

HOY SE JUEGA



COPA 2018



REGLAMENTO
HANDBALL

REGLAMENTO GENERAL DE HANDBALL



ASPECTOS GENERALES DEL REGLAMENTO DE JUEGO:

Terreno de juego:

Se jugará en un terreno de 20x40 con dos arcos de 2x3.

Jugadores:

El campeonato HOY SE JUEGA 2018 está destinado únicamente a jugadoras NO FEDERADAS, aquellas que hayan sido inscriptas en algún equipo participante de la FEDERACION CORDOBESA DE HANDBALL durante el año 2018, no podrán participar del Certamen.

Cada equipo podrá presentar una lista de hasta 20 jugadoras, que solo podrán estar en lista de buena fe 16 de ellas, tal como dispone la planilla de juego.

Habrà un mínimo de 5 jugadores en cancha para iniciar el partido y máximo de 7 como lo dispone el reglamento, de no ser así, perderán los puntos del partido.

Duración del juego y Sistema de torneo:

La duración de los partidos será de 2 tiempos de 20 minutos con 5 minutos de pausa. El tiempo de juego comienza con el toque de silbato del árbitro y finaliza con el toque de silbato de la mesa de control.

Podrá pedirse un tiempo muerto por periodo, no acumulable. Se pedirá presentando la tarjeta de Tiempo en mesa de control, cuando tenga su equipo

posesión del balón.

El torneo será 4 zonas de 4 en el que se jugará todos contra todos, clasificarán los 1° y 2° de cada grupo a copa de ORO. 3° y 4° clasificarán a copa de PLATA.

Luego de la clasificación a la copa de oro y plata se jugará todos contra todos y se cruzarán en 4tos de final: En caso de empate a partir de 4tos de final, se jugarán 2 tiempos de alargue de 5 minutos, de seguir así, penales (3 por equipo).

Se tendrá tolerancia de 15 minutos para esperar a los equipos para dar comienzo al partido en la hora estipulada, si uno de los dos equipos demorara más de este tiempo, se dará como ganador al equipo contrario.

Pelota:

Se jugará con una pelota N° 2. Se llegará a común acuerdo entre los equipos para la utilización de la pelota para disputar el partido. De no ser así: se utilizará la presentada por el torneo.

Faltas y Actitudes Antideportivas:

No está permitido

a) arrebatar o golpear la pelota que se encuentra en las manos del adversario;

b) bloquear al adversario con brazos, manos, piernas o usar cualquier parte del cuerpo para desplazarlo o empujarlo fuera de la posición; esto incluye el uso peligroso de los codos, ya sea en una posición de inicio o en movimiento;

c) agarrar a un adversario (del cuerpo o del uniforme), aún si permaneciese libre para continuar el juego;

d) correr o saltar sobre un adversario

Equipo y Sustituciones:

Un equipo tiene permitido utilizar un máximo de 4 oficiales de equipo durante el partido. Estos oficiales de equipo no pueden ser sustituidos durante el transcurso del encuentro. Uno de ellos debe ser designado como "oficial responsable de equipo".

Los jugadores y oficiales de equipo que lleguen después de haberse iniciado el partido, deben obtener del planillero - cronometrista la autorización para participar en el mismo y deben ser inscritos en la planilla de juego.

Un jugador autorizado a participar puede, en principio, entrar en cualquier momento al campo de juego a través de la línea de cambios de su propio equipo.

Los jugadores suplentes pueden entrar al campo de juego en cualquier momento y de manera repetida.

Juego Pasivo:

No está permitido conservar la pelota en posesión de un equipo sin que se realice ninguna tentativa reconocible de ataque o de lanzamiento al arco. Similarmente, no está permitido demorar repetidamente la ejecución de un saque de centro, de un tiro libre, de un saque lateral o de un saque de arco para el propio equipo. Esta situación se considera como juego pasivo y debe ser penalizada con un tiro libre en contra del equipo en posesión de la pelota, a menos que la tendencia pasiva haya acabado. El tiro libre se ejecuta desde el lugar en el que se encontraba la pelota al momento de la interrupción del juego. Si la forma de atacar no cambia a partir del momento en que el gesto de advertencia es mostrado, los árbitros pueden pitar el juego pasivo en

cualquier momento. Si el equipo atacante no realiza lanzamiento al arco después de un máximo de 6 pases, entonces se decide un tiro libre en contra de este equipo.

Regla de los últimos 30 segundos:

Las actitudes antideportivas cometidas por el equipo adversario durante los últimos 30 segundos del partido (o de las prórrogas) y cuando el balón NO está en juego que tengan por objeto evitar la inmediata puesta en juego del balón, serán sancionadas con un lanzamiento de 7 metros en contra y la descalificación (sin informe) del jugador infractor.

Como ejemplo: si un jugador comete falta de ataque en los 9 metros adversarios y, en lugar de dejar el balón en el lugar, se lo lleva unos metros para impedir que el equipo adversario pueda realizar un contraataque, la decisión de los árbitros deberá ser 7 metros en contra (aunque ocurriese en la otra área) y descalificación al jugador que se llevó el balón.

Pero atención que esto también aplicaría cuando el balón está en juego y existe una infracción burda y grosera cometida en los últimos 30 segundos contra el adversario en situaciones que habitualmente serían sancionadas con tarjeta roja e informe escrito. Si un equipo decidiera impedir la posibilidad de lanzamiento adversario utilizando una infracción de este tipo, no habrá informe escrito que acompañe a la descalificación, pero sí habrá un 7 metros en su contra (Por ejemplo empujones violentos desde atrás, tackles al jugador en posesión de la pelota, etc).

Inclusive, la regla indica que si la falta grosera que comentamos es cometida sobre un jugador que logra pasar el balón a un compañero se dan las siguientes opciones:

El compañero lanza y convierte el gol: Gol y tarjeta roja

El compañero lanza pero no convierte gol: Tarjeta roja y 7 metros

En este aspecto de "balón en juego", también se incluyen las actitudes antideportivas burdas y groseras que impidan la posibilidad de gol del equipo adversario en los últimos 30 segundos. Por ejemplo, ingreso de entrenadores al campo de juego. Aunque en este caso, además de la decisión de 7 metros, la tarjeta roja deberá ir acompañada de un informe escrito.

El reglamento estará regido por la reglamentación oficial de la IHF (Federación Internacional de Handball).

PUNTOS GENERALES IMPORTANTES DE HOY SE JUEGA:

Cualquier inconveniente que surja durante la competencia y no este especificado en el reglamento, el comité organizador tiene la facultad absoluta para tomar una determinación que buscara impartir justicia en caso de no haber sido detallado.

Ante faltas antideportivas graves la organización se reserva el derecho de decidir la permanencia de uno o más jugadores como del equipo en el torneo.

No podrá participar ningún jugador que este actualmente federado, año 2018. En caso de que así

sucediera, será sancionado el equipo de acuerdo a lo que el comité organizador crea que es lo más justo. Los jugadores que no presenten la credencial identificadora brindada por la organización, no podrá participar del partido.

Cualquier siniestro ocurrido, cada jugador/a participante deberá ir al médico abonando lo que se cobrara y luego el seguro se lo reintegrara. Datos del seguro...

Si existe un accidente dentro de la competencia el jugador debe informar al veedor de la cancha, y el veedor tiene que tomar nota del accidente detallando nombre, apellido, Dni y ubicación de la lesión.

Si un jugador fuera llevado al servicio de emergencias, no podrá jugar el próximo partido sin un ALTA MEDICA. En caso de sufrir algún traumatismo, esguince, golpe, etc.

En las reuniones que se propongan durante la competencia, debe ser obligatoria la presencia de algún integrante (mejor Dt. o capitán) del equipo, para informar los detalles de la misma, en caso de la no presencia de algún equipo se le vera un tipo de sanción que puede ser hasta la quita de puntos

