

Teoría de balonmano

HISTORIA DEL BALONMANO

El Balonmano se puede considerar como un deporte relativamente joven. Aunque existen datos de que en Dinamarca, allá por 1898, los alumnos de las escuelas practicaban una especie de fútbol, pero con las manos, no fue hasta 1910 cuando en Suecia el Balonmano adquirió una estructura más acorde con lo que luego sería, y sobre todo en Alemania, donde se practicaba durante la Primera Guerra Mundial, siendo en realidad en este país donde se inició como deporte popular, denominándose Handball, allá por el año 1928. Al principio se jugaba con 11 jugadores y en un campo de fútbol, con unas dimensiones análogas a las de éste. Este nuevo deporte se difundió en los países del norte de Europa, recordándose que el primer partido internacional de carácter amistoso, en categoría masculina, se jugó en 1925 entre Alemania y Austria. Entre 1926 –año en que una comisión de los países que lo practicaban regularon sus aspectos reglamentarios– y 1946 –año en que se creó la Federación Internacional (IHF)– el Balonmano se fue modificando, ampliando su campo de acción y sus Reglas, teniéndose constancia de que en 1935 se celebró el primer encuentro amistoso de Balonmano a 7, entre Suecia y Dinamarca. En 1938 se organiza el Primer Campeonato del Mundo en las dos modalidades, a 11 y a 7. En 1949 se inicia el Balonmano femenino con carácter internacional, celebrándose el Primer Campeonato del Mundo en Hungría. En 1955 la IHF solicita al Comité Olímpico Internacional su inclusión como disciplina olímpica, en la modalidad de Balonmano a 7. En 1957 se celebra el Primer Campeonato del Mundo femenino en la modalidad de a7, realizándose el mismo en Yugoslavia. En 1966 se organiza el último Campeonato Mundial en la modalidad de 11, en categoría masculina.

En 1968, en el Congreso de la Internacional celebrado en Amsterdam, se establece la obligatoriedad de que el deporte del Balonmano en sala se practique en terrenos de 40 por 20 metros, siendo estas las medidas actuales. En 1972 el Balonmano a 7 participa por vez primera en la Olimpiada que se celebra en Munich. Desde entonces hasta la fecha actual, el Balonmano ha conseguido una amplia aceptación en todo el mundo, siendo los países del antiguo bloque del Este los que más fuerza tenían en este deporte, si bien, a partir del cambio político habido en ellos, dieron paso a otros países, como España, Francia, Suecia, etc., considerados en la actualidad auténticas potencias.

EL BALONMANO ESPAÑOL

El Balonmano español, que comenzó como modalidad de 11, obtuvo su primer espaldarazo en el ámbito internacional al participar nuestra selección en la Olimpiada de Munich, donde tuvimos como contrincantes a Alemania Occidental, Noruega y Checoslovaquia. Nuestra Selección no estuvo presente en la siguiente Olimpiada, organizada en Montreal, pero participó en la de Moscú, en 1980, donde se clasificó en quinto lugar, siendo hasta ahora asidua participante en todas las Olimpiadas. En cuanto a su participación en Campeonatos del Mundo, lo intentó en su fase previa, en 1954, perdiendo con Francia por 11– 23. Asimismo, participó por vía directa en el Mundial de Alemania, realizado en 1958. Era el seleccionador Domingo Bárcenas, actual Presidente de la Federación Española. Aunque Suecia, campeona mundial, nos ganó por 31–11, España dio un toque de atención con su triunfo sobre Finlandia por 19 –16. Pero donde España logró un triunfo con repercusión internacional fue en el Mundial de 1979, llevado a cabo en nuestro país, proclamándose Campeona del Mundo de esa categoría. A partir de ese momento, el Balonmano español inicia un ascenso que le lleva a la elite mundial, siendo considerado un auténtico coco entre las que hasta entonces eran las grandes potencias de esta disciplina deportiva, las cuales tuvieron que rendirse ante nuestra Selección en algunas ocasiones. El quinto puesto mundial ha sido hasta el momento la mejor clasificación obtenida, lograda en dos ocasiones –Suecia (1986) y Checoslovaquia (1990)–. Asimismo, se obtuvieron dos Subcampeonatos Mundiales en categoría Junior. A nivel femenino, nuestra Selección debutó en 1967 ante Francia. Aunque las cotas nunca estuvieron a la altura de la selección masculina, poco a poco ha ido evolucionando hasta lograr que esta especialidad vaya prendiendo en categorías inferiores. Donde hoy España

es una verdadera potencia a nivel de Clubes, pues en la totalidad de los Campeonatos europeos es firme candidata a obtener todos los títulos. Equipos como Barcelona, Granollers, Alcira, Bidasoa, etc., han logrado ser los mejores en sus categorías, dándose el caso de que en 1995 cuatro equipos españoles estaban en las finales de las cuatro competiciones europeas que se celebraban, obteniendo tres de los cuatro títulos. Ello induce a pensar que, en un breve plazo, una nueva saga de jugadores españoles vendrá a ocupar los puestos y los éxitos como Selección de aquéllos que hasta ahora eran la base de la misma.

4. ¿QUE SON LAS REGLAS DE JUEGO?

El compendio de las normas que determinan como se desarrolla el juego de Balonmano y que introducen, además, los elementos necesarios para la práctica del mismo, se llaman Reglas de Juego. Determinan como se debe jugar el balón, el comportamiento con el contrario, con el Arbitro, etc. Todas las especificaciones que nos vienen determinadas en las Reglas de Juego nos llevan, primordialmente, a controlar el comportamiento de los jugadores y del Arbitro durante el desarrollo de un partido, de tal forma que, haciendo un uso correcto de estas Reglas, podamos sacar el máximo aprovechamiento del juego del Balonmano. Se trata fundamentalmente de aquellas Reglas que delimitan el aspecto deportivo del juego y que llevan consigo sanciones disciplinarias. La persona encargada de asumir la responsabilidad de aplicar estas Reglas es el Arbitro.

¿QUIÉN ES EL ARBITRO?

El Arbitro es aquella persona que en cualquier conflicto entre varios interviene como mediador entre las partes.

Bien es verdad que a veces se denomina Arbitro a quien imparte justicia y dictamina sobre las normas o leyes establecidas con anterioridad. En el aspecto deportivo, el Arbitro es quien zanja unas diferencias de criterio sobre el juego en un momento dado, sancionando asimismo las irregularidades en este y debiendo ser acatadas sus decisiones por las partes. En el desarrollo de un encuentro, el Arbitro se ve sometido a una serie de influencias que podemos dividir así:

- Las propias de jugadores y técnicos.
- Las instalaciones y el público.
- La prensa.
- El compañero.

El Arbitro, además de su papel técnico, también tiene un papel burocrático que se puede sintetizar en los siguientes puntos:

- Llegar con la suficiente antelación al campo, presentándose al Delegado
- Examinar el terreno de juego.
- Comprobar que el Anotador efectúa correctamente la redacción del Acta.
- Comprobar las fichas de todos los participantes.
- Comprobar que todas las firmas necesarias en el acta han sido efectuadas.
- No debe permitir que en el vestuario arbitral estén más personas que las autorizadas.
- Durante el encuentro debe vigilar el control del tiempo de juego, las exclusiones, etc.
- Durante el descanso debe comentar con su compañero y miembros de la Mesa las incidencias del partido.
- Después del partido, comprobar que el Acta está correctamente confeccionada, con las correcciones y ampliaciones necesarias. Ha de enviar, en el menor plazo posible, el Acta a la Federación. En cualquier caso, el Arbitro tiene potestad para hacer constar en ella lo que considere pertinente o bien ampliarla mediante un anexo.

REFLEXIONES A LAS REGLAS DEL JUEGO

El intervalo.

Es un espacio que existe entre dos jugadores, generalmente adversarios del jugador que lleva el balón. La noción de intervalo debe ser tenida en cuenta en toda la superficie del terreno, pero cobra mayor importancia a medida que haya más proximidad al área.

El desbordamiento.

Es lo que hace un atacante en posesión del balón, utilizando su velocidad de desplazamiento, de manera que pueda rebasar a su adversario directo.

Interrupciones del tiempo de juego.

Las interrupciones del tiempo de juego deben ser utilizadas solamente por el Arbitro cuando éste constate que la parada del juego no responde a las condiciones normales de éste y transgrede el espíritu del mismo.

Ley de la Ventaja

El Reglamento posibilita que se desarrolle un encuentro permitiendo sobre el terreno de juego los diversos encadenamientos técnicos, dejando a los jugadores los movimientos plenos para que expresen sus acciones sin trabas. Para la aplicación de la Ley de la Ventaja debemos hacer notar la diferencia entre dejar jugar y dejar hacer. Dejar jugar es permitir la ventaja que se puede conseguir según tenga o no, éxito una acción, pudiendo volver, en caso de fracaso de la misma, al primitivo castigo. Dejar hacer es admitir una sucesión de infracciones no sancionables. La Ley de la Ventaja es una Regla fundamental que debe conocer perfectamente el Arbitro. Ello exige, de una parte, el conocimiento preciso de la evolución táctica de las diferentes situaciones de juego. No debe aplicarse solamente con el criterio de fijarse solo en el poseedor del balón, sino también en las diferentes realizaciones tácticas sobre el terreno de juego.

LA DURACIÓN DE UN PARTIDO

Actualmente, la duración de los encuentros en categorías masculina y femenina, hasta categoría cadete, es de dos tiempos de 30 minutos, con un descanso de 10 minutos.

El Arbitro es el único responsable de la duración de los encuentros. En el caso de que haya Mesa de Cronometradores, será ésta quien lleve la contabilidad del tiempo. En caso de discrepancias, será el Arbitro quien decida sobre el mismo. En el caso de encuentros en los que no puede haber empate, se atenderá a lo establecido para estos casos, es decir: – Se procederá, una vez finalizado el encuentro y previo sorteo, a jugar dos tiempos de 5 minutos cada uno, cambiando en cada uno de campo y sin descanso.

Si el encuentro continúa empatado, tendrá lugar otra prórroga igual que la anterior. – Si persiste el empate, previo sorteo para ver quién realiza el saque de centro inicial, se jugará hasta que uno de los equipos marque un gol, quedando en ese momento finalizado el partido.

Los equipos tendrán derecho a un tiempo muerto de 1 minuto de duración por cada tiempo de juego.

EL BALON

El equipo propietario del terreno de juego, está obligado a presentar dos balones reglamentarios. En caso de celebrarse el encuentro en terreno neutral, ambos equipos pueden presentar al Arbitro los balones. Si es la Federación la organizadora, debe ser ésta.

En caso de que los equipos no se pongan de acuerdo en la elección del balón, ser el Arbitro quien decida el balón de juego, así como el de reserva. Para la categoría masculina el balón debe medir de 58 a 60 cm. de circunferencia y pesar entre 425 y 475 gramos. En categoría femenina ha de medir de 54 a 56 cm., pesando entre 325 y 400 gramos.

¿Cuándo debe utilizarse el balón de reserva?

- Cuando el balón de juego se haya inutilizado
- Cuando el balón de juego tarde en ser devuelto por el público, bien entendido que en el primer momento en que se detenga el encuentro debe volverse a comenzar con el balón de juego.

El Arbitro debe ordenar el cambio del balón cuando vea que no reúne las condiciones necesarias para un correcto uso.

Otras matizaciones.

En un tiro a puerta el balón entra a gol y después se ve que está desinflado

¿Que hacer?

El gol se dará por válido y se procederá a sustituir el balón.

¿Y si se observa que en un tiro, durante su recorrido por el aire, el balón está desinflado?

Se debe parar el juego, se cambiará el balón y se reanudará el juego con un saque neutral desde el lugar donde se paró el juego.

Los balones deben ser de cuero o material sintético, sin perturbaciones visibles en su exterior que puedan dificultar el bote, de un solo color, sin zonas o defectos que puedan causar lesión.

Tampoco deben tener en su exterior zonas preparadas para una mejor sujeción. Actualmente, en categorías que no sean de deporte base, se permite la utilización de sustancias resinosas que faciliten la adhesión a la mano. Se trata de la llamada pega.

LOS JUGADORES

Esta Regla delimita tanto la composición de los equipos como los cambios de jugadores y su vestimenta.

El máximo número de jugadores que puede inscribirse en Acta es de 12. En el terreno de juego y durante el partido no podrán encontrarse a la vez más de 7 jugadores, de los cuales uno será portero. El resto de jugadores, técnicos y oficiales inscritos en Acta deben permanecer en el banco de reservas.

La vestimenta de los jugadores

Será uniforme, excepto la del portero, que será distinta a la del propio equipo, la del equipo contrario y los Arbitros.

El calzado será de tipo deportivo, sin nada que pueda dañar al resto de participantes.

Todos los jugadores llevarán un número que irá del 1 al 20, pequeño en la parte delantera de la camiseta y el pantalón y grande en la parte posterior de la camiseta.

Los jugadores no pueden llevar pulseras, anillos, etc., que puedan causar lesión. En el caso de anillos que no puedan quitarse, deben recubrirse con esparadrapo. – Los jugadores que usen gafas deben utilizarlas de tipo irrompible, sujetándolas a la cabeza con una cinta o goma.

El capitán debe llevar un brazalete que le identifique como tal. En cualquier caso, el Arbitro debe ser flexible en estos casos, siendo sólo necesarias la plena identificación de los jugadores y la celebración del encuentro.

EL PORTERO

El portero es el jugador al que el Reglamento le concede más facultades en el uso del balón. Un jugador podrá actuar como portero, previo cambio de indumentaria, pudiendo posteriormente volver a jugar como jugador de campo. Igualmente, un portero podrá jugar como jugador de campo y posteriormente como portero. El portero puede en cualquier momento salir de su área, sin balón, y jugar como jugador de campo, pero en ese momento se le considerará, a todos los efectos, como jugador de campo. El portero, dentro de su área, podrá tocar el balón con cualquier parte de su cuerpo, siempre que sea con actitud defensiva. Podrá dar más de tres pasos y no se le tendrán en cuenta los dobles como al jugador de campo. No obstante, estará sometido a la Regla de no pérdida de tiempo en sus actuaciones.

EL AREA DE PORTERIA

Como consecuencia de lo expuesto en la anterior, ningún jugador de campo puede estar dentro del área de portería, siendo sancionado de la siguiente manera:

- Si el infractor es atacante, con golpe franco en contra.
- Si el infractor es un defensor, con golpe franco en contra si no existe clara ocasión de gol y con lanzamiento de 7 metros en caso de clara ocasión.

En cualquiera de estas jugadas habrá de tenerse en cuenta la Ley de la Ventaja. En el transcurso del partido y por acciones normales del mismo, tanto defensores como atacantes pueden, en un momento determinado, pisar el área de portería sin intención de obtener ventaja. En este caso se debe dejar que siga el juego, indicando a los defensores la obligación de efectuar la defensa sin violar el espacio del área. No debe sancionarse la entrada de un jugador en el área si es con motivo de un lanzamiento y si con ello no perjudica la recogida del rechace por el contrario. Del mismo modo, no debe sancionarse la entrada en el área de un defensor, con motivo de una jugada, si con ello no perjudica la recogida del balón por el contrario. En cualquiera de los dos casos, si existe ese obstáculo al contrario, debe sancionarse con golpe franco.

COMO PUEDE JUGARSE EL BALON

Se puede lanzar, golpear, empujar, golpear con el puño y coger o parar el balón con cualquier parte del cuerpo, por encima de las rodillas, incluidas estas. El balón se debe tener como máximo durante tres segundos, tanto en las manos como en el suelo. Se pueden dar tres pasos, como máximo, con el balón en las manos sin botarlo.

¿A qué llamamos paso?

Se contabiliza como paso cuando un jugador recibe el balón con los pies en el suelo, sea cual fuere la posición de estos, y una vez con el balón en su poder, levanta un pie y lo vuelve a apoyar.

Si en la recepción del balón el jugador tiene un pie en el suelo y el otro en el aire, se contabilizará como paso el momento en que el pie que estaba en el aire tome contacto con el suelo.

Cuando el balón se recepciona estando los dos pies en el aire, se toca el suelo con un pie y vuelve a saltarse

con el mismo pie, se contabiliza como paso.

Cuando, como en el caso anterior, cae con un pie, al tocar el suelo con el segundo pie se considera paso.

Cuando el jugador recibe el balón con los dos pies en el aire y cae al suelo con los dos a la vez, en el momento en que levanta un pie y lo vuelve a apoyar en el suelo se considera paso. Igualmente se considera como paso cuando, en el caso anterior, el pie lo desplaza por el suelo.

En el caso de desplazamiento o deslizamiento de un pie, el llevar el segundo a la altura del primero no se considera paso, ya que ello no se considera como ganar terreno.

¿Qué se prohíbe para jugar el balón?

No se podrá tener más de un contacto con el balón, sin que éste haya sido botado o tocado por otro jugador, portero o Arbitro. Este punto es conflictivo, ya que en él radica el concepto de falta de recepción. Pero, ¿qué es falta de recepción? – Se considera falta de recepción cuando un jugador no controla el balón al primer intento. Se sanciona con golpe franco. No se considera dicha falta cuando en ese error de recepción no se obtiene ventaja posicional.

EL GOL

Todo cuanto se realice en un encuentro de Balonmano está destinado a lograr el punto culminante de cualquier acción: el gol.

Pero, ¿cuándo es gol?

Cuando el balón traspasa totalmente la línea de portería comprendida entre los postes y el larguero de la misma, siempre y cuando el lanzamiento no haya sido precedido por falta del equipo que lanza el balón.

Si un lanzamiento que termina con el balón dentro de la portería viene precedido por una falta del defensor, el gol se debe dar como válido (Ley de la Ventaja).

Si antes de penetrar totalmente el balón en la portería el Arbitro ha señalado alguna sanción, no deberá darse por válido el gol si el balón traspasa las líneas de portería durante esos instantes.

El gol será válido tanto si es producto de un lanzamiento directo como si es tocado por cualquier jugador, Arbitro o la propia portería.

Si cualquier persona no autorizada penetra en el terreno de juego e impide la entrada del balón a gol, el Arbitro lo concederá cuando tenga el pleno convencimiento de que ese balón entraba a gol. Habrá que distinguir si el balón en ese momento inevitablemente entraba a gol o bien si lo que se evitaba era solamente una clara ocasión de gol. En este último caso, no debe concederse el gol.

Un gol no podrá ser anulado una vez efectuado el saque de centro. – Si nada más conseguir un gol el Arbitro o la Mesa de Cronometradores ven que el tiempo del encuentro –tanto el primero como el segundo tiempo– ha concluido, señalarán de forma clara la validez del gol y el encuentro finalizará sin siquiera realizar el saque de centro.

EL GOLPE FRANCO

La sanción técnica más común durante el desarrollo de un encuentro de Balonmano es el golpe franco. Y no solamente es la más común, sino que además es la que generalmente cataloga la ciencia del Arbitro, su

personalidad y su sentido de la equidad. De la buena o mala interpretación arbitral de esta Regla dependen la vistosidad de un encuentro y la equidad de aplicación entre quien comete la falta y quien es objeto de ella. Tal como se desarrolla el Balonmano actual, donde predomina fundamentalmente el concepto defensa, donde por conseguir posición de tiro se han de elaborar en demasía las jugadas, donde el espacio comprendido entre las líneas de 6 y 9 metros suele ser una maraña de jugadores, etc., las faltas entre jugadores de ambos equipos se suceden continuamente, pero el Arbitro debe considerar cuales son necesariamente objeto de golpe franco, bien porque impiden de forma antirreglamentaria que algún jugador pueda ganar una posición dentro del campo, bien aquellas que, sin ser antideportivas, impiden la realización de cualquiera de las acciones antes enumeradas.

Ahora bien, en el caso de faltas continuas, aunque momentáneamente no impidan los anteriores conceptos, se deben sancionar con golpe franco y además la sanción disciplinaria que corresponda. Es el caso de la repetición sistemática de una misma falta.

Nunca deber cortarse el juego para señalar un golpe franco a favor del equipo atacante y no sancionar disciplinariamente cuando la falta se ha cometido en otro lugar del terreno donde no se está jugando el balón.

¿Cuales deben ser consideradas faltas sancionadas con golpe franco?

- Los cambios antirreglamentarios.
- Las faltas de los porteros.
- Las faltas de los jugadores de campo en el área de portería.
- Las faltas del portero como consecuencia de no respetar las líneas de su área.
- Las faltas cometidas como consecuencia del juego antirreglamentario del balón.
- Los lanzamientos intencionados fuera de banda o portería.
- El juego pasivo.
- El comportamiento antirreglamentario con el contrario.
- Saque incorrecto de banda, de portería o de centro.
- Saque incorrecto del golpe franco o del lanzamiento de 7 metros.
- Interrupción voluntaria del juego sin que el Arbitro haya señalado ninguna sanción.
- Actitud antideportiva.
- Agresión.
- Las faltas repetitivas.
- Cualquier otra falta que atente contra el espíritu deportivo del Balonmano.

¿Cómo y desde dónde se ejecuta un golpe franco?

- Cuando el Arbitro señala golpe franco, el equipo a quien le corresponde poner el balón en juego lo hará desde el lugar donde se produjo la infracción y sin esperar a que el Arbitro toque el silbato. Ahora bien, cuando la acción antirreglamentaria objeto del golpe franco se realiza en cualquier punto del espacio comprendido entre las líneas de 6 y 9 metros, el lugar de ejecución será desde la línea de 9 metros en el lugar más próximo a aquel donde se cometió la falta.
- En la ejecución de un golpe franco, los jugadores contrarios han de situarse a 3 metros como mínimo del jugador que realiza el saque.
- Si hay jugadores a menos de 3 metros y, no obstante, el atacante efectúa el saque del golpe franco y no es interceptada esta ejecución, se debe dejar que siga la jugada. En cambio, si el balón es interceptado o molestado cualquier otro jugador con posibilidad de recibir el balón, el Arbitro debe hacer repetir el saque de la falta mediante un toque de silbato. Cuando se ejecuta un golpe franco, ningún jugador del equipo atacante puede estar situado entre las líneas de 6 y 9 metros. El Arbitro no debe dejar que se ejecute un golpe franco con un jugador atacante dentro de esas líneas, advirtiéndolo a éste de su incorrecta posición.

- El jugador que ejecuta el golpe franco, cuando tenga en su poder el balón, no podrá botarlo, dejarlo en el suelo y recogerlo, sancionándose en estos casos con un golpe franco en contra. Ahora bien, si en el caso de botarlo o dejarlo en el suelo un jugador contrario consigue hacerse de forma reglamentaria con l, debe dejarse que siga la jugada.
- Si por cualquier causa se interrumpe el juego sin haber existido infracción, se volver a reanudar el mismo con un golpe franco a favor del equipo que tenía en su poder el balón antes de la interrupción y desde el lugar donde el balón se encontraba en ese momento.
- Las faltas que merezcan sanción de golpe franco no deberán señalarse si el equipo perjudicado sigue en posesión del balón con pleno control de éste y de su cuerpo.
- Cuando se señala golpe franco, el jugador del equipo infractor que en ese momento tenga el balón en su poder debe dejarlo de inmediato en el suelo. Hay veces que el jugador, intencionadamente o no, deja el balón alejado. Se debe en este caso excluir al jugador.
- En cualquier caso, el alejamiento del balón del lugar donde se cometió la infracción no es excusa para que el equipo que efectúa el saque del golpe franco lo realice desde otro lugar distinto al lugar donde se cometió la infracción. En este caso se debe ordenar la repetición del saque desde el lugar correcto.

El LANZAMIENTO DE 7 METROS Es prácticamente la continuación –diríamos que la guinda– del golpe franco en cuanto a la importancia que tiene esta Regla. Es tan importante que prácticamente, en un tanto por ciento muy elevado de las veces que se señala esta falta, lleva consigo una sanción disciplinaria.

¿Cuándo se sancionar a un equipo con lanzamiento de 7 metros?

- Cuando se impida una clara ocasión de gol. Esto, dicho así, parece un tema sencillo. Pero ¿quién y cuándo estima una clara ocasión de gol?. Evidentemente, el Arbitro. Pero, ¿cuándo decide?, ¿Cuándo estima que existe clara ocasión de gol? Esta es una de las cuestiones que el Reglamento deja a criterio arbitral, porque fácilmente se puede deducir que la clara ocasión de gol ser distinta bajo la óptica que se mire.
 - Es el Arbitro el único capacitado para, a su leal saber y entender, decidir si hay clara ocasión de gol y, consecuentemente, sancionar con lanzamiento de 7 metros. Hay infinidad de jugadas que, según distintas personas –y, por lo tanto, distintos criterios–, pueden ser consideradas como clara ocasión de gol, siendo por lo tanto muy difícil, por no decir imposible, la unanimidad de criterios en este sentido, porque ello supondría la unanimidad en el pensamiento de distintas personas. Cosa claramente irrealizable.
 - Por ello, el Reglamento es en este sentido ambiguo e inconcreto, pero es que además esta Regla ha tenido muchas modificaciones a lo largo de la Historia del Balonmano, con lo que la presunta unanimidad aun es más difícil. Podemos tener como situaciones actuales que deben sancionarse con un lanzamiento de 7 metros las siguientes:
- El jugador que en línea de 6 metros con balón controlado y de cara a la portería se dispone a lanzar y es objeto de cualquier tipo de obstrucción que le impida el correcto lanzamiento, manteniendo la situación de ventaja adquirida.
 - El jugador que con un balón controlado se dispone, en situación de extremo, a efectuar un lanzamiento a portería en salto, sin ningún tipo de defensor delante de l, y es objeto de una acción que le desestabilice e impida en toda su magnitud el lanzamiento.
 - Cuando un jugador atacante, en posesión de balón, al penetrar en línea de 6 metros entre dos defensores es cerrado violentamente en su penetración.
 - En un lanzamiento a puerta desde la línea de 6 metros un defensor, bien lateralmente o por detrás, golpea el balón que tiene controlado en la mano el atacante.
 - Cuando un atacante llega lanzado a posición clara de tiro a puerta, con balón controlado, y en plena suspensión es desequilibrado. Obsérvese que cada una de estas situaciones lleva implícita una sanción disciplinaria.

¿Qué otras situaciones pueden producir lanzamiento de 7 metros?

- Cuando el balón es introducido por el portero en su propia rea de portería.
- Cuando el portero en situación de jugador de campo penetra en su rea de portería con el balón controlado.
- Cuando un defensor penetra en su rea de portería con objeto de obtener ventaja posicional y evitar un lanzamiento a puerta.
- Cuando un defensor lanza intencionadamente un balón a su propia área de portería y el balón es interceptado por el portero.

¿Cómo debe ejecutarse un lanzamiento de 7 metros?

- Desde el lugar señalado –línea de 7 metros– el lanzador, con un pie al menos en el suelo, lanzar directamente el balón a la portería sin pisar la citada línea de 7 metros hasta que el balón no haya salido de su mano y dentro de los 3 segundos siguientes a cuando el Arbitro haya señalado la ejecución mediante un toque de silbato. El resto de los jugadores de ambos equipos deben estar fuera de la línea de 9 metros durante la ejecución del lanzamiento.
- Al ejecutar un lanzamiento de 7 metros los jugadores de ambos equipos no pueden traspasar la línea de 9 metros hasta que el balón no haya salido de la mano del lanzador. Si entran antes de tiempo, el Arbitro debe proceder de la siguiente manera:

Si quien penetra es un jugador defensor:

Dar gol si el balón ha entrado en la portería.

Repetir el lanzamiento si no ha entrado.

Si quien penetra es un atacante:

Dejar seguir el juego si el balón no entra.

Si el balón entra, anular el mismo y golpear franco en contra.

- Si a consecuencia de un lanzamiento de 7 metros el balón sale repelido, bien por el portero o por los postes, puede nuevamente ser jugado por cualquier jugador.
- Al igual que en los golpes francos, se ha de tener en cuenta la Ley de la Ventaja, evitando señalar el castigo si la jugada merecedora del mismo aún permite que se pueda conseguir el gol. Ahora bien, si además existe sanción disciplinaria, se debe dejar que continúe la jugada y, una vez finalizada esta, sancionar disciplinariamente.
- Si durante la realización de un lanzamiento de 7 metros el portero comete alguna infracción, debe hacerse repetir el lanzamiento si no ha sido gol.
- En la aplicación de esta Regla habrá que tener mucho cuidado, ya que si ha existido falta sancionable con 7 metros y, por concesión de la Ley de la Ventaja, no se señala, pero el jugador atacante comete pasos, dobles o cualquier otro tipo de infracción, no debe darse por válido el gol si lo marca, porque si no estaríamos dando dos veces la Ley de la Ventaja.
- Será siempre obligatorio señalar un time-out después de la señalización de un lanzamiento de 7 metros.

LA EJECUCION DE LOS LANZAMIENTOS.

¿Qué premisas son necesarias para efectuar correctamente cualquier saque o lanzamiento?

- Que el jugador est en posesión del balón para efectuar el saque o lanzamiento en el lugar

correspondiente y que el resto de los jugadores ocupen unas posiciones correctas.

- El ejecutor debe tener siempre un pie en el suelo, mientras que el otro lo puede levantar y apoyar tantas veces como quiera.

Ahora bien, habrá que distinguir:

- En un saque de banda, el segundo pie puede estar situado en cualquier lugar del terreno.
- En un lanzamiento de 7 metros el segundo pie no puede traspasar la línea de 7 metros.
- En un golpe franco que se ejecute desde la línea de 9 metros el segundo pie no podrá traspasar dicha línea.

¿Cuándo es necesario que el Arbitro haga sonar el silbato para reanudar el juego?

- En caso de un golpe franco con el tiempo ya cumplido.
- En caso de saque de Arbitro.
- Cuando se haya parado el tiempo por cualquier circunstancia.
- El saque de centro.
- Cuando un jugador se retrasa en un saque o lanzamiento.
- En el lanzamiento de 7 metros.
- En caso de disparidad de criterios arbitrales.
- Cuando haya de rectificarse cualquier situación irregular.
- Después de una advertencia, exclusión, amonestación, etc.

En cualquiera de estos casos el jugador debe efectuar el lanzamiento antes de los 3 segundos siguientes a la señalización por parte del Arbitro.

¿Cuándo se considera ejecutado un saque?

En el momento en que el balón haya salido de la mano del ejecutor. En una ejecución de un lanzamiento no puede dejarse el balón en la mano de un compañero sin haber perdido contacto con la mano del ejecutor.

¿Se puede conseguir gol en un saque o lanzamiento directo?

- Si, excepto en un saque de portería.
- El jugador que ejecuta un saque o lanzamiento, no podrá volver a tocar el balón hasta que éste no haya sido tocado por cualquier otro jugador, la portería o el Arbitro.
- En cualquier saque o lanzamiento, la posición incorrecta de jugadores contrarios no deber ser corregida si con ello se perjudica al equipo que debe efectuar el saque.

LAS SANCIONES DISCIPLINARIAS

Como consecuencia de las infracciones que se cometen en las distintas Reglas de Juego, en algunas debe acumularse a la sanción técnica la sanción disciplinaria. Esta sanción disciplinaria, bien o mal aplicada, puede llevar o no al control del partido por parte del Arbitro, evitando la violencia en el mismo y dando, por tanto, al juego del Balonmano toda la belleza plástica y técnica que tiene.

Para poder cumplir correctamente esta Regla 17 se han de clasificar tanto las sanciones disciplinarias como los casos en que se deben aplicar.

Distinguimos las siguientes sanciones disciplinarias:

- Advertencia.
- Amonestación

- Exclusión
- Descalificación
- Expulsión

Todas y cada una de ellas son consecuencia de los distintos aspectos del juego, que podemos calificar así:

- Por acciones técnicas antirreglamentarias
- Por conducta antideportiva
- Por agresiones.

Cuadro de sanciones

– Agresiones

Violencia física: Expulsar

– Conducta antideportiva

Infracciones graves: Descalificar

Infracciones repetitivas: Excluir (en el banco, descalificar).

Infracciones simples: Advertir.

– Acciones técnicas antirreglamentarias

Infracciones mayores: Descalificar.

Infracciones repetitivas: Excluir

Infracciones simples: Advertir

Veamos cuáles son las infracciones motivo de estas sanciones:

Deben sancionarse con advertencia los gestos manifiestamente involuntarios e incontrolados o aquéllos producidos sin mala intención y de manera espontánea.

Ejemplos:

Falta del atacante – Lanzarse sobre el adversario. – Esquivar con la cabeza baja. – Chocar voluntariamente con el contrario. – Entrar con la mano o rodilla por delante. – Realizar con el balón una media vuelta con contacto con el adversario.

Falta del defensor – Arrancar el balón de la mano del contrario. – Coger al contrario con manos o piernas. – Agarrar o empujar al contrario. Para estos casos la sanción será el golpe franco o el lanzamiento de 7 metros.

Infracciones antideportivas

Se conoce como conducta antideportiva todo comportamiento opuesto al espíritu del juego y al respeto al adversario, tanto por jugadores como por dirigentes.

Ejemplos:

Faltas antideportivas de palabra. – Insultos entre compañeros o al contrario. – Insultos que provienen del banco de reservas. – Comentarios que puedan producir distracción del lanzador en un lanzamiento de 7 metros o bien hacia el portero. – Retardar voluntariamente el juego. – Arrojar o rechazar voluntariamente el balón con el pie. – Esconder o no entregar el balón para ejecutar una falta o poner el balón en juego. – No devolver el balón desde el banco. – Tardar en la recuperación del balón. – Cambio de portero después de que el lanzador está preparado. – Cualquier otro gesto provocativo.

La sanción técnica en estos casos es golpe franco y la disciplinaria, advertencia o exclusión. Ahora bien, si el equipo lleva ya tres advertencias, de inmediato se procederá a la exclusión por 2 minutos.

Conducta antideportiva repetida

La sanción técnica será golpe franco y la disciplinaria de exclusión si la falta es sobre el terreno de juego. Si la falta es del banco de reservas, procede la descalificación.

Conducta antideportiva grave

- Toda palabra provocadora o vejatoria contra el Arbitro o adversario.
- Corte de mangas o cualquier otro gesto de esta índole
- Comportamiento agresivo
- Zancadillear, empujar violentamente al contrario o mostrar una actitud amenazante, tanto en el terreno como en el banco
- Retraso intencionado del juego.
- Todas estas acciones se deben castigar con golpe franco o 7 metros y descalificación.

Infracciones graves.

- Toda acción que lleve consigo la posibilidad de lesionar será considerada como grave y debe llevar obligatoriamente sanción disciplinaria
- Lanzar intencionadamente el balón al contrario
- Dar codazos o patadas
- Golpear voluntariamente al contrario después de un tiro
- Agarrar por la cintura, golpear, empujar, desplazar voluntariamente al contrario
- Lanzar por debajo de la cintura
- Empujar a un contrario que está en suspensión
- Cerrar el camino con las piernas
- Atacar al adversario por encima de la línea de sus hombros
- Coger por el cuello.
- La sanción técnica será de golpe franco o 7 metros y descalificación.

Agresiones

Cualquier acto violento o brutal que lleve consigo un perjuicio hacia cualquier persona: jugadores, oficiales, Arbitros o espectadores. La sanción será de golpe franco o 7 metros y expulsión. ¡Ojo! Si los gestos son obra de dirigentes o jugadores en el banco, se debe descalificar.

¿Cómo debe el Arbitro ejecutar las sanciones disciplinarias?

- La advertencia debe ser hecha de la forma menos gesticulante posible: un simple gesto con las manos puede ser correcto y suficiente.
- En la amonestación se mostrará claramente la tarjeta amarilla al infractor. Se debe hacer de forma natural y sin ostentación alguna

- La amonestación a un jugador será solamente por la primera vez
- La repetición será exclusión
- Cuando un equipo lleve tres amonestaciones, se deberá, a la siguiente infracción, excluir a jugadores, aunque éstos carecieran de amonestación previa. La exclusión se indicará con el brazo extendido horizontalmente y levantando la mano del otro brazo con dos dedos en alto.
- La primera y segunda exclusiones serán de 2 minutos y a la tercera del mismo jugador corresponderá la descalificación. En este caso, el equipo estará con un jugador menos durante 2 minutos y, acabado ese tiempo, podrá entrar otro jugador, pero no el descalificado, que tiene que abandonar el banco de reservas.
- Cualquier interrupción del tiempo de juego lleva consigo la paralización del tiempo de las exclusiones.
- Si acaba la primera parte y hay algún jugador pendiente de cumplir parte del tiempo de una exclusión, este jugador no puede comenzar el segundo tiempo hasta que no termine de cumplir el tiempo que le faltaba. Asimismo, en las prórrogas se mantendrá el tiempo de las exclusiones. Ningún jugador excluido podrá entrar en el terreno sin que se lo haya dicho la mesa o el Arbitro, debiéndolo hacer por el lugar adecuado de cambios. Si lo hace, el equipo será sancionado con la exclusión de otro jugador por 2 minutos, además de tener que cumplir el tiempo que le quedaba al primero
- En caso de expulsión, se debe parar el tiempo y comunicarlo a la Mesa y al equipo afectado. La expulsión se señalará cruzando los antebrazos a la altura de la cabeza. A partir de entonces, el equipo no podrá jugar más que con 6 jugadores, teniendo que abandonar el jugador el banco de reservas. No es preceptiva la amonestación o exclusión para poder expulsar. Solamente ha de tenerse en cuenta la gravedad de la falta.

Reflexiones

- Si en el momento de la exclusión el jugador toma una actitud antideportiva grave, se le descalificará. Si la acción fuera grave, se le expulsará.
- Cuando el portero es el jugador excluido, descalificado o expulsado, le puede sustituir cualquier jugador, pero el equipo debe jugar con uno menos, bien durante 2 minutos, bien por el resto del partido.
- Según estén los jugadores en el terreno o en el banco, en las sanciones disciplinarias el Arbitro procederá así:

En caso de actitud antideportiva

La amonestación será la misma.

En caso de reincidencia

–En el terreno de juego: Exclusión.

–En el banco: Descalificación.

A los entrenadores y oficiales se les pueden aplicar todas las sanciones disciplinarias, excepto las exclusiones temporales.

- En caso de actitud antideportiva grave:

En el terreno de juego: Exclusión

En el banco: Descalificación.

En caso de agresión:

Dentro del terreno: Expulsión.

En el banco: Descalificación.

- En caso de conducta antideportiva antes del encuentro procederá la amonestación o la descalificación. En el segundo caso, el equipo puede jugar con doce jugadores
- En caso de conducta antideportiva en el descanso procederá la amonestación o descalificación. El equipo debe comenzar y permanecer durante 2 minutos con un jugador menos
- En caso de conducta antideportiva después del partido procederá el informe arbitral en el Acta.

¿Cómo se controla el tiempo de las exclusiones?

El tiempo de exclusión de un jugador empezará a contar desde el momento en que traspasa la línea de banda para dirigirse al banco, en caso de no haber parado el tiempo el Arbitro. Si se ha parado el tiempo, empezará a contar desde la reanudación del partido. Cuando existe Mesa de Cronometraje, ésta dará al delegado un papel con la hora de salida. Si no existe Mesa, será el propio Arbitro quien controle el tiempo y mande al jugador entrar una vez concluido. Acabado el tiempo de exclusión, podrá completar el equipo cualquier jugador de los existentes en el banco de reservas.

EL ARBITRO

El Reglamento indica que cada encuentro será dirigido por dos Arbitros, con los mismos derechos y obligaciones. Estarán ayudados en su cometido por un Anotador y un Cronometrador. Es indudable que todo lo que se diga a partir de aquí estará en función de esa premisa, pero bien sabemos que a niveles provinciales no se cuenta con número suficiente de Arbitros como para que, en cada encuentro, haya dos.

Por ello es normal que un encuentro esté dirigido por un solo Arbitro y sin ningún otro tipo de colaboración. En estos casos el Arbitro es el único responsable de todo: Acta, tiempo, etc.

Cuando el encuentro es dirigido por uno o dos Arbitros:

- Serán los responsables de vigilar la conducta de los jugadores, técnicos y oficiales, desde que entran hasta que salen de la instalación
- Deben examinar el terreno de juego y los balones
- Comprobarán las fichas y vestimenta de los equipos.
- Llamarán a los capitanes y sortearán el saque, elegirán balón y darán las instrucciones que estimen oportunas
- El Arbitro que figura en el nombramiento oficial en primer lugar se colocará como Arbitro central al comenzar el encuentro. El otro Arbitro se situará como Arbitro de portería
- Cuando el equipo que no ha realizado el saque de centro recupera el balón, el Arbitro central pasará a ocupar la posición de portería y viceversa. Después y durante el partido, los Arbitros rotarán sus posiciones varias veces, aprovechando las interrupciones momentáneas del juego: lanzamientos de golpe franco o 7 metros, fuera de portería, etc. Este cambio se realizará con agilidad, pero no de forma aparatosa.

¿Qué faltas corresponde señalar a cada Arbitro?

El Arbitro que en cada momento esté situado de central debe señalar primordialmente:

- El saque de centro
- El juego pasivo.
- La ejecución de los castigos de 7 metros

- La ejecución de cualquier otro lanzamiento o saque.

Al Arbitro situado en la portería le corresponde:

- Dar la validez de los goles
- Señalar la violación del área de portería
- Cualquier otra infracción que por su posición mejor pueda observar.

Cuando se señalen contra un equipo simultáneamente dos infracciones diferentes, se aplicará la de mayor gravedad.

Si a la vez cada Arbitro señala una sanción contra un equipo diferente, se aplicará la sanción del Arbitro central. En este caso se reanudará el juego con un toque de silbato por parte del Arbitro central.

Será asimismo conveniente y necesario que cada uno de los Arbitros lleve la cuenta de los goles, exclusiones, etc.

Los Arbitros son los únicos que deciden las interrupciones de juego. Deberán señalar claramente al Cronometrador que se para el juego, así como cuándo se reanuda. Cuando en un encuentro existan dudas sobre el tiempo llevado por la Mesa de Cronometradores, corresponderá la decisión final al Arbitro que figure en primer lugar en el nombramiento. Comprobarán, después del encuentro, si los ayudantes en la Mesa han redactado correctamente el Acta, asegurándose de que figuren todas las incidencias.

Serán los únicos responsables de suspender un encuentro, pero antes de hacerlo deben intentar, por todos los medios, que éste pueda celebrarse.

Los Arbitros, durante el encuentro, sólo podrán hacer caso a las reclamaciones correctamente realizadas por los capitanes de los equipos.