con un time-out. En cambio, asegúrese que su equipo esté preparado tan rápidamente como sea posible. Recíprocamente, si usted quiere evitar un time-out, no intente retrasar el juego.</p> <p>Como antes, un cambio del portero no está permitido una vez que el lanzador ya está listo.</p>	<p>Antes de que usted decida conceder un time-out, tenga presente el resultado y el tiempo de juego restante. También debe tener presente cuál de los equipos es el causante del retraso. Un cambio del portero o una designación lenta del lanzador, normalmente, deben implicar un time-out. Si usted tiene dudas, debe conceder el time-out, porque esto nunca irá en contra de las reglas. El árbitro central debe mostrar el gesto de una “T” a la mesa.</p>	<p>Recuerde NO detener el reloj automáticamente cuando vea la decisión de sancionar un lanzamiento de 7 metros. Espere y observe si existe una posible señal de time-out por parte de los árbitros.</p>



4.- Se ha insertado en las reglas un recordatorio para indicar que no solamente las faltas violentas y las que contienen “duros golpes” deben llevar a las descalificaciones. También un pequeño empujón puede ser muy peligroso si se produce en un mal momento, es decir, cuando el jugador no puede ver lo que está viniendo sobre él y/o no puede defenderse, por ejemplo mientras está saltando o corriendo.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Si usted observa que un adversario está en este tipo de posición vulnerable, evite dar un empujón descuidado o un golpe que podrían causar una lesión. Aun cuando usted esté desesperado y sienta que debe actuar, por favor tenga presente el efecto que un empujón (o un golpe) podría tener contra un jugador indefenso, al darle un impulso adicional que le haría perder su equilibrio corporal.</p>	<p>Usted debe abandonar la tendencia a concentrarse sólo en las “grandes” infracciones y en los impactos violentos; también debe observar las situaciones donde un contacto corporal pequeño u “oculto” puede ser peligroso para un jugador que está en una posición vulnerable. Suele ocurrir frecuentemente con jugadores que saltan dentro del área de portería o en un contraataque. En estos casos es muy probable que empujar y golpear sea muy peligroso. En estas situaciones no dude en mostrar la tarjeta ROJA.</p>	<p>---</p>



5.- Cuando un equipo tiene exactamente el resultado necesario en el último minuto de juego (una diferencia de sólo un gol, un empate, o la diferencia de goles necesaria), puede sentirse tentado de usar cualquier método, no importa cuán antideportivo sea, para defender ese resultado si las consecuencias para ellos son insignificantes. Esto involucra el caso donde los adversarios se ven impedidos, por medio de una “acción de sabotaje”, de llegar a una situación desde donde puedan conseguir un gol. Ahora los árbitros decidirán una descalificación en tales infracciones, al quedar incluido este tipo de faltas en la categoría en que la Federación responsable debe imponer una severa sanción después del partido.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Considerando el riesgo de una larga sanción posterior al partido, el jugador debe encontrar un método menos drástico para reducir la posibilidad de que los adversarios lleguen a una posición desde la que puedan ejecutar un buen lanzamiento a portería o realizar un pase a un jugador en mejor situación.</p>	<p>Los árbitros deben ser conscientes del resultado y del tiempo restante. Si la acción del defensor es sancionada por los árbitros con un lanzamiento de 7 metros, entonces la descalificación debe ser considerada como “normal”, fuera de esta categoría especial.</p>	<p>Estas situaciones involucran a menudo la necesidad de estar alertas, con súbitas solicitudes de time-out, donde todos los segundos son críticos. También puede ser necesario aconsejar a los árbitros cómo ajustar el reloj si la señal de la mesa no se hizo de una forma correcta.</p>



6.- Hace varios años, se cambiaron las reglas para que el espectro normal de sanciones progresivas fuera posible a lo largo de todo partido, incluso para las acciones fuera del terreno de juego. (Por ejemplo, es posible ordenar exclusiones de 2 minutos a jugadores y oficiales que están en el banco de reservas). En ese momento se pasó por alto que sería importante tener también la misma escala completa de sanciones durante el descanso y otros intermedios. Hasta ahora, era necesario pasar directamente de la tarjeta amarilla a la tarjeta roja de descalificación. Ahora esto se ha corregido.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Jugadores y entrenadores pueden haber utilizado la reticencia de parte de los árbitros a tomar alguna decisión para las infracciones ocurridas durante el descanso, donde una descalificación habría sido la única alternativa. Protestas, un lento retorno al campo para la segunda mitad y otras conductas antideportivas pueden causar ahora exclusiones por 2 minutos.	El propósito es lograr consistencia y no encontrar oportunidades adicionales para sancionar. Sin embargo, la exclusión por 2 minutos puede ser una sanción apropiada en algunas situaciones que antes quedaban impunes. Recuerde: una descalificación durante el descanso causa ahora una reducción por 2 minutos. Asegúrese de informar a la mesa y a los equipos de las sanciones dadas durante el descanso.	Una exclusión por 2 minutos dada durante el descanso u otro intermedio se tratará de la misma manera que cualquier otra exclusión. Sin embargo, es importante ayudar a los árbitros con informaciones claras al equipo, para que ellos reinicien el juego con el número correcto de jugadores en el terreno.

7.- Una interpretación más clara se ha introducido para las situaciones donde un jugador usa el pie o la parte baja de la pierna para detener o desviar el balón. Un jugador que bloquea activamente un tiro o un pase, será sancionado progresivamente (ya desde la primera vez que esto ocurra). Lo anterior no se aplica en situaciones donde un jugador cierra las piernas como un acto reflejo cuando un adversario intenta jugar el balón entre ellas o si el jugador está moviéndose hacia un adversario y la pierna que se mueve (como una parte del cuerpo) queda en la trayectoria del balón.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Los jugadores deben dejar el hábito de extender instintivamente la mano junto con la pierna cuando el balón está llegando a ellos.	Como antes, nunca se considerará infracción si el balón se lanza hacia el pie / pierna de un jugador que no está moviendo esa parte de su cuerpo.	---



8.- Siempre que el cronometrador (o el Delegado) detenga el juego con un silbato o señal acústica, el reloj oficial debe detenerse simultáneamente, sin esperar a la solicitud de time-out por parte de los árbitros. La razón para la interrupción no tiene importancia. Todas las decisiones del árbitro después del silbato del cronometrador no son válidas, excepto que seguirá teniendo validez cualquier sanción personal. Por ejemplo, un gol se debe anular incluso si el saque de centro ya hubiera sido ejecutado.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Es posible que el juego prosiga después de la intervención de la mesa si los árbitros (y los jugadores) no escucharon la señal. Esto puede llevar a situaciones donde el defensor cree que el juego se detiene, pero un atacante continúa adelante. Es entonces importante evitar cualquier acción desesperada que podría causar una sanción, porque ésta siempre será válida.</p>	<p>Los árbitros deben hacer todos los esfuerzos para escuchar la señal de la mesa y lograr que el juego se detenga rápidamente. Deben aclararse entonces la razón para la intervención de la mesa y la necesidad de sanciones u otras acciones. Los árbitros, junto con los anotadores/cronometRADORES, determinan cómo y donde debe reiniciarse el juego.</p>	<p>Anotadores y cronometRADORES deben adoptar el instinto de combinar todos los toques de silbato con un movimiento de su mano para detener el reloj. Es crítico para el Delegado y para el CronometRADOR observar inmediatamente si la acción prosigue en el terreno porque no se ha escuchado el pitido. En estos casos, se necesitan medidas más enérgicas y más drásticas: sirenas, tocar el silbato más fuerte, señales con la mano, ponerse de pie o incluso entrar en el campo. Deben estar listos para ayudar a los árbitros a determinar cuál era exactamente la situación existente en el momento de la intervención de la mesa.</p>



9.- Se han introducido reglamentaciones especiales para el golpe franco que debe ser ejecutado una vez que el tiempo de juego ha expirado y la única opción es un lanzamiento directo a portería. La intención es acelerar la ejecución y evitar situaciones de “teatro” que sólo consumen tiempo y que se han convertido en una fuente de problemas. Los compañeros de equipo del lanzador deben colocarse ahora a 3 metros de distancia y no pueden “apiñarse” alrededor del tirador. Este equipo puede sustituir a un jugador, pero a los defensores no se les permiten realizar ningún cambio. Los árbitros deben insistir en que el lanzador vaya rápidamente a la posición correcta y en que se ejecute inmediatamente el lanzamiento.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>El lanzador debe ir rápidamente al lugar indicado y los compañeros de equipo deben alejarse. El lanzador debería esperar que el silbato del árbitro suene rápidamente. Se considerarán los retrasos como conducta antideportiva, excepto cuando hay un cambio para conseguir a un nuevo lanzador.</p> <p>Los defensores deben alejarse 3 metros y cualquier interferencia con la ejecución se considerará como conducta antideportiva. Como no se permite ninguna sustitución, no hay razón para esperar que los defensores se preparen.</p>	<p>No hay ninguna razón para retrasar el lanzamiento. Los atacantes deben decidir rápidamente quién será el lanzador y cualquier sustitución debe realizarse inmediatamente. El toque de silbato debería producirse en cuanto el lanzador esté en la posición correcta. Ahora es importante controlar las posiciones de los compañeros de equipo. Si los defensores interfieren, deben ser sancionados. Si el portero aduce estar lesionado, debe salir del campo y será reemplazado inmediatamente. Todas las otras sustituciones están prohibidas. El primer jugador reserva que intente entrar en el terreno causará una reducción de jugadores en su equipo (cambio antirreglamentario).</p>	<p>El Delegado y los anotadores/cronometRADORES no tienen ninguna tarea de cronometraje y deben concentrarse en ayudar a que los árbitros refuercen las restricciones en las sustituciones. Deberían recordar las normas a los equipos y deben supervisar ambos bancos de reservas. Inmediatamente informarán a los árbitros de cualquier infracción que ellos no hayan podido prevenir.</p> <p>Un método útil es anotar rápidamente los números de los jugadores que están en el terreno de juego cuando se señala el golpe franco, así no habrá lugar para las discusiones.</p>



10.- Se ha aclarado ahora que TODOS los jugadores de un equipo que ocupen la posición de portero deben llevar una camiseta del mismo color. Esto incluye un período de tiempo imprevisto, como en el caso del portero que es sustituido por alguien que normalmente es un jugador de campo, quizás en una situación desesperada al final del partido.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Esto, obviamente, requiere una planificación antes del partido. También incluye asegurarse que la camiseta especial que se tiene preparada para ser utilizada por un jugador de campo al final del partido tiene el mismo color que las otras camisetas de los porteros. Si hay cualquier duda, consulte con los árbitros/delegado/anotador/cronometrador antes del inicio del partido.</p>	<p>Aunque tanto los Delegados como los anotadores y cronometradores deberían ser los primeros en descubrir el problema, los árbitros deben estar alertas ante esta situación. Si alguien ha entrado como portero con el color equivocado, el juego debe detenerse y el jugador es obligado a cambiar la vestimenta. La reanudación es con un golpe franco para los adversarios, pero no hay ninguna sanción personal. (Si alguien ingresa como un portero en el mismo uniforme que los jugadores de campo, ésta es una cuestión diferente: debe juzgarse como un cambio antirreglamentario y castigarse de acuerdo con ello).</p>	<p>El Delegado y/o los anotadores/cronometradores deben ayudar a los equipos y a los árbitros para prevenir el problema. Si un jugador parece listo para entrar y reemplazar al portero sin llevar el color correcto, debería ser posible evitar esta sustitución. Si el jugador entra antes de que se descubra el problema, la mesa debe detener el juego inmediatamente e informar a los árbitros.</p>



11.- Los objetos visibles de “piercing” han sido específicamente mencionados en las reglas y se han colocado en la misma categoría que los pendientes y los anillos. Esto significa que ese “piercing” puede permitirse si es que se puede cubrir con una cinta para que no sea peligroso para los otros jugadores. Los objetos de “piercing” que no son visibles (bajo el uniforme o en la boca) no están reglamentados.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Los oficiales del equipo tienen la responsabilidad de recordar el tema y de controlar a sus jugadores antes del partido.</p>	<p>Se recomienda dar un vistazo general antes del partido, durante el precalentamiento, para que puedan reducirse al mínimo los problemas durante el partido. Si se descubre esta situación durante el juego, el jugador debe salir fuera del terreno y corregir la irregularidad. En principio esto se hace cuando el partido está interrumpido o, si fuera posible, durante el desarrollo del juego.</p>	<p>La mesa ayuda a los árbitros con la supervisión de los jugadores antes y durante el partido.</p>

12.- Todavía se permite, pero ya no es obligatorio, tener oficialmente un capitán de equipo: es decir, alguien identificado a través de un brazalete y requerido para participar en el sorteo previo al inicio del partido. Independientemente de si existe un capitán o no, cualquier jugador u oficial pueden representar al equipo en el sorteo.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Como antes, es al “oficial responsable de equipo” a quien se le permite mantener contacto con los árbitros o con la mesa. No se desalienta tener un capitán de equipo (ya sea oficial o extraoficialmente) sino que, simplemente, no se requiere. Un equipo puede querer reconocer a un capitán por propósitos internos, pero no hay ninguna tarea necesaria de su parte respecto a los árbitros o a los anotadores/cronometRADORES.</p>	<p>Los procedimientos para el sorteo no han sido modificados. Los árbitros solicitan a los oficiales responsables de equipo que designen un participante de cada uno de los equipos y aceptan su elección.</p>	<p>---</p>



13.- Si un jugador entra en el terreno de juego cuando no es elegible para participar por no estar incluido en el acta del partido, esto origina una sanción progresiva para “el oficial responsable del equipo”. El jugador sólo se sanciona si, como un hecho separado, fuera culpable de cometer un mal cambio, entrara como octavo jugador o cometiera una infracción en el terreno después de su entrada. La misma situación en el caso de un oficial.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
El “oficial responsable de equipo” debe estar particularmente atento y debe realizar una comprobación doble del acta si es que los jugadores llegaron después de que la misma fuera confeccionada o después de que el partido haya empezado.	Si la mesa interviene porque un jugador que está dentro del terreno no está en el acta, el primer paso es sancionar progresivamente al “oficial responsable de equipo”; es decir, la sanción exacta depende de las posibles sanciones anteriores impartidas a los oficiales del equipo. La reanudación del partido será básicamente con un golpe franco para los adversarios (excepto cuando se sanciona con un lanzamiento de 7 metros si se evita una clara ocasión de gol por causa de la interrupción).	La mesa debe tener un papel preventivo, en el sentido que debe controlar a los jugadores con números que no existen en el acta si llegaron tarde, se sentaran en el banco o estuvieran preparados para entrar en el campo. Si un jugador que no está en el acta se encuentra dentro del terreno, el juego debe detenerse inmediatamente. El jugador será inscrito en el acta, después de resolver la situación con el “oficial responsable de equipo”. Las normas particulares vigentes en algunos países, impiden la inscripción de este jugador.

14.- El “oficial responsable de equipo” debe asegurarse que, una vez que el partido haya empezado, sólo los jugadores elegibles y los oficiales de equipo permanezcan en el área de sustitución. Cualquier irregularidad conducirá a una sanción progresiva para el “oficial responsable de equipo”.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS Y ANOTADORES/ CRONOMETRADORES
“El oficial responsable de equipo” (o uno de sus colegas en su nombre), debe supervisar esto a lo largo del partido.	Ver el punto anterior	El Delegado y los anotadores/cronometRADORES deben verificar ambas zonas de cambios antes de que comience el partido para intentar prevenir cualquier problema.



15.- Se ha aclarado que si un oficial de equipo (o un jugador adicional) entra en el terreno con permiso para atender a un jugador lesionado pero, en cambio, se concentra en dar instrucciones a sus jugadores, o se aproxima a los árbitros o a los jugadores del otro equipo, debe ser sancionado como culpable de una conducta antideportiva.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Las personas que entran en el terreno deben tener sumo cuidado para concentrarse en su jugador lesionado. Pueden sentirse tentados de aprovechar la oportunidad y criticar a los árbitros o a un adversario que podría haber estado involucrado en una acción anterior con el jugador lesionado, pero esto está estrictamente prohibido.	En una situación donde las emociones pueden ser entendibles, el enfoque de los árbitros debe estar en la prevención. Cualquier tendencia a acciones prohibidas deben desalentarse firmemente con palabras y con gestos. Sólo cuando la persona no entiende el mensaje y sigue cometiendo una acción impropia, llega el momento de aplicar una sanción.	El papel de la mesa es intentar asegurar que ninguna persona adicional entre en el terreno e informar a los árbitros si se produjera este hecho. No hay ningún motivo para involucrarse con cualquier otra acción dentro del terreno, excepto si un Delegado juzgara que los árbitros necesitan ayuda. Pero, incluso entonces, el enfoque debe estar en la prevención.

16.- Se ha aclarado que si un jugador abandona el campo por la línea de banda pero fuera de la zona de cambios y lo hace sin ánimos de perjudicar y sin ganar ventaja, esto **no** debe considerarse como conducta antideportiva o como un mal cambio. Los ejemplos son situaciones donde un jugador quiere tomar agua o una toalla del banco (o detrás de la portería), también cuando un jugador que ha recibido una exclusión va correctamente al banco pero cruza la línea de banda por fuera de la zona de sustituciones.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Los jugadores deben tratar de evitar abandonar el campo para tomar agua, conseguir una toalla etc., porque existe el riesgo de que la situación se entienda mal y sea considerada como un cambio antirreglamentario.	Los árbitros no deberían centrarse en este tipo de acciones inocentes. Por ejemplo, si un jugador que ha sido excluido abandona el campo sin ninguna protesta, no existe ninguna razón para preocuparse si se va al banco por fuera de la línea de 4,5m	Los anotadores/cronometRADORES deberían concentrarse en los casos genuinos de malos cambios o de entradas ilegales. De forma semejante, la acción inocente no debe considerarse como antideportiva.



17.- La tarea de los árbitros para supervisar la conducta de los jugadores y de los oficiales de equipo comienza cuando llegan al lugar del partido. Las mismas conductas que se sancionarían al ocurrir durante el juego, también deberían sancionarse si ocurren antes de comenzar el partido. Ahora bien, las únicas alternativas son una amonestación o una descalificación. Sin embargo, en este tipo de casos, no siempre puede estar claro para los árbitros que la persona culpable sea un participante en el partido. En casos extremos, esto puede no descubrirse hasta después de que el partido haya comenzado, con lo cual la sanción disciplinaria se daría en ese momento. Una descalificación dada “retroactivamente” no causará una exclusión por 2 minutos, ya que esto no habría ocurrido si la descalificación se hubiera dado antes del comienzo del juego. Una tarjeta amarilla por un incidente anterior al partido no debería mostrarse después del inicio del mismo, en el caso de que el jugador o el oficial (u otro oficial) ya hubiera recibido una tarjeta amarilla; esta hipotética situación debería sancionarse con 2 minutos de exclusión.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>El consejo a los jugadores y oficiales es obviamente evitar cualquier confrontación antes del partido, sobre todo cuando equivocadamente podrían pensar que quedará impune.</p>	<p>Si los árbitros han sido testigos de una conducta antideportiva cometida por una persona antes del inicio del partido, deben hacer todos los esfuerzos posibles para determinar (antes del comienzo del juego) si la persona es jugador u oficial de equipo en el encuentro. Esto hará posible aplicar la sanción antes del comienzo del partido. En caso de descalificación, se habilitará al equipo para reemplazar a dicha persona.</p>	<p>No es probable que la mesa tenga mucho que hacer en tales situaciones. Ellos sólo pueden ayudar a que los árbitros identifiquen a la persona si es que este individuo es reconocido después de que el juego haya empezado. También deben asegurarse de que las reglas especiales se cumplan: ninguna exclusión por 2 minutos acompaña a la tarjeta roja, y ninguna tarjeta amarilla adicional si el jugador u oficial(es) ya tenían una; este extraño caso debe ser sancionado con una exclusión.</p>



18.- Debe notarse que Regla 15 ha sido “refinada” con respecto a las consecuencias que tienen las infracciones que ocurran **antes** de la ejecución de un lanzamiento, durante la ejecución de un lanzamiento que **no** ha sido precedido por un toque de silbato y durante la ejecución de un lanzamiento que **sí** ha sido precedido por un toque de silbato. En el último caso, el resultado es generalmente una pérdida de posesión para el equipo ejecutante. En los otros casos, hay normalmente una corrección y una repetición del lanzamiento.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Preste atención al toque de silbato de reanudación y no tome ningún riesgo en tales situaciones. Excepto para el saque de centro, tenga cuidado con los movimientos entre el toque de silbato y el momento en que se suelta el balón de la mano del lanzador.</p>	<p>Antes de tomar alguna decisión, asegúrese de recordar si tocó el silbato o no. Si no ha habido ningún toque de silbato pero el equipo pierde directamente el balón después de una infracción, debe permitirse que el juego continúe.</p>	<p>---</p>

19.- Se ha aclarado que un jugador que ejecuta un lanzamiento de 7 metros está autorizado a ocupar una posición que se encuentre 1 (un) metro por detrás de la línea de 7 metros, quizás como una manera de evitar el riesgo de pisar/deslizar el pie encima de la línea. Esto no afecta a las posiciones de los otros jugadores.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>No hay ningún margen hacia los costados; el ejecutante debe permanecer detrás de la línea de 1 metro de ancho.</p>	<p>Como antes, tenga cuidado con cualquier movimiento de salto.</p>	<p>---</p>



20.- Las reglas han establecido claramente que, cuando el balón ha pegado en el larguero o en los postes de la portería del equipo adversario, un lanzador siempre puede tocar el balón de nuevo, después de ejecutar un saque de centro, saque de banda, golpe franco o lanzamiento de 7 metros (aun cuando no haya tocado en otro jugador). Este comentario ha sido omitido para el caso del saque de portería. Después de algunas preguntas de los porteros, esto se ha clarificado ahora para que el portero sepa que él puede tocar el balón sin ninguna sanción, en el raro caso de que éste rebotara hacia su propia portería desde la portería de los adversarios.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Sin comentarios adicionales	Sin comentarios adicionales	---

21.- Durante varios años, en todos los eventos IHF el número de jugadores permitido en un partido había sido de 14, aun cuando el límite estaba establecido en 12 en las Reglas de Juego. Muchas Federaciones han usado su prerrogativa para hacer el mismo cambio en todas o algunas de sus competiciones. En base a la experiencia positiva, se cambian ahora las Reglas de Juego de acuerdo con esto.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Sin comentarios adicionales	Sin comentarios adicionales	---

Esto finaliza el comentario de los cambios que son nuevos (efectivos desde el 1 de agosto de 2005). Sin embargo, hubo varios cambios que se introdujeron a través de las “Cartas de Aclaración” (Clarification Letters) durante el período 2002-2004 y que no habían sido previamente incorporados al Reglamento. Aunque Entrenadores, Jugadores, Árbitros, Anotadores, CronometRADORES y Delegados ya deben estar familiarizados con estos cambios, algunos de ellos se comentan más abajo como un recordatorio. De la misma forma, unos pocos cambios en el Reglamento 2005 son realmente simples cambios en el texto y no cambios en las Reglas, pero algunos de ellos ya han originado algunas preguntas que también se contestan a continuación.



22.- Efectivo desde 2001, cuando se cambió la definición del saque de portería para incluir aquellas situaciones donde el portero simplemente agarra o levanta el balón en el área de portería, se dio énfasis a que el balón está “fuera de juego” mientras el portero lo sostiene y sigue dentro del área de portería. El balón está en posesión del equipo del portero y ningún otro jugador tiene permitido tocarlo. Esta última frase también se aplica si el balón está parado o rodando en el suelo dentro del área de portería. Sin embargo, el balón está “en juego” cuando está rodando y está “fuera de juego” cuando está parado. Esto generalmente no es de gran importancia práctica, sin embargo, representará una diferencia si el equipo del portero es culpable de una infracción de las reglas en ese mismo momento. Cuando el balón está “fuera de juego” la reanudación debe ser por medio de un saque de portería, pero si el balón está “en juego”, la infracción lleva consigo una pérdida de la posesión del balón (un golpe franco para los adversarios).

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
---	Dada la diferencia en las consecuencias, cuando suena el silbato de la mesa a causa de un mal cambio por parte del equipo del portero, los árbitros deben estar muy seguros sobre si el silbato sonó cuando el balón estaba “en juego” o cuando estaba “fuera de juego”. Lo mismo se aplica si los árbitros pitan por causa de una actitud antideportiva cometida por un compañero de equipo del portero.	Sobre todo cuando la mesa toma la iniciativa para interrumpir el juego, ellos deben ayudar a los árbitros para asegurar la posición exacta del balón en el momento de la interrupción (parado, rodando en el suelo o en las manos del portero).



23.- No es una nueva interpretación, pero se ha aclarado ahora explícitamente lo que sucede si un jugador recibe una expulsión por una agresión, cuando él ha recibido y está cumpliendo una exclusión de 2 minutos o ha causado una reducción en el equipo por 2 minutos. En tales casos, la exclusión o la reducción es “incorporada” dentro de la expulsión, y el equipo simplemente juega con un jugador menos en el terreno durante el resto del partido.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
---	Los árbitros deben tener claro que el efecto de cualquier sanción anterior ha terminado	Las sanciones previas permanecen en el acta del partido, pero cualquier tiempo de penalización mostrado en el reloj mural electrónico o en la tarjeta que se coloca sobre la mesa de anotadores, debe cambiarse para que la indicación resultante sea simplemente “un jugador menos durante el resto del partido”.

24.- Siempre se había permitido tocar el balón mientras se estaba acostado, sentado o arrodillado en el piso. Sin embargo, el requisito que existe para la ejecución de un lanzamiento formal: “el lanzador debe tener una parte del pie en contacto constante con el suelo”, ha causado incertidumbre respecto de si, en principio, un lanzamiento puede ejecutarse mientras se está acostado, sentado o arrodillado. La respuesta es que no hay nada en las reglas que prohíba esta ejecución, con tal de que se cumpla la condición anterior. Típicamente, esto será pertinente cuando un jugador, quizás debido a una falta, está en el suelo y ve una oportunidad para ejecutar un golpe franco más rápidamente haciéndolo antes de levantarse. Esto está incluido, por supuesto, en el espíritu de las reglas.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Esta oportunidad sólo debería utilizarse cuando el jugador ya está en el suelo. Si un jugador tuviera la idea de acostarse y ejecutar un lanzamiento de 7 metros de esta manera, sería sancionado como conducta anti-deportiva.	Estas situaciones suceden muy rápidamente y los árbitros sólo deben asegurarse de que el jugador está esencialmente en el lugar correcto y de que el pie se mantiene en contacto del suelo.	---



25.- Debe asegurarse que la interferencia de un espectador utilizando un toque de silbato no tenga éxito. De la misma forma, un equipo no debería ser penalizado por un caso de “fuerza mayor” en un momento crítico (por ejemplo por un fallo en la alimentación de la corriente eléctrica). De acuerdo con esto, la Regla 14:1c se han extendido para permitir a los árbitros ordenar un lanzamiento de 7 metros cuando el juego debe detenerse por cualquiera de estos tipos de interferencia externa y además se destruyera una clara ocasión de gol. Sin embargo, también se aplica la situación opuesta, es decir, si un defensor es engañado por una señal extraña, entonces el juego debe ser detenido, para evitar que se produzca una clara oportunidad de gol que de otra manera nunca habría existido. Deben tratarse a los atacantes y a los defensores de igual manera.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
---	Los árbitros deben estar seguros de la existencia de una clara oportunidad de gol, teniendo en cuenta <u>todas</u> las posiciones de los jugadores. Si hay un toque de silbato extraño, el jugador debe obtener el beneficio de la duda, si es que detiene su movimiento de ataque.	La mesa debería apoyar a los árbitros con sus propias observaciones en una situación donde los árbitros podrían no haber oído con claridad la señal que hizo que el jugador detuviera su acción.

26.- Un oficial de equipo o un jugador puede abandonar la zona de cambios antes de que el partido haya finalizado, sin solicitar ningún permiso. Sin embargo, si ocupa una posición entre los espectadores (o en otra parte) no significa que esa persona esté fuera del control de los árbitros. Cualquier conducta antideportiva sigue siendo sancionable. También, un oficial de equipo pierde el derecho para controlar y dar instrucciones a su equipo cuando abandona la zona de cambios.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Los oficiales y jugadores deben evitar dejar la zona de cambios a menos que sea completamente necesario. Un jugador que ya no puede participar puede desear sentarse en otra parte, pero debe evitar cualquier demostración o insinuación de conducta antideportiva mientras abandona el banco o se coloca en un nuevo lugar.	Los árbitros sólo deberían involucrarse si algún oficial intenta dar instrucciones al equipo desde una posición no autorizada, o si un jugador u oficial muestran una conducta antideportiva desde cualquier posición. En tales casos, los árbitros deben requerir a esa persona para que regrese a la zona de cambios y ser sancionada.	Los Delegados, Anotadores y CronometRADORES deben intentar advertir si alguien ocupa una posición diferente a la de la zona de cambios, principalmente para ayudar a los árbitros a evitar cualquier tendencia hacia una conducta antideportiva. Si un contacto previo con el “oficial responsable de equipo” no lo resuelve, deben informar rápidamente a los árbitros.



27.- Los jugadores no pueden usar el área que rodea al terreno de juego para ganar ventajas tácticas. Un jugador no puede correr por fuera de la línea de banda para ganar un espacio que le permita sobrepasar botando ó fintando a un defensor que está sobre la línea de banda; esto debe ser sancionado con un golpe franco. Un jugador no puede estar parado fuera de la línea de banda esperando por el balón para tener más espacio para ganar velocidad. En este caso, al jugador se le pedirá que vuelva al terreno. Si rehusara hacerlo o si esto ocurriera nuevamente, originará un golpe franco en su contra.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
Hay una gran diferencia entre, por un lado, dejar el terreno “inocentemente” (ver No. 16) o por no poder detenerse y, por otro lado, salir intencionalmente del terreno para ganar una ventaja. Sea consciente de su posición a lo largo de la línea de banda para evitar problemas. Asegúrese de seguir las instrucciones de los árbitros.	Debe hacerse una distinción entre las situaciones donde un jugador no se puede detener antes de cruzar la línea de banda y las acciones calculadas para correr con el balón (o esperar por el balón) fuera de la línea de banda. En el último caso, use claros gestos con la mano (o use su voz) para asegurarse que el jugador observe y entienda. El énfasis está en la prevención	---



28.- En los últimos dos años se han introducido algunos refinamientos con respecto al uso de la “señal de advertencia” para el Juego Pasivo. El gesto debe continuar mostrándose (también después de las decisiones de golpe franco para el equipo que posee el balón) hasta que el ataque haya terminado o hasta que la señal no sea ya válida. Deja de ser válida si hay una sanción progresiva contra un jugador u oficial del equipo defensor, o si hay un lanzamiento a portería y el balón rebota hacia atrás (hacia los atacantes) luego de tocar en la portería o en el portero. En estos casos, el equipo en posesión del balón tendrá la oportunidad de una nueva fase de organización.

También se destacó que las demoras en un lanzamiento formal serán juzgadas como una forma de Juego Pasivo. Esto se refiere normalmente a los retrasos en la ejecución de un saque de centro, de un saque de portería o de un golpe franco. La primera tendencia ante tal situación debe causar una advertencia verbal de los árbitros, pero todos los casos posteriores deben llevar a una señal de advertencia inmediata de Juego Pasivo. La excepción se produce si el tiempo restante de juego (y el resultado) es tal que, en lugar de una advertencia o un gesto de advertencia, un time-out es la respuesta más urgente y apropiada.

ENTRENADORES Y JUGADORES	ÁRBITROS	DELEGADOS, ANOTADORES Y CRONOMETRADORES
<p>Sea consciente de los detalles sobre el gesto de advertencia para que usted pueda usarlo a su beneficio (tanto en el ataque como en la defensa). No crea que un saque de centro o un golpe franco es una oportunidad para perder tiempo sin ningún riesgo. Un gesto de advertencia de Juego Pasivo inmediato lo pondrá bajo mucha presión.</p>	<p>Asegúrese de reaccionar y bajar su brazo en las situaciones donde el gesto de advertencia ya no es válido y asegure que el equipo tenga una nueva oportunidad de fase de organización. Cuando usted esté listo para actuar después de mostrar el gesto, asegúrese de elegir el momento correcto: no toque el silbato para el golpe franco exactamente cuando el equipo está ejecutando un lanzamiento a portería... Recuerde usar time-out, en lugar de gestos o del gesto de advertencia para un retraso en un lanzamiento donde cada segundo es importante, normalmente hacia el final del tiempo en un partido muy igualado.</p>	<p>Prepárese para la táctica común de solicitud de Tiempo Muerto de Equipo cuando se muestra el gesto de advertencia para el Juego Pasivo. Tenga presente que a menudo éste también es el momento para un súbito lanzamiento a portería, quizás justo antes de que se entregue la “tarjeta verde”. Asegúrese de tener claro quién tiene la posesión del balón antes de que usted toque el silbato.</p>

