INTERNATIONAL

OMNIKIN®

SPORT
KIN-BALL®

KIN-BALL® SPORT
FEDERATION

REGLAMENTO OFICIAL DE KIN BALL®

(v.2018)

KIN-BALL
Asociación Española

Idioma: Español

Título original: Official KIN-BALL® Sport Rules. V.2018

Traducción realizada por Jaime Anguita Villanueva para la Asociación Española de KIN-BALL® Sport.

www.kin-ball.es

Todos los derechos reservados © International KIN-BALL® Sport Federation (IKBF)

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

TABLA DE CONTENIDO

Artículo 1. Desarrollo del juego 7

Artículo 2. Materiales y Equipamiento 8

1. Límites y dimensiones del área de juego 8
2. Áreas de calentamiento 8
3. Esquema Físico 8
4. Equipamiento técnico 9

Artículo 3. Equipos 11

1. Papel y deberes de los entrenadores (principal y asistentes) 11
2. Papel y deberes del capitán del equipo 12
3. Papel y obligaciones del jugador 13
4. Papel y deberes de los intérpretes 13

Artículo 4. Árbitros 15

1. Árbitro principal 15
2. Árbitro asistente 16
3. Uso de los brazaletes de árbitro 17
4. Marcador 17
5. Cronometrador 17
6. Linieres 18

Artículo 5. Duración y Transcurso del partido 19

1. Duración del partido 19
2. Transcurso del partido 19

Artículo 6. Reglas del juego 21

1. Falta de llamada 21

Falta de llamada por ataque injustificado 22

2. Falta de contacto 23

3. Balón perdido 23

4. Fuera 24

5. Tiro Descendente 25

6. Lanzamiento Corto 27

7. Repetición 28

Obstrucción involuntaria 29

8. Falta de Tiempo 30

9. Pasos 30

10. Desplazamiento Ilegal 32

11. Pinzamiento de Balón 33

12. Repetición de Golpeador 33

13. Demasiados Jugadores en el Campo 33

14. Ataque Ilegal 35

15. Defensa Ilegal 35

16. Avisos 36

Aviso verbal 37

Aviso menor 37

Aviso mayor 38

Avisos reiterados 39

17. Tiempo Muerto 40

Artículo 7. Definiciones 41

1. Llamada 41

2. Golpeo 41

3. Desplazamiento del balón 41

4. Pase 41

5. Distancia de 1.8m (6 pies) 42

6. Contacto 42

7. Posesión 42

8. Control 42

9. Eje corporal 43

Artículo 8. Interpretaciones 44

1. Resumen de elementos pertenecientes al PASE 44

2. Resumen de elementos pertenecientes al DESPLAZAMIENTO DE BALÓN 45

Apéndice A: Carta de espíritu deportivo 46

Apéndice B: Procedimientos Arbitrales 47

1. Procedimientos Individuales de Árbitro 47

2. Procedimientos de Dos Árbitros 47

3. Procedimiento Arbitral de Avisos 49

4. Procedimiento Arbitral de Sustitución de Jugadores 49

5. Procedimiento Arbitral de Tiempo Muerto 50

Apéndice C: Señas arbitrales 52

Apéndice D: Puntos de Espíritu Deportivo 57

Apéndice E: Fórmulas de juego reconocidas 58

1. Sistema de Cantidad fija de Periodos 58

2. Sistema de Cantidad variable de Periodos 59

3. Uso de tiempo 60

Fórmula corta 60

Fórmula completa 61

4. Uso de puntos 61

Fórmula simple 62

Fórmula completa (Fórmula oficial de la IKBF para eventos) 62

Apéndice F: Autoridad 64

1. Para campeonatos internacionales oficiales de FIKB: 64

2. Para campeonatos nacionales 65

3. Para campeonatos regionales o locales 65

4. Para otros eventos 66

Apéndice G: Reglas específicas de competiciones mixtas 68

Apéndice H: Criterios de Desempate 70

ARTÍCULO 1. DESARROLLO DEL JUEGO

Un partido de Kin-Ball® se juega entre tres equipos oponentes, con cuatro jugadores cada equipo dentro del área de juego. El objetivo de este deporte es que el equipo cuyo color es nombrado controle el balón con cualquier parte de su cuerpo antes de que éste toque el suelo. El equipo que controla el balón golpea contra otro equipo y el juego continúa mientras no se cometa ninguna falta. Cuando un equipo comete una falta, se le da un punto a cada uno de los otros dos equipos.

Consulte el Anexo E para ver el detalle sobre las distintas fórmulas de juego reconocidas por IKBF.

El Kin-Ball® se juega en equipos mixtos o equipos del mismo sexo.

ARTÍCULO 2. MATERIALES Y EQUIPAMIENTO

1. LÍMITES Y DIMENSIONES DEL ÁREA DE JUEGO

El área de juego se ve limitada por las paredes, el suelo, el techo y cualquier objeto fijo que se encuentre en el pabellón. El tamaño del área de juego puede variar de acuerdo con las dimensiones del pabellón, pero nunca excederá los 20m X 20m (66 pies X 66 pies). Si hay líneas que definan el área de juego, deberán ser todas del mismo color, continuas y de, al menos, 5cm de ancho (2 pulgadas).

2. ÁREAS DE CALENTAMIENTO

Debe estar disponible una zona de calentamientos para todos los equipos. Se requiere que la zona de entrenamiento se encuentre detrás de los banquillos de los equipos y contará con una dimensión mínima de 9 m^2.

Excepción: Si las instalaciones donde se celebra el evento no permiten este espacio detrás de los banquillos, la IKBF podría aprobar áreas más pequeñas o localizadas en otros puntos.

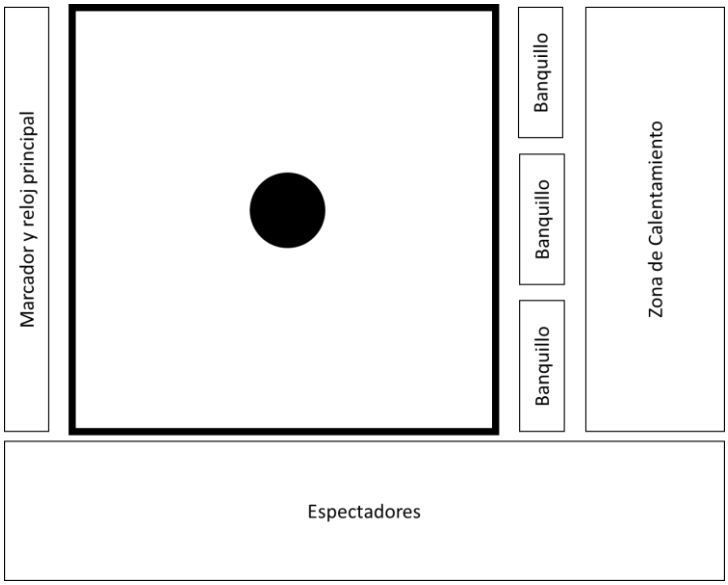
3. ESQUEMA FÍSICO

A continuación, se detalla un esquema físico de área de juego utilizada para competiciones internacionales de Kin-Ball®. Se pueden emplear otros esquemas, pero la organización debe intentar, en la medida de lo posible, respetar estas indicaciones:

- Todos los banquillos de los equipos deben estar dispuestos de manera que desde ellos se vea el marcador.

- Todos los banquillos de los equipos deben estar dispuestos de manera que desde ellos se vea el cronómetro.

Ejemplo de Esquema Físico:



4. EQUIPAMIENTO TÉCNICO

a) Cada pista debe contar con dos (2) balones de 1,2m (48 pulgadas) de diámetro, que respeten los estándares oficiales de la IKBF.

b) Petos de los tres colores oficiales (azul o rosa, gris y negro) que respeten los estándares oficiales de la IKBF.

c) Un marcador que respete los estándares de la IKBF, que debe permanecer visible para todos los participantes y espectadores.

d) Un inflador (para balones) que respete los estándares de la IKBF.

e) Una hoja de puntuación oficial de la IKBF que debe ser cumplimentada por el marcador y los árbitros antes, durante y después del partido.

f) Un cronómetro que debe permanecer visible para todos los participantes y espectadores.

g) Un dispositivo sonoro que debe ser empleado para indicar el comienzo y el fin de los períodos y de los partidos. Esta señal puede estar integrada en el cronómetro o ser completamente independiente (por ejemplo: sirena de aire comprimido, bocina).

h) Un dado de seis (6) caras que comprenda los tres colores oficiales (dos caras por cada color, en caras opuestas del dado);

i) Dos (2) banderines de línea.

ARTÍCULO 3. EQUIPOS

Cada equipo está compuesto por un mínimo de cuatro (4) jugadores y un máximo de doce (12), un (1) entrenador principal, dos (2) entrenadores asistentes y un (1) intérprete. Debe haber cuatro (4) jugadores de cada equipo en todo momento dentro del área de juego.

Los cuatro jugadores del mismo equipo se denominan "célula".

1. PAPEL Y DEBERES DE LOS ENTRENADORES (PRINCIPAL Y ASISTENTES)

a) Deben, junto al resto del equipo, cumplir las reglas y normativas del juego, así como la Carta de espíritu deportivo. Consecuentemente, su comportamiento reside bajo la competencia del árbitro.

b) Son responsables del comportamiento de los miembros de su equipo dentro y fuera del área de juego, incluido el banquillo y la zona de calentamiento.

c) Deben atenerse a la filosofía del juego limpio.

d) Deben mantener el autocontrol durante todo el tiempo.

e) Deben asegurarse de que los jugadores respeten las decisiones del árbitro.

f) Deben supervisar el trabajo del capitán.

g) Se permite al entrenador principal pedir tiempo muerto, durante el cual puede solicitar al árbitro la explicación de algunas reglas. Este permiso debe ser empleado sólo esporádicamente y con cortesía.

h) No pueden protestar.

i) Solo los entrenadores, cuyos nombres figuran en el acta del partido, pueden permanecer de pie durante el juego. Deben estar delante o detrás del banquillo de su equipo.

Si los miembros del equipo consideran que han sido penalizados de manera incorrecta debido a un malentendido de una regla de juego por un árbitro o por la organización del evento, deben actuar de acuerdo con el siguiente procedimiento:

- Tan pronto como sea posible después del incidente, lo que significa inmediatamente si el balón está parado, o la próxima vez que se cometa la falta, el entrenador debe solicitar un tiempo muerto y exponer su punto de vista al árbitro principal. Debe realizarse de manera calmada y cortésmente.

- El árbitro puede tomarse el tiempo necesario para explicar su decisión y corregir la situación, si fuera necesario.

2. PAPEL Y DEBERES DEL CAPITÁN DEL EQUIPO

a) Representa a su equipo en el juego. Es el único miembro de su equipo que puede hablar con el árbitro para recibir información esencial en la aplicación o interpretación de las reglas. Debe proceder de manera cortés, esporádica y solo cuando el balón esté parado.

   El balón se considera parado cuando se ha cometido una falta o cuando el árbitro, por una razón cualquiera, ha solicitado un tiempo muerto o una interrupción del juego

   Si el capitán del equipo está en el banquillo, puede, en el momento apropiado, entrar en el área de juego para solicitar al árbitro información esencial.

b) Si durante el juego el capitán debe dejar de jugar (lesión) y no puede asumir su papel, el entrenador deberá indicar al árbitro principal otro jugador que actuará como capitán del equipo por el tiempo restante.

c) El capitán del equipo debe supervisar las acciones de las células en el área de juego.

d) Debe atenerse a la filosofía de juego limpio.

e) Debe asegurarse de que los jugadores respetan las decisiones del árbitro.

f) Puede solicitar un tiempo muerto.

3. PAPEL Y OBLIGACIONES DEL JUGADOR

a) Deben conocer y acatar las reglas del juego.

b) Deben aceptar las decisiones del árbitro y mostrar deportividad. En caso de duda, el capitán es el único que puede pedir una aclaración de una decisión arbitral.

c) Deben actuar con deportividad y basar sus actuaciones en estos principios:
   - Ser cortés con los oponentes y los árbitros.
   - Evitar acciones o actitudes dirigidas a influir en decisiones arbitrales.
   - Evitar acciones o actitudes dirigidas a retrasar el juego.
   - No pedir explicaciones al árbitro (sólo el capitán puede).
   - No discutir decisiones arbitrales.
   - No lanzar ninguna protesta o queja (no está permitido).

d) Cuando los jugadores no están en el terreno de juego tienen que estar sentados en los banquillos de su equipo, estar detrás de los banquillos o permanecer en el área de calentamiento.

4. PAPEL Y DEBERES DE LOS INTÉRPRETES

a) Deben, junto con sus equipos, cumplir con las reglas y regulaciones del juego, así como con la carta de espíritu deportivo. Consecuentemente, su comportamiento se encuentra bajo la jurisdicción del árbitro.

b) El intérprete se puede unir al entrenador principal o al capitán cuando sea necesario para hablar con el árbitro.

c) El intérprete debe permanecer sentado en el banquillo del equipo o detrás de él y puede sólo levantarse cuando el entrenador principal solicite un tiempo muerto para hablar con el árbitro.

d) El uso de un intérprete debe estar motivado por la imposibilidad del entrenador principal o capitán del equipo de comunicarse con el árbitro debido a diferentes idiomas. La IKBF puede reusar la utilización de un intérprete en el caso de:

- El idioma hablado por el entrenador principal es comprendido y hablado por el árbitro principal en un nivel suficiente como para permitir un buen nivel de comunicación entre ellos.
- El intérprete elegido no domina el idioma del árbitro.

ARTÍCULO 4. ÁRBITROS

1. ÁRBITRO PRINCIPAL

a) Debe cumplir todas las reglas del juego

b) Es responsable de la verificación de todos los elementos de la pista y el material de uso durante el juego (marcador, cronómetro, líneas, balones, petos, etc.).

c) Debe reflejar y anotar en el acta del partido todos los avisos mayores y menores.

d) Debe elegir al azar qué equipo comienza el partido (véase artículo 5.2 a).

e) Tiene la última palabra en todas y cada una de las jugadas. Su decisión no puede ser rebatida por ningún jugador ni entrenador.

f) Puede pedir tiempo muerto por cualquier motivo.

g) Tiene autoridad para decidir sobre cualquier motivo no recogido en el reglamento.

Comentario:
El árbitro debe remitir a la organización cualquier disputa o cuestión ocurrida durante el juego y que no esté recogida en el reglamento.

h) El equipamiento arbitral consiste en:
- Una camiseta amarilla con mangas negras y pantalón negro.
- Silbato.
- Un distintivo identificativo del nivel del árbitro.
- Un reloj
- Una tarjeta roja y otra amarilla.
- Brazaletes de los colores oficiales de los equipos.

i) Tiene la capacidad de descalificar a un equipo o jugadores si, tras recibir un aviso, el equipo o el jugador renuncia a jugar o a continuar el partido o si, por sus acciones, evita que el juego se desarrolle.

j) El árbitro tiene autoridad para decidir sobre cualquier trasgresión de las reglas ocurrida dentro o fuera del área de juego. Sin embargo, una vez que el árbitro ha firmado la hoja de puntuación, pierde toda potestad sobre el partido.

k) Esto significa que el árbitro principal debe anotar en el acta del partido cualquier incidente que involucre jugadores, entrenadores o asistentes que adopten una conducta antideportiva durante el tiempo transcurrido entre el fin del partido y la firma de la hoja de puntuación. Los avisos durante este tiempo son considerados mayores y solo se deducirán puntos de deportividad.

l) El árbitro principal puede ser sustituido si se lesiona durante el partido y es incapaz de continuar con sus obligaciones.

m) Debe examinar la equipación de todos los jugadores y rechazar cualquier objeto que pueda resultar peligroso para los jugadores en el área de juego (relojes, joyas, sombreros, etc.).

n) El árbitro tiene la potestad de descalificar a un jugador si, después de sufrir una lesión el árbitro principal juzga que la condición física supone un riesgo para la su seguridad o la seguridad de otros jugadores:

Ejemplos: Sangrado incontrolado, lesión que impide a un jugador moverse por la pista con seguridad, conmoción…

El árbitro principal puede requerir a un jugador que sea examinado por un agente sanitario que no esté involucrado en el partido en caso de tener serias dudas.

2. ÁRBITRO ASISTENTE

a) El árbitro asistente está presente en el comienzo de partidos de alto nivel, que requieran un árbitro de nivel 3. Asiste al árbitro principal en la aplicación efectiva de las reglas.

b) El árbitro asistente debe ser el responsable de lanzar el dado al principio del partido para decidir qué equipo tendrá la primera posesión del balón.

c) El árbitro asistente puede ser sustituido si resulta lesionado durante el partido y es incapaz de continuar con sus obligaciones.

3. USO DE LOS BRAZALETES DE ÁRBITRO

La señalización del árbitro hacia sus brazaletes es el método oficial de identificación de un equipo en una falta. Los brazaletes deben llevarse del siguiente modo:

- El brazalete negro está representado por las mangas negras de la camiseta.
- El brazalete gris se lleva en la muñeca derecha.
- El brazalete azul o rosa se lleva en la muñeca izquierda.

4. MARCADOR

a) Está encargado del marcador.

b) Desarrolla sus obligaciones mientras está en la mesa del marcador (véase artículo 2.3)

c) Él es el responsable de rellenar la hoja del juego con la siguiente información: identificación de jugadores y entrenadores, tiempos muertos, puntuaciones de periodos, resultados del partido y otra información administrativa siempre sujeto a la aprobación del árbitro principal.

d) Si se solicita un tiempo muerto sin ser visto por el árbitro principal tiene que intentar señalárselo a él.

5. CRONOMETRADOR

Cuando los partidos se jueguen por tiempo:

a) Se encarga de llevar el tiempo de los periodos y del partido.

b) Se encarga de llevar el tiempo entre periodos.

c) Notifica al árbitro principal cualquier problema relacionado con el tiempo.

d) Comienza el cronómetro en el momento en que el árbitro principal comienza el partido.

e) Anuncia el fin del tiempo de juego de cada periodo y del partido usando una señal sonora. Esta señal indica que el balón se para y finaliza el periodo o el partido.

Comentario:
Si la señal no funciona, el temporizador debe utilizar otro sistema para avisar al árbitro principal.
El cronómetro debe ser activado cuando el árbitro pone el balón en juego con dos toques de silbato consecutivos.

f) Desarrolla sus obligaciones mientras está sentado en la mesa del cronómetro (ver artículo 2.3).

6. LINIERES

a) Los linieres son responsables de ayudar a los árbitros a juzgar las siguientes faltas:
- Fuera
- Balón perdido.

b) Los linieres son responsables de juzgar sólo el balón no los jugadores.

c) La bandera deber ser levantada si la bola toca el suelo fuera de la zona de juego o por cualquier obstáculo fijo.

d) La bandera debe señalar el centro del campo si el balón toca dentro del campo o sobre la línea de juego.

ARTÍCULO 5. DURACIÓN Y TRANSCURSO DEL PARTIDO

1. DURACIÓN DEL PARTIDO

a) Un partido de Kin-Ball® se compone de periodos jugados a puntos o por tiempo. Ver apéndice E para más detalles.

b) Se permite un descanso de dos minutos entre periodos. El equipo que inicia el partido se determina con un lanzamiento del dado. Para el resto de los periodos el equipo con menos puntos en el periodo anterior será el que comience con el balón. Para los desempates, se realizará el lanzamiento del dado para decidir quién comienza.

Comentario:
En función de la competición, se puede solicitar a los organizadores la modificación de la duración del partido, véase Apéndice F.

2. TRANSCURSO DEL PARTIDO

a) El lanzamiento del dado: Los capitanes de los equipos y los árbitros se reúnen en el centro del área de juego para el lanzamiento del dado. El resto de los integrantes de los equipos deben permanecer en su banquillo. El árbitro asistente lanza el dado oficial y el color de la cara superior del dado determina qué equipo comienza el partido.

Tras el sorteo, el árbitro principal llama al resto de jugadores con un toque largo de silbato.

b) Saque inicial: El saque inicial determina el comienzo del periodo y del partido. Se realiza en el centro del área de juego.

c) Una vez que el saque inicial se ha ejecutado, el juego continúa hasta que se produzca una falta por parte de algún equipo participante. El equipo con la posesión del balón llama a otro equipo y golpea el balón.

d) La recepción del balón puede ser realizada con cualquier parte del cuerpo siempre que el balón no toque el suelo ni ningún objeto fijo dentro o fuera del área de juego.

e) El balón se considera “dentro” si toca la línea o la superficie interior del área de juego. El balón de considera “fuera” si entra en contacto con el suelo fuera de las líneas del área de juego o con algún objeto fijo fuera del área de juego.

f) Cuando se comete falta, los otros dos equipos reciben un punto y el equipo que ha cometido la falta tiene la posesión del balón.

g) Solo se permiten sustituciones de jugadores mientras el balón está parado por una falta o si se produce una lesión.

h) Reanudación: Se produce después de que el juego haya sido detenido por el árbitro.

   El lugar de reanudación es el mismo donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Si el balón no se encontraba sobre el terreno de juego cuando se paró el juego, el reinicio se realizará del punto más cercano desde el área de juego.

   Cuando se realiza un reinicio, el equipo con la posesión tiene derecho a mover el balón la distancia de dos balones o 2,44m de radio desde el punto de reinicio. Este movimiento puede realizarse antes o después de que el reinicio se marque por el árbitro.

i) El fin del partido o del periodo ocurre cuando una falta cometida da puntuación a un equipo y éste llega a 13 puntos o cuando el tiempo se termina.

ARTÍCULO 6. REGLAS DEL JUEGO

1. FALTA DE LLAMADA

a) Un golpeo debe estar siempre precedido de la palabra "Omnikin" seguida del color del equipo receptor (ej: Omnikin negro). Además, la pronunciación del color ha de ser corta, de manera que finalice completamente antes de que el balón sea golpeado.

Durante el partido, para considerarse válida, la llamada completa debe producirse antes de golpear el balón y después del primer contacto con el balón. La llamada debe repetirse si se produce antes del primer contacto.

b) Para considerarse válida, la llamada completa debe ser pronunciada después de que el árbitro principal dé dos toques de silbato señalizando el reinicio. La llamada debe repetirse si se produce antes de la señalización. La pronunciación de la llamada debe ser exacta. Cada palabra debe oírse claramente.

Comentario:

Además, en los momentos que preceden el golpeo, los jugadores del equipo atacante están autorizados a comunicarse mientras no interfieran con la llamada ni con el desarrollo del juego.

c) La llamada compuesta por la palabra "Omnikin" seguida del color del equipo elegido puede realizarse por uno o dos jugadores. Sin embargo, solo se puede oír a un jugador a la vez.

d) Solo se puede nombrar un color tras la palabra "Omnikin".

Las siguientes denominaciones están aceptadas tras el contacto con el balón o tras la señalización del reinicio o inicio del juego:

- Omnikin-negro - Omnikin-negro (Golpeo)
- Gris-Omnikin - gris (Golpeo)
- Omnikin negro - "cualquier palabra" (Golpeo)
- Azul-Omnikin - negro (Golpeo)
- Omnikin – gris - gris (Golpeo)
- Omni-Omnikin - azul (Golpeo)

- Omni-negro - Omnikin-gris (Golpeo)

Los siguientes ejemplos se consideran faltas de llamada si se realizan tras el contacto con el balón o tras la señalización del reinicio o de inicio del juego:

- Omnikin-azul - Omnikin-gris (Golpeo)
- Omnikin - Omnikin-negro (Golpeo)
- Omnikin - gris-azul (Golpeo)
- Omnikin - "nombre del jugador"-azul (Golpeo)
- Omnikin - verde (Golpeo)
- Omnikin - "humm…"-rosa (Golpeo)
- Omnikin - negro-Omnikin (Golpeo)

FALTA DE LLAMADA POR ATAQUE INJUSTIFICADO

- Un equipo solo puede atacar al equipo con mayor puntuación.

- Si el equipo que llama es el de mayor puntuación, debe llamar al segundo que mayor puntuación tenga.

- Si el equipo que llama es el de mayor puntuación y hay otro equipo con la misma puntuación, debe llamar a este equipo.

- Para señalar una falta de llamada por ataque injustificado, la llamada debe ser considerada válida.

- El árbitro pitará falta de llamada por ataque injustificado después de la llamada.

- Esta regla no se aplica desde el momento en el que un equipo alcance el punto previo a la puntuación crítica.

Tabla con ejemplos de ataques injustificados:

Puntuación			Ejemplos de ataque injustificado
Azul	Gris	Negro	
9	7	6	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris Azul ataca a Negro
9	8	7	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris Azul ataca a Negro
9	9	8	Azul ataca a Negro Gris ataca a Negro
8	7	7	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris
8	6	6	Gris ataca a Negro Negro ataca a Gris

2. FALTA DE CONTACTO

En el momento del golpeo los cuatro integrantes de la célula atacante deben estar en contacto con el balón.

- Si la trayectoria del balón se ve modificada por el contacto con alguna parte del cuerpo de un jugador atacante (cabeza, espalda, etc.) el árbitro pitará falta de contacto porque el último contacto del balón no se produjo por los cuatro integrantes de la célula.

- Acompañar el balón es el acto de mantener el contacto mientras se mueve el balón, de modo que uno de los integrantes deja de estar en contacto con el balón (falta de contacto).

3. BALÓN PERDIDO

Tras un golpeo, para que el balón sea perdido debe tocar el suelo dentro de las líneas que delimitan el área de juego o dentro de los límites del área de juego y darse una de las siguientes condiciones:

- El tiro debe completar una distancia de al menos 1,8m (6 pies) (véase artículo 6.6 para mayor explicación sobre esta medida y su cálculo) y una parte de la trayectoria debe ser paralela al suelo o en ángulo ascendente (ver artículo 6.5 para mayor aclaración sobre cómo debe evaluarse la trayectoria). Si el tiro no respeta estas condiciones, la única manera de que este tiro sea considerado balón perdido es que un jugador defensor entre en contacto con el balón antes de que toque el suelo o los límites del área de juego.

- Si el equipo controla el balón y éste toca el suelo dentro de los límites del área de juego antes de que el equipo pueda golpearlo, se considera balón perdido.

- Si el equipo atacante intenta un movimiento del balón contra otro jugador y el balón toca el suelo dentro de los límites del área de juego, se considera balón perdido.

4. FUERA

Será señalada una falta por "fuera de los límites" si una de las siguientes situaciones ocurre:

- Si el balón toca el suelo fuera de los límites del terreno de juego o un obstáculo fijo de los alrededores.

- Si un jugador toca el balón en contacto con el suelo, sin que éste contacto con el suelo se produzca dentro de los límites del área de juego o si el jugador tuvo el último contacto con el suelo de fuera de los límites.

Los obstáculos fijos incluyen aquellos que se pueden encontrar en las instalaciones de juego y que no se pueden eliminar de paredes, techos y que podrían modificar la trayectoria del balón si entran en contacto con él. Pueden incluir sillas del público o jugadores y entrenadores que se encuentren en el área del equipo.

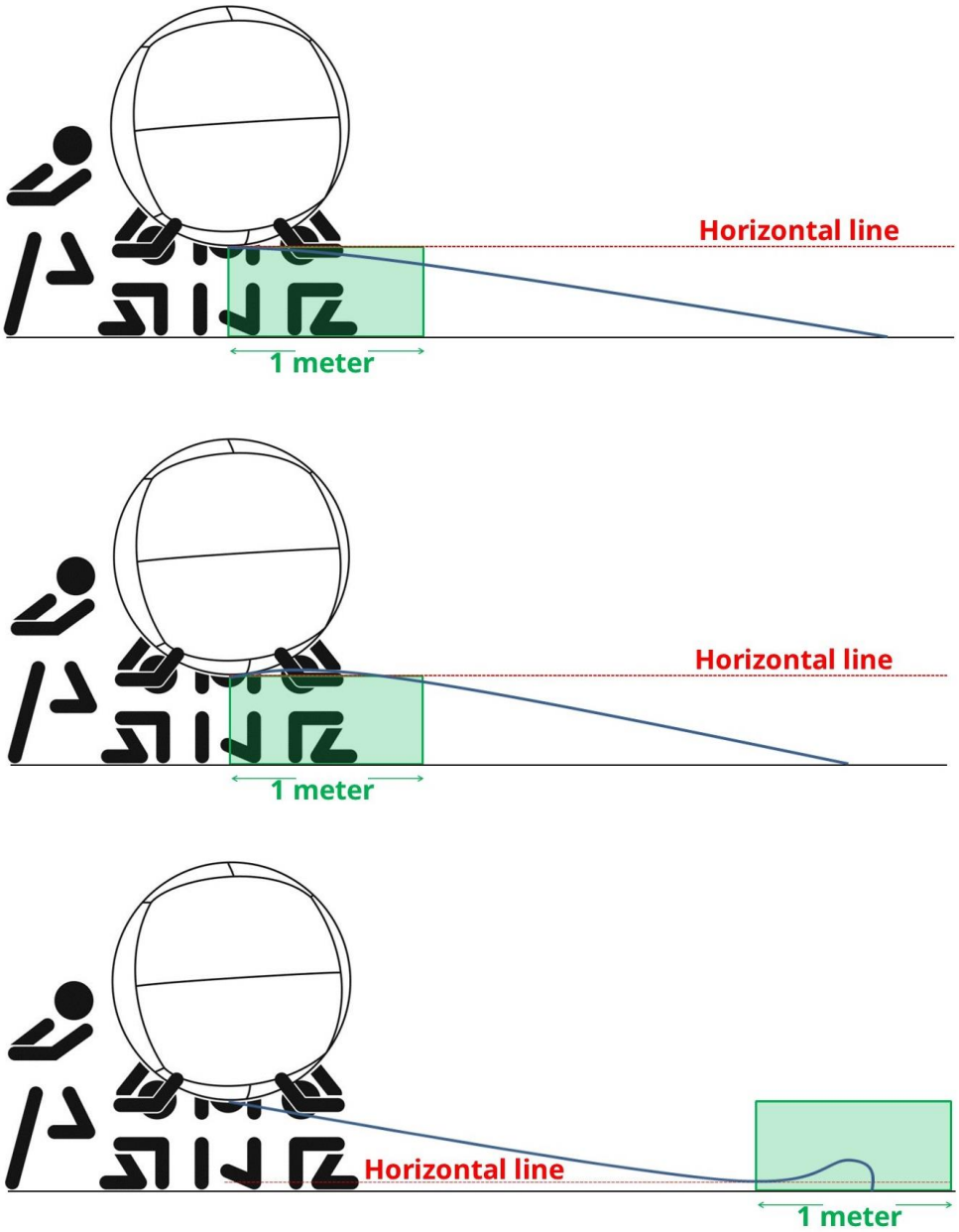
En todas estas situaciones el equipo al que se le señale "fuera" es el equipo que estuvo en última posesión del balón.

5. TIRO DESCENDENTE

Para que un tiro sea válido, una porción de un (1) metro de la trayectoria del balón debe ser ascendente u horizontal.

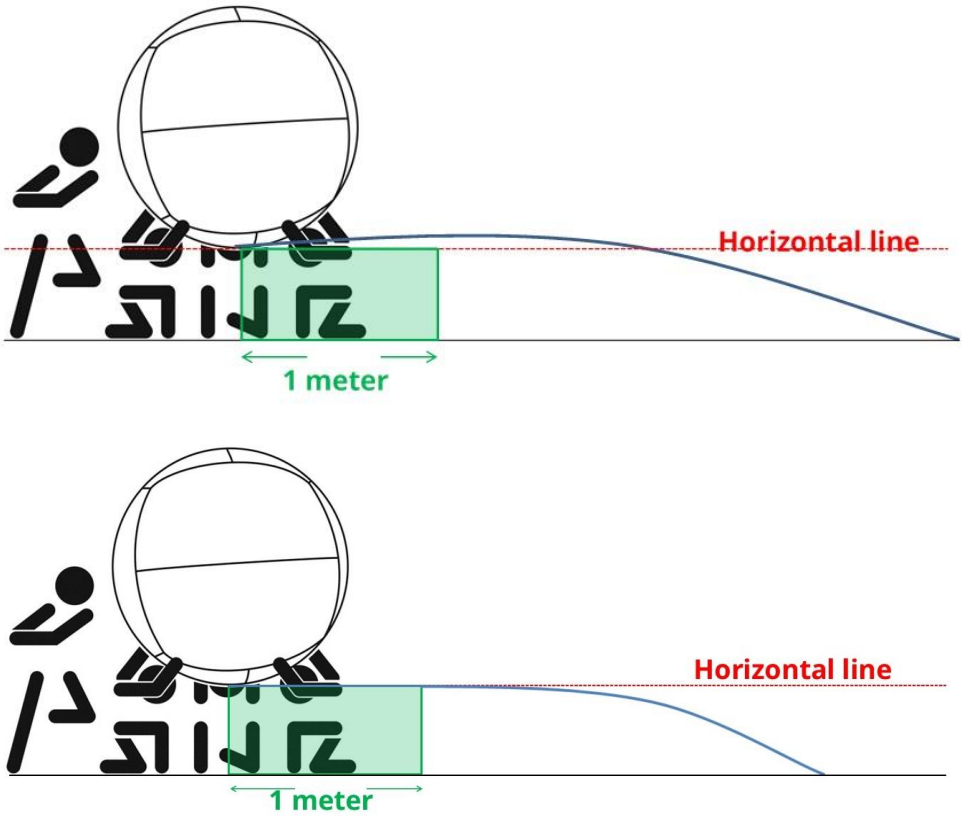
Un tiro se considera descendente cuando menos de 1 metro de la trayectoria de la pelota es horizontal o un ángulo ascendente (véase figura 2 y 3) y ningún jugador del equipo nombrado toca el balón antes de que éste toque el suelo dentro de los límites del área de juego.

Figuras 1: Golpeos con trayectoria descendente



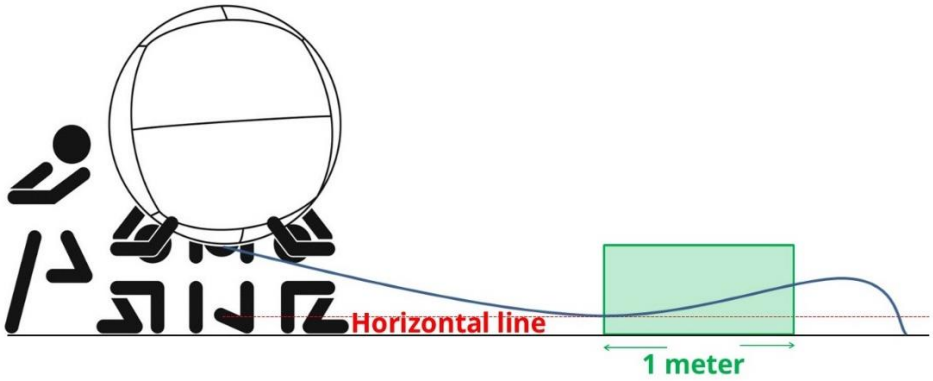
Aclaración AEKBS: Nótese que no se han querido modificar los dibujos oficiales de los IKBF, para mantener la mayor uniformidad, para esta traducción tómese "1 meter" como "1 metro" y "Horizontal line" como "línea horizontal"

Figura 2: Trayectorias de golpeo aceptadas



Un tiro parabólico es válido sólo si una parte de la trayectoria es horizontal o en ángulo ascendente (véase figura 3)

Figura 3: Tiro parabólico válido



Si el tiro se produce en ángulo descendente y un jugador situado a más de 1,8m (6 pies) que no ha sido nombrado lo toca, éstas son las posibilidades:

- Repetición de la jugada por obstrucción involuntaria si modifica la trayectoria del balón.

- Falta por tiro descendente hacia el equipo atacante si la trayectoria no se ve modificada.

- Aviso menor por obstrucción voluntaria si el jugador que toca el balón no intentó por todos los medios evitar tocar el balón.

Comentario:
Se considera modificada la trayectoria del balón si se cambia la línea inicial del balón.

6. LANZAMIENTO CORTO

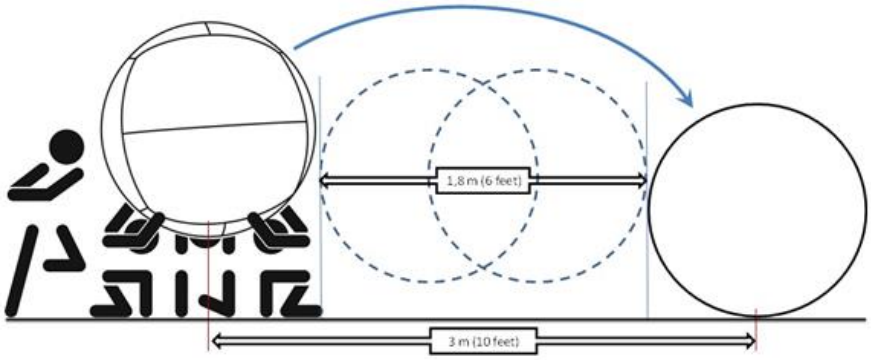
Distancia mínima que el balón debe recorrer:

El tiro debe completar al menos una distancia de 1,8m (6 pies) del suelo. Para medir esta distancia, debe ser posible recorrer una distancia igual al diámetro de un balón y medio (1,8m o 6 pies) desde el punto de inicio y el punto de fin del recorrido del balón (véase figura 4).

La distancia mínima también puede medirse utilizando el centro del balón como referencia. Haciendo esto, el balón debe recorrer 3m (10 pies) para tener longitud suficiente.

Un tiro será considerado corto si el balón no recorre la distancia de 1,8m) ver figura 4) y si ningún jugador del equipo nombrado toca el balón antes de que éste toque el suelo dentro de los límites del área de juego.

Figura 4: distancia mínima



7. REPETICIÓN

Descripción de una repetición:

Una repetición no cambia la puntuación de los equipos.

Para determinar el punto de reinicio y el equipo que tendrá la posesión del balón, hay dos posibilidades:

1. Si el incidente que provoca la repetición (véase obstrucción involuntaria) ocurre antes de que el equipo nombrado tenga la posibilidad de controlar el balón, el equipo que tenía la posesión del balón la recupera. El punto de reinicio es el mismo.

   Interpretación:
   Se considera que el equipo tiene el control del balón si el árbitro determina que el equipo es capaz de inmovilizar el balón.

2. Si el incidente que ha provocado la repetición ocurre después de que el equipo nombrado tome control del balón, este equipo permanece como atacante y retoma la posesión. El punto de reinicio será el lugar donde se encontraba el balón cuando se produjo el incidente.

No puede sustituirse ningún jugador en una repetición, salvo por lesión.

OBSTRUCCIÓN INVOLUNTARIA

Si se produce un contacto involuntario entre uno y/o dos jugadores y/o un árbitro y/o el balón, el árbitro cancelará la jugada e indicará una repetición y el último equipo con la posesión será quien la ejecute.

Se pitará obstrucción involuntaria y se producirá una repetición si un jugador que no ha sido nombrado y permanece fuera del radio de 1,8m (6 pies), o el árbitro, toca el balón primero y modifica su trayectoria, independientemente de si el equipo nombrado coge el balón o no. Sin embargo, el balón se considera en juego si su trayectoria no se ve modificada.

El balón se considera en juego si el equipo nombrado toca el balón primero y éste rebota sobre un jugador de cualquier otro equipo o en el árbitro.

Interpretación:

Esta regla también se aplica si el jugador del equipo que no ha sido nombrado o el árbitro está fuera del área de juego.

Si un jugador del equipo que no ha sido nombrado se encuentra fuera del radio de 1,8m (6 pies) y fuera del área de juego, o el árbitro, es tocado por el balón antes del primer contacto y modifica la trayectoria del balón, el árbitro puede señalar obstrucción involuntaria u obstrucción voluntaria (depende de la situación)

Puede haber una obstrucción involuntaria y una repetición si, tras el primer contacto, un jugador del equipo nombrado es obstruido involuntariamente por un jugador contrario o por el árbitro, lo cual le impida llegar al balón.

En caso de un pase, habrá una repetición si un jugador defensor no nombrado situado fuera del radio de 1,8m (6 pies) en el momento del pase intenta por todos los medios (según el juicio del árbitro) evitar el contacto con el balón, pero aun así lo toca y modifica la trayectoria del pase.

En un pase, se señalará repetición si el pase toca al árbitro primero modificando la trayectoria del balón.

8. FALTA DE TIEMPO

a) En un saque inicial o en un reinicio, el equipo con la posesión del balón tiene cinco (5) segundos desde que suena el doble toque de silbato para golpear el balón.

Comentario:
Esta demora de cinco segundos no se elimina una vez que la llamada se complete. El balón tiene que ser golpeado en esos cinco segundos.

b) Después de que se golpee el balón, desde que se produce el primer contacto por un jugador en defensa, el equipo nombrado tiene diez segundos para golpear el balón.

c) Una vez que el balón ha sido reposicionado por el árbitro, el equipo en posesión del balón tiene 10 segundos para tomar una posición adecuada de golpeo.

Una posición adecuada de golpeo se alcanza cuando 3 jugadores diferentes del equipo en posesión tocan el balón o cuando el equipo muestra una posición de estrategia ofensiva. En este caso el balón no debe estar tocando el suelo.

La primera vez que un equipo tome más de 10 segundos en adoptar una posición adecuada de golpeo, el árbitro le señalará un aviso verbal. Todas las posteriores faltas por este motivo que se señalen serán tomadas como falta de tiempo.

9. PASOS

Una falta por pasos ocurre cuando un jugador no mantiene un pivote sobre un solo pie.

La regla completa de pasos:

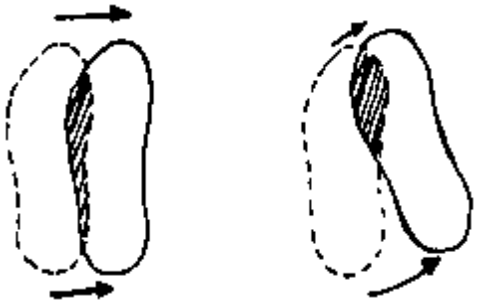
Tras atrapar el balón y establecer uno o dos contactos, el equipo con el control del balón puede moverlo por la pista hasta que se produzca un tercer contacto. Tras el tercer contacto (contacto de tres jugadores diferentes), los

jugadores que están tocando o van a tocar el balón deben mantener un pie como pivote.

Los jugadores que entren en contacto con el balón a partir del tercer contacto y tengan al menos un pie en el suelo, tienen derecho a utilizar el pivote. Sin embargo, los jugadores que tengan otras posiciones, como tumbados boca abajo o boca arriba, no pueden mover ninguna parte de su cuerpo por debajo de sus caderas una vez que éstas estén en contacto con el suelo. Sí pueden añadir partes de su cuerpo en contacto con el suelo, pero no pueden retirar ninguna que esté por debajo de sus caderas.

La siguiente imagen representa los movimientos aceptados como pivote:

La siguiente imagen muestra los movimientos no aceptados como pivote:



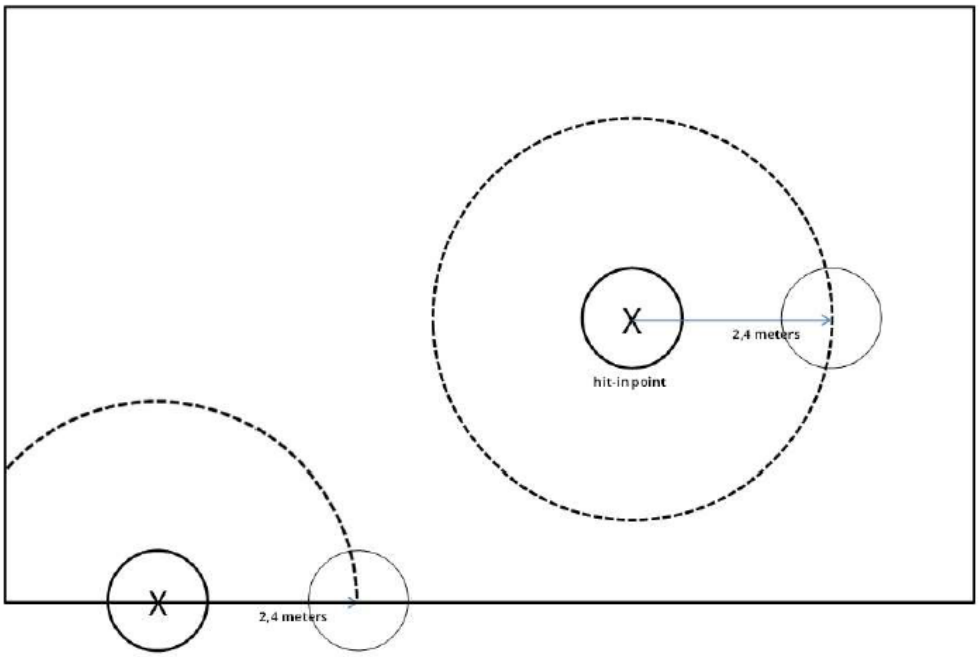
El *pivote* se produce cuando un jugador en contacto físico con el balón mueve el mismo pie una o más veces, en cualquier dirección, mientras el otro pie, llamado pie de pivote, mantiene la misma parte de su suela en continuo contacto con el suelo, sin moverse (con o sin rotación).

Elección del pie de pivote: Cualquier jugador que reciba el balón en el tercer contacto o posterior puede usar cualquiera de sus suelas como pivote. En el momento que mueve un pie, el otro se convierte en pivote.

Si el tercer contacto se establece mientras el jugador no está tocando el suelo, el primer pie que toque el suelo será considerado pivote.

10. DESPLAZAMIENTO ILEGAL

Si el equipo en posesión del balón decide moverlo tras los dos toques de silbato de un reinicio, sólo pueden mover el balón dentro de una circunferencia con radio igual a dos (2) diámetros de balón, desde el punto de reinicio. Si un equipo se mueve más allá de esa distancia el árbitro señalará falta por desplazamiento ilegal.



Aclaración AEKBS: Nótese que no se han querido modificar los dibujos oficiales de los IKBF, para mantener la mayor uniformidad, para esta traducción tómese "hit in point" como "punto de reinicio" y "2,4 meters" como 2,4 metros.

Cuando uno o dos jugadores realizan un desplazamiento ofensivo del balón, si un jugador defensor situado fuera del radio de 1,8m (6 pies) del balón, al comienzo del desplazamiento del balón, entra en contacto con el balón o con un jugador ofensivo, se señalará falta por desplazamiento ilegal al equipo atacante.

11. PINZAMIENTO DE BALÓN

En ningún momento durante el juego el balón puede ser atrapado entre los brazos de un solo jugador. Pinzar el balón significa una completa inmovilización del balón rodeándolo con los brazos y apretándolo.

Durante el juego, el balón no puede ser sostenido por la tela o por la boquilla.

12. REPETICIÓN DE GOLPEADOR

Esta norma no se aplica en competiciones internacionales de categoría Sénior.

Considerando a los jugadores de un mismo equipo, un jugador no puede golpear el balón dos veces consecutivas. La siguiente tabla indica cuándo el jugador puede volver a golpear:

Faltas	Puede repetir		Explicación
	Sí	No	
Fuera		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Falta un contacto		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Tiro corto		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Descendente		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Balón perdido		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Ataque ilegal a), d) y e)		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Mismo golpeador		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Defensa Ilegal a), c) y h)		X	
Defensa ilegal b), d), e), f), g), i) y j)	X		
Ataque ilegal b) y c)	X		
Demasiados jugadores en el campo	X		
Falta de llamada	X		
Balón perdido	X		
Falta de tiempo	X		
Pasos	X		
Aviso menor o mayor	X		
Desplazamiento ilegal	X		
Captura de balón	X		

13. DEMASIADOS JUGADORES EN EL CAMPO

Durante el partido, cada equipo solo puede tener cuatro (4) jugadores en la pista.

Si el juego está en marcha y el equipo tiene más de cuatro (4) integrantes, los árbitros señalarán falta por demasiados jugadores en el campo.

14. ATAQUE ILEGAL

Un ataque ilegal es una acción que obstaculiza el buen desarrollo del juego. Se señala ataque ilegal si:

a) El balón es golpeado o empujado con cualquier parte del cuerpo por debajo de las caderas.

b) Un jugador atacante desplaza su eje corporal para ralentizar, bloquear o contactar con un jugador defensor.

c) Un jugador del equipo atacante cambia su trayectoria en carrera en el último instante para colocarse detrás de un jugador defensor dentro del radio de 1,8m (6 pies), con la intención de que se penalice al jugador defensor, el equipo atacante recibirá una falta por ataque ilegal.

d) El tirador provoca un contacto con un jugador defensor con un brazo mientras usa el otro para golpear el balón.

e) Un jugador atacante que ejecuta un golpeo a otro equipo manteniendo un contacto continuo con la pelota teniendo una trayectoria inicial de ángulo descendente.

15. DEFENSA ILEGAL

Se señalará falta por defensa ilegal si:

a) Un equipo defensor tiene más de un jugador dentro del perímetro de radio de 1,8m (6 pies) del balón en el momento del golpeo. Si ambos equipos defensores tienen más de un jugador dentro de dicho perímetro, el equipo nombrado por el atacante recibirá la falta por defensa ilegal.

b) Un jugador defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón bloquea, cambia o ralentiza la ejecución del movimiento inicial del golpeador.

c) En el momento del golpeo, un jugador del equipo no nombrado se sitúa dentro del perímetro de 1,8m (6 pies) o menos del balón y toca el balón cambiando su trayectoria antes de que toque el suelo.

d) En una situación de pase atacante, un defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón bloquea, cambia o ralentiza el pase.

e) En un desplazamiento ofensivo ejecutado por uno o dos jugadores atacantes, un defensor situado dentro del perímetro de 1,8m (6 pies) en el inicio del desplazamiento bloquea, cambia o ralentiza el desplazamiento o su recorrido.

f) Un defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón bloquea, cambia o ralentiza la carrera de un atacante que intenta llegar al balón.

g) Antes de ser ejecutado el tiro, un defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón lo toca y lo mueve.

h) En el momento del golpeo, un defensor toca el balón.

i) Un defensor no respeta el eje corporal del jugador atacante y se produce un contacto.

j) Un jugador del equipo no llamado y situado dentro del perímetro de 1,8m en el momento del golpeo bloquea, cambia o ralentiza a un jugador del equipo defensivo por contacto físico.

16. AVISOS

Un aviso a un jugador o un equipo no se considera falta en cuanto al cambio de posesión del balón. El último equipo en posesión del balón antes del aviso mantiene la posesión tras el mismo.

Cualquier comportamiento en contra de la Carta de espíritu deportivo (ver anexo A) causará un aviso verbal, menor o mayor hacia el equipo en cuestión.

Todos los avisos menores o mayores resultan en un punto añadido al marcador de los otros dos equipos. Es más, el jugador avisado recibe una sanción personal.

AVISO VERBAL

El aviso verbal del árbitro no tendrá influencia en los puntos del marcador ni en los de espíritu deportivo.

El equipo recibirá un aviso verbal por retrasar el juego si sus jugadores tardan más de 10 segundos en sustituir jugadores y presentar una posición de ataque apropiada. Los 10 segundos comienzan a contar después de que el árbitro haya reposicionado el balón.

AVISO MENOR

a) Conducta antideportiva.

Las siguientes conductas se consideran antideportivas:

- No respetar las decisiones arbitrales.
- No respetar a los jugadores de tu equipo, de otros equipos, a los entrenadores, a los espectadores, etc.
- Utilizar un lenguaje inapropiado (excepto Aviso mayor a) y cometer falta o intentarlo deliberadamente.

b) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores.

Una obstrucción voluntaria entre dos (2) jugadores consiste en bloquear, sujetar, empujar o chocar intencionadamente con otro jugador.

La acción de evitar el avance de un (1) jugador o de evitar que el equipo atacante se coloque para el ataque alcanzando el hombro, brazo, pie o cuerpo del contrincante o utilizando la fuerza también se considera Obstrucción Voluntaria entre dos jugadores.

Un jugador atacante que entra en contacto con un oponente de manera deliberada será amonestado con un Aviso menor por obstrucción voluntaria entre dos jugadores. Es más, si el contacto provoca una lesión o si el árbitro considera que hubo riesgo de lesión, el jugador que cometió la falta recibirá un Aviso mayor por la intención de lesionar.

Véase Ataque ilegal y Defensa ilegal para detalles en cuanto al radio de 1,8m (6 pies) alrededor del balón.

c) Obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón.

Un jugador que entra en contacto voluntariamente con el balón, aunque su equipo no haya sido nombrado, por tanto, obstaculizando el desarrollo del juego, comete una obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón.

Cualquier jugador que no haga todo lo que esté en su mano, de acuerdo con el juicio de los árbitros, para evitar tocar el balón también comete obstrucción voluntaria.

Véase Defensa ilegal para detalles en cuanto al radio de 1,8m (6 pies) alrededor del balón.

Para avisos menores descritos en los apartados b) y c), el árbitro será quien determine si el jugador que cometió la falta lo hizo con la intención de interrumpir el curso del juego. Si el árbitro estima que se hizo con esa intención, los puntos de espíritu deportivo serán retirados. Si el árbitro estima que el gesto fue técnico, pero potencialmente peligroso y ejecutado sin intención de afectar al curso del partido, no habrá pérdida de puntos de espíritu deportivo.

AVISO MAYOR

a) Cualquier gesto o comentario vulgar* por parte de un jugador, un entrenador o un asistente dirigido a otro jugador o al árbitro conlleva un Aviso mayor.

*(*Vulgar: marcado por la falta modales; ofensivo en el lenguaje)*

b) Acciones o palabras utilizadas con la intención de herir a alguien.

c) Cualquier aviso señalado tras finalizar el tiempo de juego, pero antes de que el árbitro firme el acta del partido (véase artículo 4.1 k)

d) El balón no debe ser golpeado con intención de herir. En otras palabras, el balón no debe ser golpeado directamente contra otro jugador por encima de sus hombros, con potencia y a corta distancia. El árbitro principal es quien decidirá si hubo intención de herir o no y si debe o no señalar un Aviso mayor.

Comentario:
Si un defensor se coloca voluntariamente cerca del balón, dentro del radio de 1,8m (6 pies) del balón, y resulta golpeado en la cabeza por el balón de manera potente, no se considera víctima de golpeo con intención de dañar.

Los demás avisos se considerarán menores o verbales.

Un jugador que recibe un segundo aviso menor en el mismo juego resulta expulsado del partido. Un Aviso mayor a un jugador significa que el jugador es expulsado del juego.

Si un jugador es expulsado de un partido, el resto del equipo debe continuar el partido sustituyéndolo para mantener cuatro (4) jugadores en pista.

Si un equipo se encuentra con menos de cuatro (4) jugadores disponibles, el equipo es automáticamente descalificado del juego.

AVISOS REITERADOS

Si un equipo que tenga cero (0) puntos de espíritu deportivo recibe otro aviso que cause pérdida de puntos de espíritu deportivo será descalificado y el partido continuará con los otros dos equipos.

Nota: Con respecto a los puntos de deportividad y la regla de Avisos Repetidamente, un Aviso mayor equivale a dos Avisos menores (véase apéndice D).

17. TIEMPO MUERTO

a) Cada equipo tiene derecho a cuarenta (40) segundos de tiempo muerto por periodo.

b) El tiempo muerto solo puede ser solicitado por el entrenador principal o el capitán de un equipo que se encuentre en la pista en el momento del juego.

c) La solicitud de tiempo muerto solo puede hacerse al árbitro cuando el balón está parado. Cualquier equipo puede solicitar tiempo muerto en ese momento.

d) Durante el tiempo muerto, los jugadores pueden abandonar el área de juego y sentarse en el banquillo.

e) Cuando es solicitado por el entrenador o el capitán del equipo, el tiempo muerto dura cuarenta (40) segundos.

f) Si el tiempo muerto lo solicita el árbitro, puede durar el tiempo que sea necesario.

g) El tiempo muerto no utilizado en un periodo no se acumula para el resto del partido.

Comentario:

En caso de lesión leve, el árbitro no solicitará tiempo muerto si el jugador puede volver al juego rápidamente (10 segundos) sin necesidad de asistencia del fisioterapeuta o si puede ser sustituido inmediatamente.

Si no es ese el caso, el árbitro solicitará tiempo muerto.

En caso de lesión grave, el árbitro debe señalar tiempo muerto.

h) Se puede tomar más de un tiempo muerto en la misma falta (arbitro o equipos).

ARTÍCULO 7. DEFINICIONES

1. LLAMADA

Acción de nombrar al equipo que debe recuperar el balón.

2. GOLPEO

El golpeo se produce cuando todos los integrantes del equipo atacante muestran intención de enviar el balón contra el equipo oponente:

- El jugador o jugadores que pretenden golpear el balón deben entrar en contacto con el mismo. El gesto que causa este contacto se considera movimiento inicial. El golpeo se considera terminado cuando el movimiento inicial termina.

- Sin embargo, si un jugador defensor entra en contacto con el balón tras el inicio del movimiento inicial pero antes de su fin, el balón se considera en posesión del equipo defensor. El golpeador puede terminar su movimiento.

3. DESPLAZAMIENTO DEL BALÓN

El desplazamiento del balón es la acción de mover el balón de un punto a otro, manteniendo el contacto con al menos un jugador del equipo. Para que un movimiento de balón sea considerado desplazamiento de balón se sigue un criterio: el gesto del movimiento debe ser intencionado y el balón debe permanecer controlado por el equipo en posesión.

4. PASE

Acción de mover el balón desde al menos un jugador hasta al menos otro jugador. Para ser considerado pase, el jugador ejecutor debe tener controlado el balón, los movimientos deben ser intencionados, el contacto físico debe

interrumpirse y debe haber uno o más jugadores receptores. El árbitro tiene autoridad para decidir si un jugador es destinatario del pase o no.

5. DISTANCIA DE 1.8M (6 PIES)

El árbitro calcula esta distancia desde el extremo del balón más próximo al jugador defensor.

Se considera que un jugador está dentro del perímetro de 1.8m cuando tiene un pie dentro de la distancia del balón.

6. CONTACTO

Cuando un jugador del equipo nombrado toca el balón con cualquier parte de su cuerpo, independientemente de si su equipo tiene el control del balón, se considera contacto.

7. POSESIÓN

Un jugador o un equipo se consideran en posesión del balón si entra en contacto con el balón tras el golpeo.

8. CONTROL

Se considera que un equipo controla el balón cuando el árbitro juzga que es equipo es capaz de inmovilizarlo.

9. EJE CORPORAL

El eje corporal se compone de una columna de aire situada sobre el jugador que sostiene el balón, la cual incluye los hombros del jugador. Es el espacio que el jugador ocuparía si se levantara.

ARTÍCULO 8. INTERPRETACIONES

1. RESUMEN DE ELEMENTOS PERTENECIENTES AL PASE

Si el equipo nombrado toma posesión del balón y ejecuta un pase:

a) El balón se considera en juego incluso si toca al jugador contrario o al árbitro mientras no modifique su trayectoria.

b) Si el balón toca un jugador de otro equipo y la trayectoria del balón cambia, hay 6 opciones:

- Se pitará obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón si el jugador que toca el balón está situado fuera del radio de 1,8m (6 pies) y no hizo todo lo posible por evitar el contacto de acuerdo con el juicio de los árbitros.

- Se repetirá la jugada si el jugador defensor en el momento del pase se encuentra fuera del radio de 1,8m (6 pies) y, a pesar de hacer todo lo posible por evitar el contacto a juicio del árbitro, el balón le toca y modifica su trayectoria.

- Se señalará defensa ilegal si el defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón bloquea, cambia o ralentiza el pase.

- Se pitará balón perdido del equipo en posesión si ese equipo lanza deliberadamente el balón al jugador defensor y luego toca el suelo dentro de los límites del área de juego.

- Se pitará fuera al equipo en posesión si ese equipo lanza deliberadamente el balón al jugador defensor y luego toca el suelo fuera de los límites o toca un objeto fijo fuera del área de juego.

- Habrá repetición automática si el balón toca al árbitro primero, provocando un cambio en la trayectoria del balón.

2. RESUMEN DE ELEMENTOS PERTENECIENTES AL DESPLAZAMIENTO DE BALÓN

Si el equipo nombrado toma posesión del balón y ejecuta un desplazamiento del balón:

a) Se señalará defensa ilegal si el jugador defensor situado a 1,8m (6 pies) o menos del balón, en el momento del inicio del desplazamiento, bloquea, cambia o ralentiza el desplazamiento o su trayectoria.

b) Se señalará desplazamiento ilegal al equipo en posesión si un jugador defensor situado fuera del radio de 1,8m (6 pies) en el inicio de desplazamiento toca el balón o a un jugador atacante.

c) El juego continúa si durante el desplazamiento de balón por uno o dos jugadores, un defensor situado dentro del radio de 1,8m (6 pies) en el inicio del desplazamiento toca el balón, pero no ralentiza, bloquea ni cambia la ejecución del desplazamiento de balón.

APÉNDICE A: CARTA DE ESPÍRITU DEPORTIVO

Profesores, padres, entrenadores, atletas y todos los demás participantes están invitados a adoptar una conducta deportiva, respetando los artículos de la Carta de espíritu deportivo. Todos y cada uno debe aportar su parte para promover una práctica del deporte más humana y formativa.

- Mostrar deportividad: Es observar estrictamente y respetar las normativas; nunca intentar cometer faltas intencionadamente.

- Mostrar deportividad: Es respetar a los árbitros. La presencia de árbitros y oficiales es esencial para establecer una competición. Ellos se merecen el respeto de todos.

- Mostrar deportividad: Es aceptar todas las decisiones arbitrales sin cuestionar nunca su integridad.

- Mostrar deportividad: Es aceptar la derrota con dignidad y sin malicia.

- Mostrar deportividad: Es aceptar la victoria con humildad y sin regodeo.

- Mostrar deportividad: Es desear a los oponentes un buen partido y una buena práctica del deporte.

- Mostrar deportividad: Es negarse a hacer trampas o utilizar maneras ilegales para ganar.

- Mostrar deportividad: Es respetar al oponente como iguales e intentar ganar jugando con la mejor habilidad y talento posibles.

- Mostrar deportividad: Es animar a tus compañeros durante los buenos y los malos momentos.

- Mostrar deportividad: Es permanecer digno en todo momento, mantener el control y no consentir ninguna violencia física ni verbal.

¡LA DEPORTIVIDAD CUENTA!

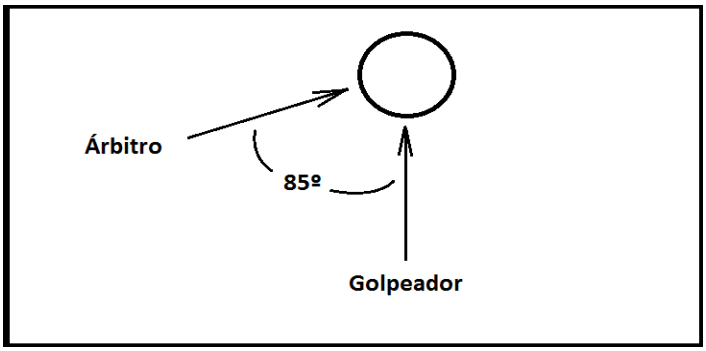
APÉNDICE B: PROCEDIMIENTOS ARBITRALES

1. PROCEDIMIENTOS INDIVIDUALES DE ÁRBITRO

1. Posicionarse propiamente, a 2 - 3 metros del balón (6 – 9 pies).
2. Pitar el saque.
3. Repetir color (después de la llamada).
4. Pitar cuando se comete una falta.
5. Señalar y anunciar la falta.
6. Controlar el balón.
7. Recolocar el balón en el lugar donde el saque debe producirse.
8. Supervisar el marcador.

Cometarios:

Posicionarse propiamente quiere decir estar situado aproximadamente a 2m del balón y en un ángulo de 85° con respecto al golpeador.



2. PROCEDIMIENTOS DE DOS ÁRBITROS

a) Procedimientos de intervención para el Árbitro principal:

1. Debe posicionarse correctamente (ver Posicionamiento).

2. Autoriza al asistente con un gesto de la mano (señalando el balón) para que pite el saque.

3. Pita las faltas.

4. Señala y anuncia la falta identificando el equipo que la comete (señalando sus brazaletes) mirando al marcador.

5. Comprueba la puntuación y la confirma con un gesto de cabeza.

b) Procedimientos de intervención del Árbitro asistente:

1. Debe posicionarse correctamente (ver Posicionamiento).

2. Una vez que el Árbitro principal le da la señal, pita el saque.

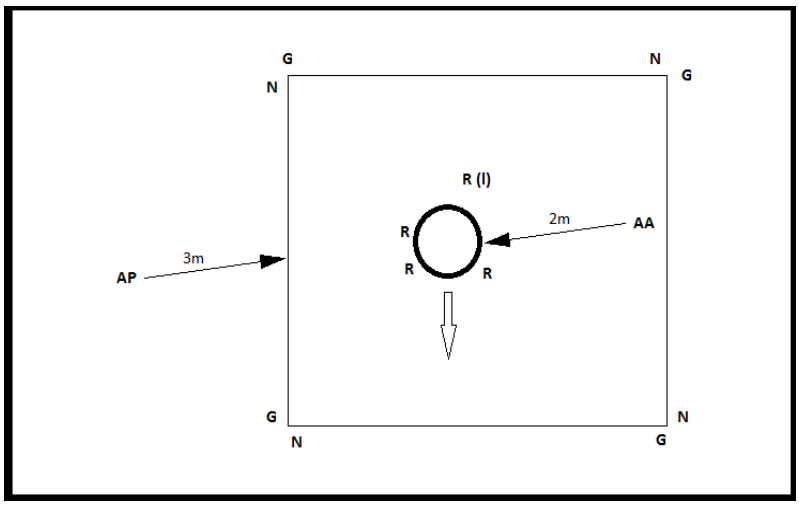
3. Repite el color (después de la llamada).

4. Pita la falta (si es necesario).

5. Señala la falta e identifica el equipo que la comete (usando los brazaletes) (no verbal).

6. Coloca el balón donde se produjo la falta y controla el desplazamiento (2 diámetros).

Comentario: Posicionamiento.



N: Negro;

G: Gris;

R: Rosa;

AP: Arbitro Principal;

AA: Arbitro Asistente.

3. PROCEDIMIENTO ARBITRAL DE AVISOS

Cuando el árbitro señala una situación en la que el jugador comete una falta merecedora de aviso, debe aplicar el siguiente procedimiento:

1) Pitar la falta.

2) Señalar y anunciar la falta mirando al marcador.

3) Tomar tiempo muerto.

4) Pedir al jugador que se acerque enfrente del árbitro.

5) Enseñar la tarjeta correspondiente al jugador.

6) Registrar el aviso en la hoja de puntuación.

A un jugador que recibe un segundo aviso menor se le muestra la tarjeta roja y deberá abandonar el área de juego.

Cuando el árbitro percibe una situación en la que el equipo comete una falta merecedora de aviso, debe aplicar el siguiente procedimiento:

1) Pitar la falta.

2) Señalar y anunciar la falta mirando al marcador.

3) Tomar un tiempo muerto.

4) Colocarse frente al banquillo del equipo y poner la tarjeta sobre el brazalete del color de dicho equipo.

5) Registrar el aviso en la hoja de puntuación.

4. PROCEDIMIENTO ARBITRAL DE SUSTITUCIÓN DE JUGADORES

Tras una falta cometida, la célula del equipo que la ha cometido, así como las otras células en juego tienen permitido sustituir sus jugadores. El equipo que comete

la falta toma posesión del balón y el árbitro asistente pitará el saque tan pronto como el equipo tome posición ofensiva. Todo esto debe ocurrir en menos de diez (10) segundos.

Se da prioridad al equipo que ha cometido la falta. El árbitro puede proceder a pitar el saque tan pronto como el equipo en posesión se coloque, aunque no hayan transcurrido los 10 segundos.

En una repetición, no puede haber sustitución de jugadores (excepto por lesión).

5. PROCEDIMIENTO ARBITRAL DE TIEMPO MUERTO

1) El árbitro anunciará el comienzo del tiempo muerto con un pitido continuo, mirando al marcador y señalando el brazalete correspondiente (del equipo que solicita el tiempo muerto).

2) El árbitro principal registra el tiempo muerto en la hoja de puntuación.

3) Tras treinta (30) segundos, el árbitro asistente pitará para que los equipos vuelvan al área de juego.

4) Diez (10) segundos después, pitará el reinicio.

5) Si ningún jugador del equipo atacante está sosteniendo el balón después de esos cuarenta (40) segundos, el árbitro dará un aviso verbal al equipo por retrasar el juego. Si el mismo equipo lo vuelve a hacer, ese equipo recibirá una falta de tiempo.

Comentario:

El árbitro no tiene que esperar a que todos los equipos se coloquen en la pista. Cuando se acaban los cuarenta (40) segundos de tiempo muerto, debe pitar el reinicio. Sin embargo, incluso si el equipo en posesión está listo antes de que se agote el tiempo, el árbitro debe esperar completos los (40) segundos antes de pitar el reinicio.

Cuando el tiempo muerto es solicitado por los árbitros, uno de ellos debe permanecer observando qué ocurre en la pista al mismo tiempo. Si la situación requiere que los árbitros salgan de la pista para concentrar su atención en otro

lugar, el supervisor del juego (árbitro responsable) asumirá esta responsabilidad.

Si en cualquier momento en esta situación ocurre alguna conducta merecedora de aviso, el supervisor puede informar al árbitro al respecto, quien decidirá si toma las medidas oportunas.

APÉNDICE C: SEÑAS ARBITRALES

Éstas son las señas oficiales reconocidas por la Federación Internacional de Kin-Ball®.

1. Comienzo de juego o de periodo

Con el brazo, el árbitro hace 3 rotaciones hacia delante desde el hombro y después señala al banquillo del equipo que comienza; el silbato suena durante este proceso.

2. Fin de periodo

Mirando a la mesa, el árbitro principal eleva sus brazos por encima de su cabeza y, con una de sus manos, agarra la muñeca contraria; el silbato suena durante este proceso.

3. Fin del juego

Mirando a la mesa, el árbitro principal eleva sus brazos por encima de su cabeza y choca sus palmas 3 veces; el silbato suena durante este proceso.

4. Tiempo muerto

Mirando a la mesa, el árbitro principal coloca los dedos de una mano en el centro de la otra mano, a la altura del pecho, y señala al equipo que solicita el tiempo muerto; el silbato suena durante este proceso.

5. Saque

El árbitro señala al balón con su mano y emite dos pitidos cortos

6. Repetición

Con los brazos cruzados a la altura de la cintura, el árbitro los descruza en un movimiento (dos veces) y señala el brazalete del equipo que debe repetir la jugada. Emite un pitido seguido del gesto.

7. Fuera

El árbitro pita solo una vez. Dobla sus codos con las palmas de las manos hacia detrás de sus hombros y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

8. Demasiados jugadores en el campo

El árbitro pita una vez, adelanta su brazo con los cinco dedos extendidos y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

9. Defensa ilegal

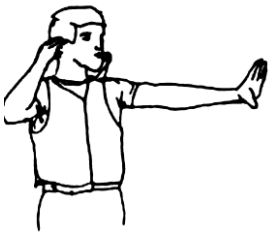
El árbitro pita una sola vez, adelanta su brazo mostrando tres dedos extendidos y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

10. Falta un contacto

El árbitro pita una vez. Apunta con el dedo índice hacia arriba y, con un único movimiento, extiende el brazo y lo vuelve a flexionar. Después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

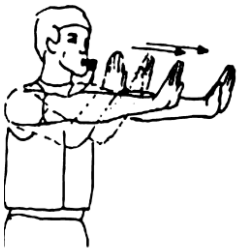
11. Falta de llamada

El árbitro pita una vez. Extiende su brazo hacia delante y abre y cierra la mano rápidamente. Al mismo tiempo, coloca su otra mano detrás de su oído. Después señala el brazalete del equipo que comete la falta.



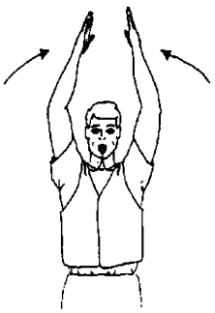
12. Repetición de golpeador

El árbitro pita una vez, extiende sus antebrazos hacia delante y los flexiona dos veces mientras sus manos permanecen abiertas; con una mano señala el brazalete del equipo que comete la falta.



13. Lanzamiento corto

El árbitro pita una vez rápida mientras extiende sus brazos a ambos lados del cuerpo; lleva sus manos sobre su cabeza aproximando las palmas sin llegar a tocarse, después utiliza una mano para señalar el brazalete del equipo que comete la falta.



14. Descendente

El árbitro pita una vez mientras adelanta un pie y apunta enérgicamente sus brazos hacia el suelo; después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

15. Balón perdido

El árbitro pita una vez y frota una mano sobre la otra (las palmas juntas) y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

16. Falta de tiempo

El árbitro pita una vez y lleva su brazo a la altura del hombro para señalar el reloj de su muñeca con una mano; después señala el brazalete del equipo atacante.

17. Pasos

El árbitro pita una vez y, con sus antebrazos doblados, gira uno sobre el otro; después señala con una mano el brazalete del equipo que comete la falta.

18.

a) Obstrucción involuntaria entre dos jugadores

Utiliza la señal de repetición nº6

b) Obstrucción involuntaria entre un jugador y el balón

Utiliza la señal de repetición nº6

c) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores

El árbitro pita una vez. Un brazo con el codo doblado está paralelo al suelo y la mano con el puño cerrado delante del pecho. El otro brazo paralelo al suelo, con la mano abierta. La palma de la mano abierta toca el puño de la otra. Después señala con una mano el brazalete del equipo que comete la falta.

Esta falta conlleva un aviso menor al jugador que la comete.

d) Obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón

El árbitro pita una vez. Coloca ambas manos en sus caderas y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

Esta falta conlleva un aviso menor al jugador que la comete.

e) Conducta antideportiva

El árbitro pita una vez. Coloca un brazo doblado por el codo, perpendicular al suelo delante del pecho y con la mano cerrada y el puño arriba. La otra mano toca el frente del codo. Después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

Esta falta conlleva un aviso menor al jugador que la comete.

f) Palabras despectivas o una acción con intención de dañar a alguien

El árbitro pita una vez. Golpea el frente de su hombro con el puño y después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

Esta falta conlleva un aviso mayor al jugador que la comete.

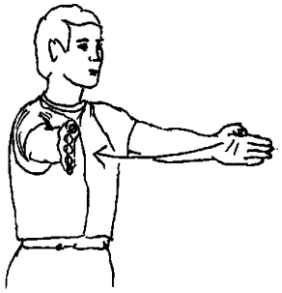
19. Ataque ilegal

El árbitro pita una vez. Cruza sus antebrazos sobre su pecho, puños cerrados apuntando hacia arriba, después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

20. Pinzamiento del balón

El árbitro pita una vez. Hace un círculo con los brazos por delante y entrelaza los dedos; después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

21. Desplazamiento ilegal del balón



El árbitro pita una vez. Con los dos brazos extendidos, paralelos al suelo por delante de su pecho. Con las palmas juntas, un brazo permanece fijo y el otro se separa paralelo al suelo; después señala el brazalete del equipo que comete la falta.

22. Sustitución de un jugador

No se pita. Con ambas manos sobre la cabeza, las palmas enfrentadas, realiza una flexión lateral de adelante a atrás.

APÉNDICE D: PUNTOS DE ESPÍRITU DEPORTIVO

Número de avisos durante el juego	Puntos totales de espiritu deportivo
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

APÉNDICE E: FÓRMULAS DE JUEGO RECONOCIDAS

Aunque los eventos internacionales como la Copa Mundial o el Campeonato Europeo se juegan siguiendo la fórmula "oficial de la IKBF para eventos internacionales" de este reglamento, la IKBF reconoce otras fórmulas que pueden ser utilizadas en competiciones oficiales, ligas o torneos.

Cada una de estas fórmulas está descrita a continuación y puede ser utilizada para competiciones de acuerdo con el siguiente criterio:

1. SISTEMA DE CANTIDAD FIJA DE PERIODOS

Esta fórmula ha sido utilizada en el comienzo de este deporte y se adapta bien a eventos con jugadores de nivel principiante o intermedio. También es útil cuando el tiempo disponible es corto o cuando la cantidad de equipos es importante; más de 15.

En esta fórmula de juego, la cantidad de periodos está predeterminada por la organización anfitriona. Puede ir de uno (1) hasta tres (3) periodos y se juegan por tiempo (5 a 10 minutos).

Queda a elección de la organización decidir si el último minuto del periodo o juego se cronometra parando el tiempo cuando se comete falta.

Al final de cada periodo que no sea el último del juego, si un equipo tiene más puntos que los otros dos, recibe un punto de ranking.

Al final del último periodo del juego, los equipos reciben puntos de ranking de acuerdo con las siguientes 4 situaciones:

Ejemplos de puntuación en marcador al final del juego	Equipos			Puntos otorgados		
	Azul	Gris	Negro	Azul	Gris	Negro
Situación A	30	30	30	6	6	6
Situación B	32	30	28	10	6	2
Situación C	32	30	30	10	4	4
Situación D	32	32	30	7	7	4

Además, los equipos reciben los puntos de espíritu deportivo descritos en el Apéndice D.

***** Reglas específicas de esta fórmula *****

La falta de llamada por ataque injustificado no se aplica en el último minuto de juego. Si el cronómetro no se para al final de los periodos del juego, los equipos no pueden utilizar su tiempo muerto en los últimos dos (2) minutos del periodo o del juego.

El sorteo para determinar quién comienza con la posesión se realiza al principio del primer periodo. En periodos sucesivos, saca el equipo con menor puntuación. Si más de un equipo tiene la misma menor puntuación, se sorteará el saque entre esos equipos.

2. SISTEMA DE CANTIDAD VARIABLE DE PERIODOS

Estas fórmulas se han desarrollado con el tiempo y están adaptadas a altos niveles de juego. Se emplean en ligas de alto nivel o torneos nacionales.

Estas fórmulas utilizan un funcionamiento de "Al qué gane". Para finalizar el juego, un equipo tiene que ganar un número de periodos. Se puede jugar usando tiempo (periodos de 7 minutos) o usando puntos (de 9 a 15).

No importa qué elecciones se hagan, el marcador se reinicia al comienzo de cada periodo y se realiza un sorteo para determinar quién comienza con la posesión del balón.

Se puede jugar al que gane dos (2) periodos: el primer equipo que gane dos (2) periodos gana el juego con un máximo de cuatro (4) periodos.

Se puede jugar al que gane tres (3) periodos: el primer equipo que gane tres (3) periodos gana el juego con un máximo de siete (7) periodos.

Se puede jugar al que gane cuatro (4) periodos: el primer equipo que gane cuatro (4) periodos gana el juego con un máximo de diez (10) periodos.

3. USO DE TIEMPO

Cuando se usa tiempo, la organización decide si se para el cronómetro durante el último minuto de cada periodo.

FÓRMULA CORTA

En la versión corta, puede haber más de un vencedor al final del periodo.

Al terminar un periodo, si un equipo tiene más puntos que los otros dos, ese equipo gana el periodo y recibe un punto de ranking extra.

Al terminar un periodo, si dos equipos tienen igualdad de puntos y están por encima del tercero, ambos equipos se consideran ganadores, pero no reciben puntos extra.

Al terminar un periodo, si los tres equipos tienen la misma puntuación, los tres se consideran ganadores, pero no reciben puntos extra.

Si dos o tres equipos alcanzan el objetivo (2, 3 o 4 periodos ganados) a la vez, se hará un desempate a 5 puntos para determinar un ganador. Si durante ese desempate, dos equipos alcanzan los 5 puntos a la vez, se hará otro desempate a 5 puntos entre esos dos equipos.

Cuando un equipo gana el juego, el equipo que termina segundo es el que ha ganado la segunda mayor cantidad de periodos. Si ambos equipos tienen la misma cantidad, se jugará un desempate a 5 puntos para determinar quién termina segundo.

El equipo que termina primero recibe 10 puntos.

El equipo que termina segundo recibe 6 puntos.

El equipo que termina tercero recibe 2 puntos.

Cada equipo recibe además puntos de deportividad de acuerdo con la tabla de puntos de deportividad (Apéndice D)

FÓRMULA COMPLETA

En la versión completa de esta fórmula sólo puede haber un ganador al final de cada periodo.

Al final del periodo, si dos equipos en igualdad de puntos están por delante del tercero, se jugará un desempate a 5 puntos ente esos dos equipos. El equipo que gane el desempate gana el periodo.

Al final del periodo, si los tres equipos tienen la misma cantidad de puntos, habrá un desempate a 5 puntos entre los tres equipos. Si uno de ellos alcanza los 5 puntos individualmente, ese equipo gana el periodo. Si dos equipos alcanzan los 5 puntos en la misma falta, se jugará otro desempate a 5 puntos entre esos dos equipos. El equipo que gana el segundo desempate gana el periodo.

Cuando un equipo gana el juego, el equipo que termina segundo es el que haya ganado mayor cantidad de periodos. Si ambos equipos tienen la misma cantidad, se jugará un desempate a 5 puntos para determinar quién termina segundo.

El equipo que termina primero recibe 10 puntos.

El equipo que termina segundo recibe 6 puntos.

El equipo que termina tercero recibe 2 puntos.

Cada equipo recibe además un punto por cada periodo ganado.

Cada equipo recibe además puntos de deportividad según la tabla de puntos de espíritu deportivo (Apéndice D).

4. USO DE PUNTOS

En estas fórmulas, no hay límite de tiempo por periodo, el objetivo es alcanzar una cantidad determinada de puntos que denominamos “puntuación objetivo”.

FÓRMULA SIMPLE

Para ganar el periodo, el equipo debe alcanzar la puntuación objetivo.

Si dos equipos alcanzan la puntuación objetivo el mismo tiempo, se jugará un desempate a 5 puntos entre los dos equipos para determinar quién es el ganador.

Cuando un equipo gana el juego, el equipo que termina segundo es el que haya ganado la segunda mayor cantidad de periodos. Si ambos han ganado la misma cantidad, se jugará un desempate a 5 puntos para determinar quién es segundo.

El equipo que termina primero recibe 10 puntos.

El equipo que termina segundo recibe 6 puntos.

El equipo que termina tercero recibe 2 puntos.

Cada equipo recibe además un punto por cada periodo ganado.

Cada equipo recibe además puntos de deportividad según la tabla de puntos espíritu deportivo (Apéndice D).

FÓRMULA COMPLETA (FÓRMULA OFICIAL DE LA IKBF PARA EVENTOS)

En esta fórmula, todos los periodos terminan solo con dos (2) equipos en la pista. El tercer equipo debe abandonar la pista desde el momento en que un equipo alcanza la puntuación crítica. La puntuación crítica es igual a la puntuación objetivo menos dos (2) puntos:

Puntuación objetivo	9	10	11	12	13	15
Puntuación crítica	7	8	9	10	11	13

En el momento en que un equipo alcanza la puntuación crítica, el equipo con menor puntuación debe salir de la pista y los otros dos (2) equipos terminan el periodo manteniendo su puntuación.

Cuando se usan números pares para las puntuaciones críticas y objetivo, si un equipo alcanza la puntuación crítica y los otros dos tienen la misma puntuación, el equipo que abandona el terreno de juego es aquel que hizo la falta que permitió

llegar a la puntuación crítica. El equipo de los dos (2) restantes con la menor puntuación obtiene la posesión del balón en el centro de la pista.

Si ambos equipos alcanzan la puntuación crítica a la vez, el árbitro realiza un sorteo. El primero de los dos (2) equipos restantes que alcance la puntuación objetivo gana el periodo.

Cuando un equipo gana el juego, el equipo que termina segundo es el que haya ganado la segunda mayor cantidad de periodos. Si ambos tienen la misma cantidad, se jugará un desempate de 5 puntos para determinar quién termina segundo.

El equipo que termina primero recibe 10 puntos.

El equipo que termina segundo recibe 6 puntos.

El equipo que termina tercero recibe 2 puntos.

Cada equipo recibe además un punto por cada periodo ganado.

Cada equipo recibe además puntos de deportividad según la tabla de puntos de espíritu deportivo (Apéndice D).

***** Reglas especiales de esta fórmula *****

El saque que tiene lugar después de que el tercer equipo abandone la pista es una continuación del juego, lo que significa que el equipo puede mover el balón dos (2) diámetros.

Si no se ha de realizar sorteo, el equipo con la posesión tiene 10 segundos para ofrecer una posición ofensiva apropiada desde el momento en que el árbitro asistente recoloca el balón en el centro de la pista.

Si se ha de realizar un sorteo, el equipo que gane la posesión tiene 10 segundos para ofrecer una posición ofensiva adecuada desde el momento en que se completa el sorteo y el árbitro principal anuncia el resultado.

La regla de ataque injustificado deja de tener validez una vez que se alcanza el punto previo a la puntuación crítica.

APÉNDICE F: AUTORIDAD

La IKBF reconoce el derecho de todas las federaciones, asociaciones, clubs y organizadores la capacidad de cambiar las reglas en competiciones bajo su autoridad

1. PARA CAMPEONATOS INTERNACIONALES OFICIALES DE FIKB:

Dimensiones del campo:

La IKBF requiere de pistas de 20x20m y zonas de calentamiento con dimensiones mínimas de 9 m^2 que se encuentren detrás del banquillo.

Excepción: si las instalaciones dónde se va a disputar el evento no permiten estas zonas detrás de los banquillos, la IKBF podría aprobar dimensiones menores o áreas situadas en otros puntos.

Linieres:

La IKBF requiere el uso de linieres y que los mismos dispongan del nivel 1 de arbitraje y hayan seguido el clinic de linieres.

Fórmula de Juego:

La IKBF tiene la potestad de determinar la fórmula de juego (ver las *reglas oficiales para eventos internacionales de la IKBF*).

Para torneos no oficiales de categorías junior como la copa del mundo o campeonatos europeos o campeonatos internacionales de clubes, la decisión se tomará por el organismo organizador y la IKBF.

Lenguaje para la llamada:

La IKBF ha elegido el francés como lengua oficial para la llamada durante todos los partidos.

2. PARA CAMPEONATOS NACIONALES

Dimensiones del campo:

La federación nacional tiene la potestad para determinar el tamaño aceptable del área del juego.

La IKBF recomienda una superficie mínima de 15x18m.

La federación nacional organizador puede decidir también sobre las zonas de calentamiento.

Linieres:

La federación nacional tiene la potestad de determinar sobre el uso de linieres y las condiciones requeridas para los mismos.

Fórmula de Juego:

La federación nacional tiene la potestad de determinar la fórmula de juego.

Lenguaje para la llamada:

La federación nacional tiene la potestad de elegir la lengua usada para la llamada.

3. PARA CAMPEONATOS REGIONALES O LOCALES

Dimensiones del campo:

El club afiliado a la federación nacional o el organismo organizador tiene la potestad para determinar el tamaño aceptable del área del juego.

La IKBF recomienda una superficie mínima de 12x15m.

El comité organizador puede decidir también sobre las zonas de calentamiento.

Linieres:

El club afiliado a la federación nacional o el organismo organizador tiene la potestad de determinar sobre el uso de linieres y las condiciones requeridas para los mismos.

Fórmula de Juego:

El club afiliado a la federación nacional o el organismo organizador tiene la potestad de determinar la fórmula de juego.

Lenguaje para la llamada:

El club afiliado a la federación nacional o el organismo organizador tiene la potestad de elegir la lengua usada para la llamada.

4. PARA OTROS EVENTOS

Este apartado se refiere a cualquier liga multinacionales, invitaciones o torneos abiertos que no encajan en los eventos descritos anteriormente.

Dimensiones del campo:

El club afiliado a la federación nacional, las federaciones o asociaciones participantes o el organismo organizador tienen la potestad para determinar el tamaño aceptable del área del juego.

La federación internacional recomienda una superficie mínima de 12x15m.

El club afiliado a la federación nacional, las federaciones o asociaciones participantes o el organismo organizador puede decidir también sobre las zonas de calentamiento.

Linieres:

El club afiliado a la federación nacional, las federaciones o asociaciones participantes o el organismo organizador tienen la potestad de determinar sobre el uso de linieres y las condiciones requeridas para los mismos.

Fórmula de Juego:

El club afiliado a la federación nacional, las federaciones o asociaciones participantes o el organismo organizador tienen la potestad de determinar la fórmula de juego.

Lenguaje para la llamada:

El club afiliado a la federación nacional, las federaciones o asociaciones participantes o el organismo organizador tienen la potestad de elegir la lengua usada para la llamada.

APÉNDICE G: REGLAS ESPECÍFICAS DE COMPETICIONES MIXTAS

Incluso si no hay categorías mixtas en competiciones internacionales, la IKBF recomienda que se apliquen estas reglas específicas para las categorías mixtas.

Bloqueo

En categorías mixtas, la regla 6.15 a) se modifica del siguiente modo:

a) Un equipo defensor tiene un jugador o más dentro del radio de 1,8m (6 pies) alrededor del balón en el momento del golpeo. Si ambos equipos defensores tienen un (1) jugador dentro de ese radio, el equipo nombrado será el que reciba la falta de defensa ilegal.

Composición de los equipos

Mientras se juega, los equipos deben mantener dos (2) jugadores masculinos y dos (2) jugadores femeninos en la pista todo el tiempo.

Orden de golpeadores

Se pitará repetición de tirador a un equipo si dos (2) tiros o más son ejecutados por un jugador masculino.

Se pitará repetición de tirador a un equipo si dos (2) tiros o más son ejecutados por un jugador femenino.

Es decir, jugadores y jugadoras deben alternar tiros.

La secuencia hombre-mujer termina con cada periodo.

Aclaración de la AEKBS: Conforme se establece en los acuerdos entre IKBF y AEKBS cada país puede establecer reglas específicas para las competiciones mixtas que se desarrollen en su territorio. En concreto en España se permitirán los equipos mixtos con un solo jugador de sexo

contrario a los otros 3, o 2 y 2 del mismo sexo. Igualmente, en España está permitido el bloqueo en competiciones mixtas, no siendo necesario que cada vez golpee un jugador de un sexo.

La siguiente tabla indica con cada falta si el mismo género debe golpear de nuevo.

Faltas	Puede repetir		Explicación
	Sí	No	
Fuera		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Falta un contacto		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Tiro corto		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Descendente		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Balón perdido		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Ataque ilegal a), d) y e)		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Mismo golpeador		X	Se debe producir un golpeo para señalar la falta
Defensa Ilegal a), c) y h)		X	
Defensa ilegal b), d), e), f), g), i) y j)	X		
Ataque ilegal b) y c)	X		
Demasiados jugadores en el campo	X		
Falta de llamada	X		
Balón perdido	X		
Falta de tiempo	X		
Pasos	X		
Aviso menor o mayor	X		
Desplazamiento ilegal	X		
Captura de balón	X		

APÉNDICE H: CRITERIOS DE DESEMPATE

Si tras jugar todos los juegos previos dos equipos o más tienen la misma cantidad de puntos de ranking, aquí se detallan los criterios que determinarán quién termina frente al otro equipo:

1º. Cantidad de primeros puestos ganados. Si tienen la misma cantidad;

2º. Cantidad de segundos puestos ganados. Si tienen la misma cantidad;

3º. Cantidad de puntos por espíritu deportivo. Si tienen la misma cantidad;

4º. Cantidad de puntos de ranking en enfrentamiento directo. Si tienen la misma cantidad;

5º. Cantidad total de periodos ganados. Si tienen la misma cantidad;

6º. Cantidad de periodos ganados en enfrentamiento directo. Si tienen la misma cantidad;

7º. Menor cantidad de periodos perdidos. Si tienen la misma cantidad;

8º. Mayor cantidad de periodos cuando terminaron segundos. Si tienen la misma cantidad;

9º. Menor cantidad de puntos de diferencia con el equipo que quedó primero en los periodos que el equipo quedó segundo.

10º. La IKBF o la organización encargada de la competición determinará coordinado con la organización si se debe jugar un desempate a 5 puntos o un juego completo.