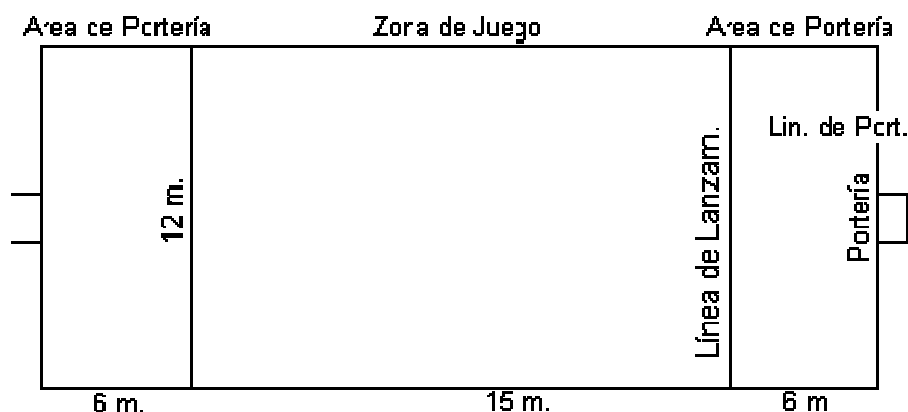


## ::: REGLAMENTO BALONMANO PLAYA :::

### Regla 1 -- El Terreno de Juego

1:1

El terreno de juego debe estar compuesto de arena, de forma rectangular y con las siguientes dimensiones (ver diagrama):



1:2

Las porterías sin iguales que en las reglas de la IHF: miden 3x2 metros; se recomiendan postes cuadrados.

### Regla 2 -- La Duración del Partido

- Dos periodos de 10 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos.
- El juego comienza cada periodo mediante un saque de árbitro (Ver Regla 10).
- Un tiempo muerto de un minuto de duración por equipo y periodo.
- En caso de empate al final del primer periodo, se decreta el ganador de éste mediante una "Muerte Súbita" (el equipo que marque primero es el ganador decides).
- En caso de empate al final del segundo periodo, debe realizarse una "tanda de penalties" (uno contra el portero).

### Regla 3 -- El Balón

- De material blando adherente, con forma esférica.
- Talla 2 para hombres
- Talla 1 para mujeres
- Se harán adaptaciones para categorías escolares
- Para el correcto desarrollo de un partido, se recomienda disponer de, al menos, tres balones conforme a las reglas.

### Regla 4 -- Los Jugadores

- Un equipo está formado por un máximo de 8 jugadores.
- Cada equipo tiene tres jugadores de campo y un portero sobre el terreno de juego, durante el tiempo de juego.

- Los jugadores que no se encuentran sobre el terreno de juego son jugadores reservas (Ver regla IHF 4.1)
- Todos los jugadores deben jugar descalzos.

#### Regla 5 -- El Portero

- Se le permite jugar como jugador de campo.
- Si un gol es conseguido por el portero como jugador de campo, se concede un punto extra (Ver regla 9).
- Después de cualquier gol, el partido se reanuda mediante un saque de portero desde su propia área de portería (Los derechos del portero están reflejados en las reglas IHF 5.11 y 5.12)

#### Regla 6 -- El Área de Portería

- En Balonmano-Playa, un "balón muerto" sobre el área de portería (rodando o parado sobre ésta puede ser jugado por un jugador de campo con las manos, si éste no toca el área de portería con sus pies.

#### Regla 7 -- Cómo Puede Jugarse el Balón

- En Balonmano-Playa, se permite lanzarse a por el balón, que está rodando o parado.
- El balón no puede ser dejado en el suelo más de tres y ser luego recogido por el mismo jugador.

#### Regla 8 -- El Comportamiento con el Contrario

- Igual que en la regla IHF, pero es necesaria una estricta interpretación de esta regla en situaciones determinadas (p.ej. en un intento de conseguir gol)

#### Regla 9 -- El Gol

- Cada gol conseguido contará un punto. Si se consigue un gol mediante una recepción y lanzamiento durante un mismo salto ("fly"), se concederán dos puntos. En caso de conseguir un gol mediante un doble "fly", se obtendrán tres puntos. Los goles conseguidos por el portero otorgarán al equipo que marque un punto más que los conseguidos por los jugadores de campo, excepto aquellos goles conseguidos desde el interior de su propia área de portería (1 punto), mediante penalty o el sistema de "uno contra el portero" (1 punto, durante la fase de salto 2 puntos).
- Se concederá un punto al equipo ganador del primer periodo (1-0) La segunda mitad comienza con el resultado de 0-0 igual que el primer periodo. Si un equipo gana ambos periodos, gana el partido (2-0). Por el contrario, si cada equipo gana un periodo (1-1), se jugará el sistema de "uno contra el portero".
- Sistema de "uno contra el portero": En caso de empate al final del segundo periodo (1-1), todos los jugadores, incluidos los porteros, deben

jugar el sistema de "uno contra el portero". Los equipos se turnarán para disputar este sistema. Según el sistema de desempate, el portero recibe el balón de su compañero, que se encuentra en una de las esquinas interiores (en el cruce de las líneas de banda con la línea del área de portería), después del toque de silbato del árbitro. El portero puede elegir pasar el balón a su compañero o intentar marcar directamente (2 puntos). Sin embargo, debe pasar o lanzar en los tres segundos siguientes a la recepción del balón. El balón no puede tocar el suelo antes de ser recibido por el jugador de campo, que puede moverse libremente por el terreno de juego. Si el jugador recibe el balón sin que éste haya tocado el suelo, puede jugar contra el portero defensor para intentar obtener un gol conforme a las reglas. El balón puede tocar el suelo antes de entrar a la portería. Se permite al portero atacante abandonar su área de portería después del toque de silbato del árbitro y volver a entrar. En caso de una conducta antirreglamentaria en relación al "Comportamiento con el Contrario" del portero defensor, se concederán dos puntos al otro equipo. Al principio, los capitanes nombrarán cinco jugadores de cada equipo para realizar este desempate. Si el partido sigue empatado después de haber actuado los cinco jugadores de cada equipo, el desempate continuará con un jugador más de cada equipo hasta lograr un desempate (el orden de los jugadores debe atenerse a las reglas del torneo correspondiente).

#### Regla 10 -- El Saque de Centro

- A diferencia de las reglas IHF, cada periodo del partido comienza con un saque de árbitro; como resultado de este saque, se permite pasar el balón al propio portero. Después de la consecución de un gol, el partido se reanuda con un saque de portería realizado por el portero que ha encajado el gol, sin importar la situación del resto de jugadores.

#### Regla 11 -- El Saque de Banda

- Igual que en la regla IHF, con la única excepción de que no se permite conseguir un gol directamente desde la línea de banda que delimita el área de portería del equipo defensor.

#### Regla 12 -- El Saque de Portería

- Igual que en la regla IHF

#### Regla 13 -- El Golpe Franco

- Diferencia con la regla IHF 13.5: en un golpe franco, los contrarios deben mantenerse a más de un metro del lanzador. Si el golpe franco debe ejecutarse en la línea del área de portería, el lanzador debe retrasarse un metro. Si los contrarios no se colocan para defender, el lanzador puede ejecutar el golpe desde el lugar correcto (lugar donde se cometió la falta o a un metro de distancia de la línea del área de portería) en cualquier momento.

#### Regla 14 -- El Lanzamiento de 6 (en lugar de 7) Metros

- La única diferencia con la regla IHF es la distancia (6 metros en lugar de 7); debe ejecutarse desde el centro de la línea del área de portería.

#### Regla 15 -- El Saque de Árbitro

- Sólo se realiza al principio de cada periodo de juego; se ejecuta según la regla IHF

#### Regla 16 -- La Ejecución de los Lanzamientos

- Igual que la regla IHF

#### Regla 17 -- Las Sanciones Disciplinarias

- En Balonmano-Playa sólo hay dos sanciones en caso de infracciones en relación al "Comportamiento con el Contrario", protestas o cambios antirreglamentarios: se concede un punto al equipo contrario.
- En caso de descalificación de un jugador, se conceden dos puntos al equipo contrario (el equipo sancionado puede seguir jugando con el número completo de jugadores)
- Se conceden dos puntos al equipo atacante en una situación de "uno contra el portero" cuando el portero defensor defiende al contrario incorrectamente, sin que haya necesariamente descalificación (ver regla 9)

#### Regla 18 -- Los Árbitros

- Igual que la regla IHF, pero no necesariamente siguiendo las especificaciones para Balonmano-Playa
- Gestos de los árbitros: Gestos 1-11, 13, 17 y 18 se corresponden con los gestos IHF; el gesto 12 para el gol debe ejecutarse levantando una mano mostrando 1, 2 o 3 según el número de puntos que deban concederse; las señales 14-16 para las sanciones deben ejecutarse mostrando un pulgar hacia abajo (1 punto menos) o los dos pulgares hacia abajo (2 puntos menos)
- Reglamento relativo a la Zona de Cambios (Anexo a Regla 4)  
Toda la línea de banda excepto aquellas secciones que forman parte de las áreas de portería conforma la zona de cambio. Los jugadores reserva deben sentarse tras la línea de banda, un equipo a un lado de terreno de juego, y el otro equipo en el lado contrario; no es necesario cambiar de lado en el segundo periodo; el portero siempre debe entrar o salir del terreno de juego para realizar un cambio por la línea de banda, en la sección que forma parte de su propia área de portería.