

INTERNATIONAL



KIN-BALL® SPORT FEDERATION

OFICIAL

KIN-BALL® sport

REGLAMENTO

2022 Versión española

Título original: Official Kin-Ball Rulebook 2022 - IKBF

Traducción realizada por el equipo arbitral español (Pablo Mora y Habib Chalup) para la AEKBS (Asociación Española de Kin-Ball Sport).

www.kin-ball.es

El equipo arbitral recuerda que esto es una traducción e interpretación del reglamento oficial y recomienda consultar el reglamento oficial siempre que sea posible.

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 Contenidos

Artículo 1. DESARROLLO DEL JUEGO	6
Artículo 2. MATERIALES Y EQUIPAMIENTO	7
2.1. DIMENSIONES DEL ÁREA DE JUEGO	7
2.2. ZONAS DE CALENTAMIENTO	7
2.3. TERRENO FÍSICO	7
2.4. EQUIPAMIENTO TÉCNICO	8
Artículo 3. EQUIPOS	9
3.1. DERECHOS Y DEBERES DE LOS ENTRENADORES PRINCIPALES Y ASISTENTES	9
3.2. DERECHOS Y DEBERES DEL/ DE LA CAPITÁN/A DEL EQUIPO	9
3.3. DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES.	10
3.4. DERECHOS Y DEBERES DE LOS INTÉRPRETES.	10
3.5. UNIFORMES	11
Artículo 4. LOS ÁRBITROS	12
4.1. ÁRBITRO PRINCIPAL (AP)	12
4.2. ÁRBITRO ASISTENTE (AA)	13
4.3. EQUIPAMIENTO ARBITRAL.	13
4.4. MARCADORES.	14
4.5. CRONOMETRADORES.	14
4.6. LINIERES.	14
Artículo 5. DURACIÓN Y DESARROLLO DEL PARTIDO.	15
5.1. DURACIÓN DEL PARTIDO.	15
5.2. DESARROLLO DEL PARTIDO	15
5.3. RANKING	16
5.4. TIEMPO MUERTO	16
5.5. SUSTITUCIONES	17
5.6. LESIONES	17
5.7. RECLAMACIONES	17
Artículo 6. REGLAS DEL JUEGO	19
6.1. FALTA DE LLAMADA	19
6.2. FALTA DE CONTACTO	20
6.3. BALÓN PERDIDO	21
6.4. FUERA	21

6.5. DESCENDENTE	21
6.6. CORTA	23
6.7. REPETICIÓN	24
6.8. <i>TIEMPO</i>	24
6.9. DESPLAZAMIENTO ILEGAL	26
6.10. PINZAMIENTO	27
6.11. CINCO EN EL CAMPO	27
6.12. ATAQUE ILEGAL	27
6.13. DEFENSA ILEGAL	27
6.14. AVISOS	28
6.15. DOBLE LANZADOR	31
Artículo 7. DEFINICIONES	31
7.1. LLAMADA	31
7.2. GOLPEO	31
7.3. Golpeador	32
7.4. DESPLAZAMINETO	32
7.5. PASE	32
7.6. ZONA OFENSIVA	32
7.7. CONTACTO	33
7.8. POSESIÓN	33
7.9. EQUIPO DEPORTIVO	33
7.10. REINICIO	33
7.11. PUNTO DE REINICIO	34
7.12. BALÓN EN JUEGO	34
7.13. CONTROL	34
7.14. EJE CORPORAL	35
7.15. PUNTUACIÓN OBJETIVO	35
7.16. PUNTUACIÓN DECISIVA	35
7.17. ÁREA DE JUEGO	35
7.18. TERRENO FÍSICO	35
Apéndice A: - CARÁCTER DEPORTIVO	36
Apéndice B: - SEÑALES ARBITRALES	37
Apéndice C: - CRITERIO DE DECISIÓN DE RANKING	43

Tabla de figuras

Figura 1. Ejemplo de terreno físico y sus límites

Figura 2. Ejemplo 1 de trayectoria descendente

Figura 3. Ejemplo 2 de trayectoria descendente

Figura 4. Ejemplo 1 de trayectoria aceptada

Figura 3. Ejemplo de trayectoria parabólica aceptada

Figura 6. Distancia mínima

Figura 7. Área del desplazamiento ilegal

Figura 8. Zona ofensiva

Figura 9. Eje corporal

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 la pelota con cualquier parte de su cuerpo antes de que éste toque el suelo. El equipo que controla la pelota 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. Para más información acerca de las distintas fórmulas de juego puede contactar con la IKBF (info@kin-ball.com).

Artículo 2. MATERIALES Y EQUIPAMIENTO

2.1. DIMENSIONES DEL ÁREA DE JUEGO

El tamaño del área de juego para torneos oficiales debe ser de 20 m x 20 m. Las líneas que limitan el área de juego deben ser todas del mismo color, continuas y de mínimo 5 cm de ancho.

Comentario: Dependiendo del torneo los organizadores responsables tienen la autoridad de modificar las dimensiones del campo de juego. Para más información acerca de las posibles dimensiones de juego, puede contactar con la IKBF (info@kinball.com).

2.2. ZONAS DE CALENTAMIENTO

Cada equipo tiene que disponer de una zona de calentamiento. Esta zona debe estar detrás de los banquillos y debe tener una dimensión de, al menos, 9 m².

Excepción: Si detrás de los banquillos de los equipos no hay espacio suficiente para la zona de calentamiento, la IKBF puede aceptar un área de calentamiento con una dimensión menor o bien proporcionar una en otra zona diferente.

2.3. TERRENO FÍSICO

El siguiente esquema muestra un ejemplo del terreno físico usada en una competición oficial internacional de Kin-Ball sport. Se podrían usar otras disposiciones, pero la organización del evento debe intentar ajustarse lo máximo posible a este ejemplo:

- Todos los banquillos deben estar de tal manera que puedan ver el marcador oficial.
- Todos los banquillos deben estar de tal manera que puedan ver el cronómetro.

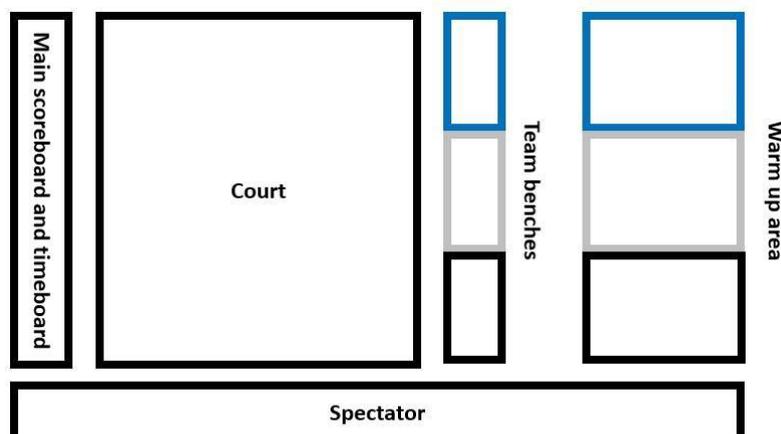


Figura 1 - Ejemplo del terreno físico

2.4. EQUIPAMIENTO TÉCNICO

Todo el equipamiento usado en las competiciones internacionales oficiales debe ser aprobado por la IKBF.

2.4.1. Cada área de juego debe tener al menos dos balones oficiales de 1.20 a 1.25m.

2.4.2. Debe haber petos de los tres colores oficiales (azul/rosa, gris y negro).

2.4.3. Un marcador que permanezca visible a todos los participantes y espectadores.

2.4.4. Un inflador.

2.4.5. Una hoja de juego oficial que debe ser rellenada por el árbitro de mesa y por los árbitros antes, durante y tras el partido.

2.4.6. Si es necesario un cronómetro que debe permanecer visible tanto a los participantes como a los espectadores.

2.4.7. Si es necesario, una alarma que designe el inicio y final de cada periodo y juegos. Esta señal sonora se puede acoplar al cronómetro o ser un elemento externo (una sirena o trompeta).

2.4.8. Un dado de seis caras con los colores oficiales, dos caras por cada color, en lados opuestos.

2.4.9 Dos banderines.

Artículo 3. EQUIPOS

Cada equipo estará formado por mínimo cuatro jugadores hasta un máximo de doce, un Entrenador Principal, dos asistentes y un intérprete. Tiene que haber siempre cuatro jugadores de cada equipo en el área de juego.

3.1. DERECHOS Y DEBERES DE LOS ENTRENADORES PRINCIPALES Y ASISTENTES

Deben cumplir, junto al resto del equipo, las normas y reglas del juego, así como mostrar una actitud deportiva (Apéndice A). Así, el comportamiento del equipo recae bajo el criterio del árbitro.

Son responsables del comportamiento de todo el equipo.

Deben adoptar una actitud acorde al “juego justo”.

Tener auto-control.

Deben asegurarse de que sus jugadores acepten las decisiones arbitrales.

El entrenador principal puede pedir tiempo muerto para pedir al árbitro que le explique ciertas decisiones acorde con las reglas del juego. Esto siempre se debe hacer esporádicamente y con cortesía.

Solo aquellos entrenadores (principal y asistentes) que estén registrados en la hoja de juego pueden estar de pie frente a los banquillos durante el partido.

3.2. DERECHOS Y DEBERES DEL/ DE LA CAPITÁN/A DEL EQUIPO

Representan a su equipo durante el partido. Son los/las únicos/as que pueden hablar con el equipo arbitral para preguntar pequeñas cuestiones acerca de la aplicación o interpretación de ciertas normas. Esto debe ser hecho muy esporádicamente y con cortesía y siempre y cuando la pelota no esté en juego.

Comentario: Si el capitán/a está en el banquillo, ellos pueden entrar al campo para preguntar al equipo arbitral, siempre y cuando la pelota no esté en juego.

Si durante el partido el/la capitán/a sufre una lesión y debe ser sustituido y no puede asumir su rol, los entrenadores harán saber al árbitro principal qué jugador/a será el/la nuevo/a capitán/a para el resto del partido.

Deben vigilar el comportamiento del resto del equipo.

Deben tener una filosofía basada en el “juego justo”.

Deben asegurarse de que los demás jugadores/as acepten las decisiones arbitrales.

Pueden pedir tiempo muerto.

3.3. DERECHOS Y DEBERES DE LOS JUGADORES.

Deben saberse las normas del juego y seguirlas.

Deben tener una actitud deportiva basada en los siguientes principios:

- Ser respetuoso con los rivales y con el equipo arbitral.
- Aceptar las decisiones arbitrales.
- Evitar acciones con la intención de influir en las decisiones arbitrales.
- Evitar las acciones o actitudes orientadas a retrasar el partido.
- Cuando no estén jugando, los jugadores deben estar sentados, ponerse de pie detrás del banquillo o ir a la zona de calentamiento.
- Cuando estén jugando, deben seguir en todo momento el juego mientras la pelota esté en juego.

3.4. DERECHOS Y DEBERES DE LOS INTÉRPRETES.

Deben junto con su equipo, cumplir con las normas y regulaciones del juego, así como con el carácter deportivo (cf. Apéndice A). En consecuencia, su comportamiento está bajo el juicio de los árbitros.

Los intérpretes pueden unirse a los entrenadores principales o capitanes cuando sea necesario hablar con los árbitros.

Los intérpretes deben sentarse en el banquillo de su equipo, permanecer detrás de este o ir al área de calentamiento. El intérprete no puede ralentizar el curso del juego cuando sea requerido. Si el intérprete no puede cumplir con sus deberes a tiempo, podría recibir un aviso menor.

El uso de intérpretes debe ser motivado por la dificultad del entrenador principal o del capitán de comunicarse con los árbitros debido a barreras lingüísticas. La IKBF podría denegar su uso si:

- El idioma hablado por el entrenador principal es hablado y entendible por el árbitro principal a un nivel suficiente como para permitir un buen nivel de comunicación entre ambos.
- El intérprete elegido no tiene un nivel competente de inglés o del lenguaje del árbitro.

3.5. UNIFORMES

Los jugadores no podrán llevar puesto nada que sea peligroso para ellos o el resto de los jugadores, incluyendo cualquier tipo de bisutería.

Equipamiento básico

Como regla general, los equipos deben llevar un equipamiento básico lo más uniforme entre ellos.

El equipamiento básico de un jugador incluye:

- Camiseta con o sin mangas. El color principal no puede ser amarillo ya que éste es el color del equipo arbitral.
- Un par de pantalones
- Medias o calcetines
- Zapatillas deportivas
- Los jugadores pueden llevar también rodilleras

Comentario: El equipamiento básico y la ropa interior no pueden llevar ningún estamento político, logan personal o imágenes. El equipo que incumpla con este apartado podrá ser sancionado por la IKBF o el organizador del evento.

Artículo 4. LOS ÁRBITROS

Un partido de Kin-Ball puede ser pitado por un solo árbitro (árbitro principal) o por dos árbitros (principal y asistente).

4.1. ÁRBITRO PRINCIPAL (AP)

El AP debe cumplir y hacer cumplir todas las reglas del juego.

Es el responsable de la verificación de todo lo concerniente al terreno físico y debe verificar todo el equipamiento que será usado durante el juego (marcador, sirena (en el caso de haber), líneas, balones, petos, etc.)

Será el encargado de anotar la puntuación en el acta del partido, así como los avisos menores y mayores.

Será el encargado de hacer cumplir las reglas del juego. Si hay alguna duda o pregunta, él será quien tendrá la decisión final a aplicar.

Tiene la potestad de decidir sobre cualquier punto no especificado en las reglas de juego.

Comentario: El AP debe informar al organizador de la competición acerca de cualquier incidente que no esté incluido en las reglas.

Puede descalificar a cualquier jugador o equipo si, después de realizar un aviso, el equipo o individuo se niega a jugar o se niega a continuar el juego, o si, por sus acciones, impide que el juego continúe.

Tiene la autoridad para decidir sobre cualquier infracción de las reglas cometidas en el área de juego. Sin embargo, una vez que ha firmado el acta, los árbitros no pueden modificar nada respecto al partido cerrado.

Puede ser sustituido si se lesiona y no es capaz de seguir realizando sus labores arbitrales.

Debe revisar todo el equipamiento de los jugadores y no permitir nada que pueda ser peligroso para ellos o los demás jugadores (relojes, joyas, sombreros o gorras...etc.)

Tiene el poder de descalificar a un jugador si, después de sufrir una lesión él juzga que su condición física presenta un riesgo para su seguridad o para la seguridad de otros jugadores (por ejemplo: sangrado incontrolado, lesión que evita que el jugador se mueva con normalidad... etc.).

Comentario: Si es necesario pedirá a un equipo médico que examine al jugador en cuestión.

4.2. ÁRBITRO ASISTENTE (AA)

Ayuda al AP con la aplicación de las reglas de juego.

Debe elegir por sorteo quién tiene el saque al inicio del partido, esto lo hará con un dado con los colores oficiales.

Debe ser sustituido en el caso de que se lesione y no pueda continuar con sus labores arbitrales.

4.3. EQUIPAMIENTO ARBITRAL.

Este consiste en:

- Camiseta y pantalones oficiales de la IKBF.
- Un silbato.
- La placa arbitral identificativa.
- Un reloj.
- Tarjetas roja y amarilla.
- Brazaletes con los colores oficiales.

El método oficial utilizado por los árbitros para identificar al equipo en falta es mediante brazaletes. Los brazaletes deben usarse de la siguiente manera:

- El color negro está representado por la manga derecha en la camiseta arbitral.
- El brazaletes gris en la muñeca derecha.
- El azul (o rosa) en la muñeca izquierda.

4.4. MARCADORES.

Supervisan el marcador.

Se sientan en la mesa del marcador (ver punto 2.3.)

Son responsables de rellenar el acta de juego y dársela al AP para su aprobación.

Si ven que algún equipo está pidiendo tiempo muerto y tanto el AP como el AA no se dan cuenta, deben hacerles alguna señal para avisarlos.

4.5. CRONOMETRADORES.

Cuando el partido se juega por tiempo:

- Se encargan de llevar el tiempo de los periodos del juego, así como los descansos entre estos.
- Notificarán al AP sobre cualquier problema relacionado con el tiempo.
- Comenzarán a cronometrar cuando el AP/AA den por comenzado el partido.
- Anunciarán el final del partido/periodo con una señal sonora, que dará por concluido el periodo o partido.

Comentario: Si la señal acústica no funciona, deberán usar cualquier otro método para avisar al AP. El cronómetro deberá empezar cuando el AA realice el doble pitido.

Se sentarán donde se encuentre el cronómetro (ver punto 2.3)

4.6. LINIERES.

Ayudan al AP y AA en las decisiones acerca de las siguientes faltas:

- Fuera
- Balón perdido

Solo juzgarán la pelota y nunca a los jugadores.

Artículo 5. DURACIÓN Y DESARROLLO DEL PARTIDO.

5.1. DURACIÓN DEL PARTIDO.

Marcar un punto:

Una vez en juego, éste se detendrá cuando se cometa una falta por cualquier equipo que esté participando en el partido. Si se comete una falta, los otros dos equipos conseguirán un punto cada uno.

Ganar un periodo:

Un equipo gana un periodo cuando alcanza once (11) puntos

Ganar un partido.

Un equipo gana un partido cuando gana cuatro (4) periodos.

5.2. DESARROLLO DEL PARTIDO

Para determinar qué equipo tendrá el saque inicial, los capitanes y árbitros se reunirán en el centro de la pista para proceder con el lanzamiento del dado. Los demás jugadores esperarán en los banquillos. El AA lanzará el dado para determinar quién saca, el color que quede cara arriba determinará el equipo que realizará el saque inicial. Después del sorteo, los capitanes regresarán a los banquillos y el AP hará la señal de llamada con un pitido largo.

El doble pitido inicial marca el comienzo del partido y este siempre se lleva a cabo en el centro de la pista.

Una vez el primer golpeo ha sido ejecutado, el juego continúa hasta que se cometa una falta. Cuando esto ocurre los equipos que no han cometido dicha falta reciben un punto cada uno.

El equipo que comete la falta tendrá la posesión de la pelota para reiniciar el juego en el punto exacto donde la falta se produjo. El siguiente golpeo se realiza cuando el AA realiza el doble pitido.

Nota: El punto de falta es el lugar donde estaba el balón cuando se cometió la falta (excepto cuando el balón sale fuera).

Cuando un equipo alcanza la puntuación decisiva, el AP pita tres pitidos cortos y designa al equipo que debe abandonar el área de juego. El periodo continúa con el resto de los equipos.

De los dos equipos restantes tendrá la posesión de la pelota el equipo que vaya por debajo en el marcador. En caso de empate, el AP tirará el dado para designar el equipo que saca. El reinicio del periodo se hará en el centro de la pista.

El equipo que consiga llegar a la puntuación designada gana el periodo.

Hay dos (2) minutos de descanso entre periodos.

El equipo que gane cuatro (4) periodos gana el partido.

Comentario: dependiendo del torneo, las autoridades encargadas podrán modificar el formato del partido, así como la duración de este. Para más información: (info@kinball.com).

5.3. RANKING

Cada equipo recibe un punto por cada periodo ganado. El equipo que queda primero recibe dos puntos extra.

En la filosofía del espíritu deportivo, un aviso mayor o menor resulta en la pérdida de puntos:

- Aviso menor: pérdida de 1 punto.
- Aviso mayor: pérdida de 2 puntos.

Comentario: un equipo puede terminar el partido con puntos negativos.

5.4. TIEMPO MUERTO

Existen tres tipos distintos de puntos muertos:

Por equipo:

- Cada equipo tiene tres (3) tiempos muertos (30+10) por partido.
- Solo lo puede solicitar el capitán o el entrenador principal.
- Debe ser requerido al árbitro cuando la pelota no está en juego. Cualquier equipo que esté en el área de juego puede pedir tiempo muerto en este momento.

Comentario: El equipo que deja el área de juego cuando se alcanza la puntuación decisiva (9 puntos) se considera en juego hasta que el partido se reanuda.

- Durante el tiempo muerto, los jugadores pueden salir del área de juego y sentarse en los banquillos, así como los demás miembros del equipo pueden entrar al área de juego.
- Los equipos pueden solicitar tiempo muerto después de un tiempo muerto arbitral.

Tiempo muerto arbitral:

- Puede haber tantos como sea necesarios a lo largo del partido.
- Puede durar tanto tiempo como sea necesario.
- Se solicita en caso de lesiones.

Tiempo muerto al llegar a la puntuación decisiva:

- Cuando un equipo llega a esta puntuación (9 puntos), hay un tiempo muerto general para todos (30+10). Este es pitado por el AP.

5.5. SUSTITUCIONES

Siempre debe haber 4 jugadores en el área de juego. Cada equipo puede hacer tantos cambios como considere atendiendo a lo siguiente:

Sustituciones legales:

Solo se permite una sustitución cuando la pelota no está en juego. Las sustituciones se realizan sobre la marcha y cualquier número de jugadores puede entrar al área de juego cuando la pelota no está en juego. No se permiten sustituciones si hay una repetición.

Sustituciones ilegales:

No se puede hacer un cambio cuando la pelota está en juego. Si esto ocurre, se pitará “Cinco en el Campo”.

5.6. LESIONES

En caso de lesiones el jugador lesionado tiene diez (10) segundos para volver a jugar sin asistencia sanitaria o será sustituido. Después de este tiempo o si el jugador necesita asistencia, los árbitros pedirán tiempo muerto. El jugador lesionado deberá salir del área de juego y no se le permitirá participar en el juego hasta el final del período actual, estará autorizado a regresar al siguiente período excepto si el equipo no tiene el número necesario de jugadores para que continúe el partido.

Si un equipo termina con menos de cuatro jugadores disponibles para jugar, el equipo tendrá un tiempo de cinco (5) minutos antes de ser descalificado para el juego actual (cf. 6.14 Descalificación del equipo).

5.7. RECLAMACIONES

Si los miembros de un equipo creen que han sido penalizados injustamente debido a una mala interpretación de una regla del juego por parte de un árbitro, pueden tomar las siguientes acciones:

- Los entrenadores principales o los capitanes pueden presentar su punto de vista al AP. En el caso del entrenador principal, se debe solicitar un tiempo muerto para hacer esto. Esto debe hacerse con calma y cortesía.

- Si es necesario, los árbitros pueden pedir tiempo muerto para explicar su decisión y / o corregir la situación.

Artículo 6. REGLAS DEL JUEGO

6.1. FALTA DE LLAMADA

Para ser válido, un golpeo siempre debe ir precedido de una llamada.

Una llamada debe cumplir con las siguientes condiciones:

- La llamada debe ser en Francés.

Comentario: Los colores oficiales se mencionan en francés en las siguientes secciones ya que la llamada debe hacerse en francés. Bleu, gris, noir se refieren respectivamente a los colores azul, gris y negro.

- Una llamada consta de la palabra "Omnikin" seguida de solo uno de los colores oficiales. Debe ser exacta, y cada palabra debe ser escuchada con claridad y debe ser corta.

Comentarios: Los jugadores del equipo ofensivo están autorizados a comunicarse si no interfieren con la llamada o con el flujo del juego. Puede hacerlo uno o más jugadores; sin embargo, si ha sido simultáneo, debe ser sincrónico y cada palabra debe escucharse claramente.

- Debe realizarse después de la posesión de la pelota y antes del siguiente golpeo.
- La llamada debe hacerse para que el AA juzgue si habría tenido tiempo de repetir el color antes de que se produzca el golpeo (pero es posible que no se haya podido repetir debido a circunstancias imprevistas).
- Se realiza cuando la pelota está en juego.
- El equipo con la posesión tiene que retar al equipo que más puntos tenga en el marcador.
- El equipo con más puntuación debe retar al segundo con más puntos.
- Dos equipos empatados a puntos y yendo en cabeza deben retarse entre ellos.

Nota: Estas últimas tres reglas no se aplican a partir del momento en el que un equipo obtiene un punto menos que la puntuación decisiva y hasta que finalice el periodo.

Las siguientes son llamadas consideradas válidas:

- Omnikin-noir-Omnikin-noir (golpeo)
- Gris-Omnikin-gris (golpeo)
- Omnikin noir-"any word" (golpeo)
- Bleu-Omnikin-noir (golpeo)
- Omnikin-gris-gris (golpeo)
- Omni-Omnikin-bleu (golpeo)
- Omni-noir-Omnikin-gris (golpeo)

Las siguientes son llamadas consideradas inválidas:

- Omnikin-bleu-Omnikin-gris (golpeo)

- Omnikin-Omnikin-noir (golpeo)
- Omnikin-gris-bleu (golpeo)
- Omnikin-"player's name"-bleu (golpeo)
- Omnikin-green (golpeo)
- Omnikin-"hum..."-bleu (golpeo)
- Omnikin-noir-Omnikin (golpeo)
- Omnikin-noir-golpeo (color dicho al mismo tiempo que el golpeo)

Ejemplos de falta de llamada:

Puntuaci3n			Ejemplos de ataques injustificados
Bleu	Gris	Noir	
7	5	4	O Gris ataca Noir O Noir ataca Gris O Bleu ataca Noir
7	6	5	O Gris ataca Noir O Noir ataca Gris O Bleu ataca Noir
7	7	6	O Bleu ataca Noir O Gris ataca Noir
6	5	5	O Gris ataca Noir O Noir ataca Gris
6	4	4	O Gris ataca Noir O Noir ataca Gris

6.2. FALTA DE CONTACTO

En el momento del golpeo, los cuatro jugadores del equipo atacante tienen que estar en contacto con la pelota.

Se pitará falta de contacto en los siguientes escenarios:

- En el momento del golpeo no todos los jugadores del equipo atacante están en contacto con la pelota.
- La trayectoria de la pelota se ve modificada en el plano horizontal o hacia abajo por una parte del cuerpo (espalda, cabeza, etc.) de un jugador atacante después de haberse producido el golpeo.

Comentario: No se indicará como falta de contacto si la trayectoria de la pelota es modificada hacia arriba.

- Acompañando la pelota durante el golpeo menos uno de los cuatro jugadores del equipo no sigue en contacto con la pelota.

Comentario: Acompañar la pelota es el acto de mantener el contacto con la pelota durante el golpe.

6.3. BALÓN PERDIDO

Se señalará Balón Perdido cuando la pelota toque el suelo dentro del área de juego.

Se señalará Balón Perdido en los siguientes casos:

- La pelota toca el suelo dentro del área de juego sin importar que un jugador del equipo retado haya entrado en contacto con la pelota antes de caer al suelo, excepto si los árbitros valoran que haya sido un Tiro Descendente (artículo 6.5) o un Lanzamiento Corto (artículo 6.6).
- Un equipo en posesión de la pelota pierde el control de este y después toca el suelo dentro de los límites del área de juego.

6.4. FUERA

Se pitará una falta por Fuera cuando la pelota o los jugadores en contacto con la pelota, salen del área de juego. Si la pelota no está encima del área de juego cuando se produce una falta por Fuera, el punto de reinicio será el más próximo al área de juego.

Una falta por Fuera será señalada en los siguientes casos:

- La pelota toca el suelo fuera del área de juego o si la trayectoria de la pelota es modificada por un obstáculo fijo en los alrededores.

Comentario: Los obstáculos fijos incluyen los obstáculos que se pueden encontrar en las instalaciones de juego, como los objetos que no se pueden quitar de las paredes o el techo, y pueden incluir a los espectadores sentados en las gradas o los jugadores y el cuerpo técnico que se encuentran en área de juego.

- Un jugador del equipo designado que toca la pelota no tiene contacto con el área de juego y si el último contacto de ese jugador con el suelo fue fuera del terreno.

En todas las situaciones, el equipo al que se le pitará por una falta de Fuera es el último equipo en posesión de la pelota.

6.5. DESCENDENTE

Para que un golpeo sea considerado válido una porción de la trayectoria de la pelota debe ser ascendente.

Un golpeo es considerado Descendente si se cumplen todas las siguientes condiciones:

- La trayectoria de la pelota tiene un ángulo horizontal o hacia abajo (ver Figura 2 y Figura 3) antes de que toque el suelo dentro del área de juego.
- Ningún jugador del equipo retado toca la pelota antes de que toque el suelo dentro del área de juego.

- Ningún jugador del equipo no retado o árbitro cambia la trayectoria de la pelota antes de que toque el suelo dentro del área de juego.

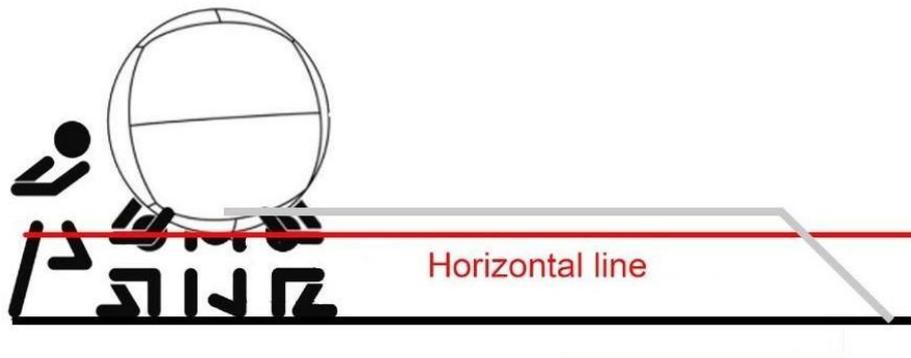


Figura 2 - Ejemplo de Descendente



Figura 3 - Ejemplo de Descendente

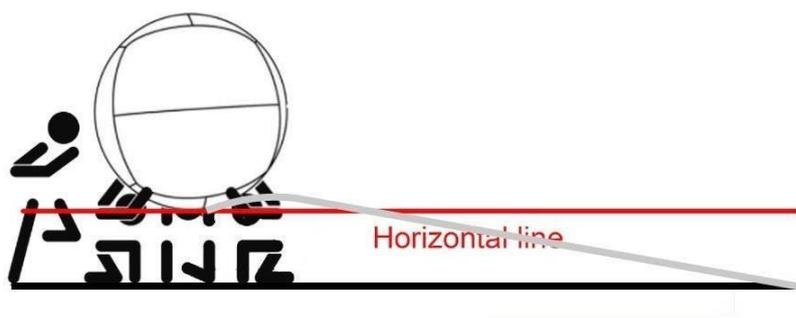


Figura 4 - Ejemplo 1 trayectoria aceptada

Se aceptará una trayectoria parabólica solo si una parte de la trayectoria de la pelota tiene un ángulo hacia arriba antes de tocar el suelo.

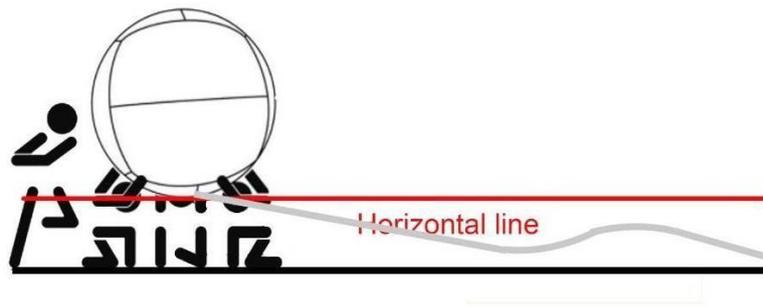


Figura 5 - Trayectoria parabólica aceptada

6.6. CORTA

Un lanzamiento será señalado como Corta cuando la pelota no salga completamente de la Zona Ofensiva y si ningún jugador toca la pelota antes de que toque el suelo dentro del área de juego. (ver Figura 6 - Distancia mínima)

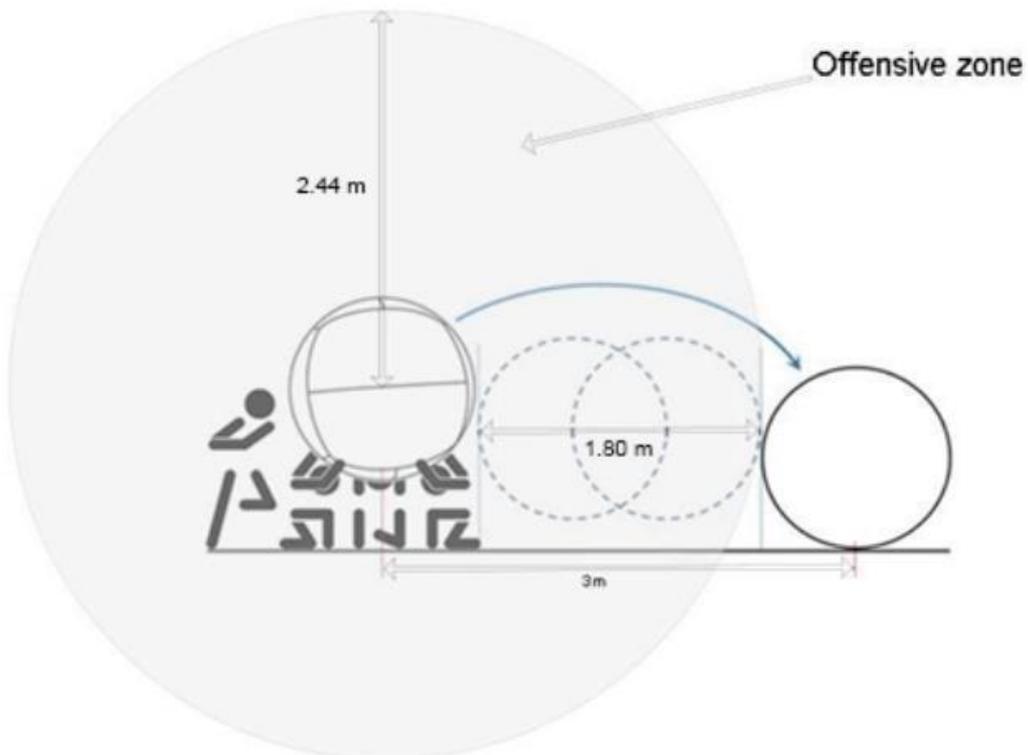


Figura 6 - Distancia Mínima

6.7. REPETICIÓN

Una Repetición es el reinicio de la última secuencia de juego sin cambiar la puntuación de los equipos.

Para establecer el punto de goleo y el equipo que tomará posesión de la pelota, existen dos escenarios posibles:

- Si el incidente que provocó una repetición ocurrió antes de que el equipo retado pudiera tomar el control de la pelota, el equipo que cometió la falta permanece en posesión de la pelota y comenzará de nuevo con ella. El punto de reinicio será donde el equipo quien toma la posesión del balón tenía control de este.
- Si el incidente que provocó la repetición ocurrió después de que el equipo retado tomase el control de la pelota, este equipo seguirá con el ataque y reiniciará con la pelota. El punto de reinicio será entonces el lugar en el que estaba la pelota cuando ocurrió el incidente.

Repetición por obstrucción involuntaria

Habrà una Repetición por obstrucción involuntaria en los siguientes casos:

- Se produce un contacto involuntario entre jugadores de diferentes equipos e influye en los resultados de la jugada.
- Se produce un contacto involuntario entre un árbitro y un jugador e influye en los resultados de la jugada.
- Se produce un contacto involuntario entre la pelota y un jugador del equipo no designado, ubicado fuera de la Zona Ofensiva, y cambia la trayectoria de la pelota.
- Se produce un contacto involuntario entre la pelota y un árbitro y cambia la trayectoria de la pelota.
- En una situación de Pase, un jugador en defensa, ubicado fuera de la Zona Ofensiva en el momento en que se ejecuta un Pase, intenta todo lo posible para evitar el contacto, según el criterio de los árbitros, pero aun así entra en contacto con la pelota y modifica la trayectoria del pase.

Comentarios: La obstrucción involuntaria fuera del área de juego puede ser motivo de repetición al igual que en el interior.

El juego no se detendrá si la pelota toca al jugador de otro equipo o a un árbitro sin modificar la trayectoria de la pelota.

6.8. TIEMPO

Una falta de Tiempo se produce cuando un equipo tarda demasiado en hacer un golpeo.

Hay dos tipos diferentes de falta de Tiempo, una falta de tiempo de cinco (5) segundos y una falta de tiempo de diez (10) segundos.

La falta de Tiempo de 5 segundos se aplica en:

- En los ataques, el equipo en posesión de la pelota tiene cinco (5) segundos para golpear la pelota después de que el AA haya pitado dos veces con el silbato.

La falta de Tiempo de 10 segundos se aplica en:

- Después de que se ejecuta el golpeo y tan pronto como un jugador en defensa hace el primer contacto, el equipo tiene diez (10) segundos para realizar su ataque.
- Una vez que el AA ha reposicionado la pelota en el punto de reinicio, el equipo en posesión de la pelota tiene diez (10) segundos para levantarla del suelo.

Excepción: La primera vez que un equipo tarda más de diez segundos en levantar la pelota del suelo, el árbitro dará una advertencia verbal. Para cualquier tiempo posterior, el equipo culpable recibirá un pitido por falta de Tiempo.

- Cuando se alcanza la puntuación decisiva, el equipo que tiene posesión de la pelota tiene 10 segundos para levantar la pelota del suelo desde el momento en que el AA ha pitado el fin del tiempo muerto.

6.9. DESPLAZAMIENTO ILEGAL

Se pitará una falta por Desplazamiento Ilegal en los siguientes casos:

- En una situación de golpeo, el equipo atacante mueve la pelota fuera de la zona ofensiva desde el punto de golpeo.

Comentario: El equipo puede mover la pelota dentro de la Zona Ofensiva desde el punto de golpeo antes o después de que el doble pitido de entrada haya sido marcado.

- Un jugador defensivo, ubicado fuera de la Zona Ofensiva al comienzo de un Desplazamiento de Balón, intenta todo lo posible para evitar el contacto, según el juicio de los árbitros, pero aun así entra en contacto con la pelota o con un jugador ofensivo.
- Un equipo realiza un Desplazamiento de Balón ofensivo (Desplazamiento de la pelota, Pase...) después de que tres jugadores diferentes hayan tocado la pelota en la misma secuencia.

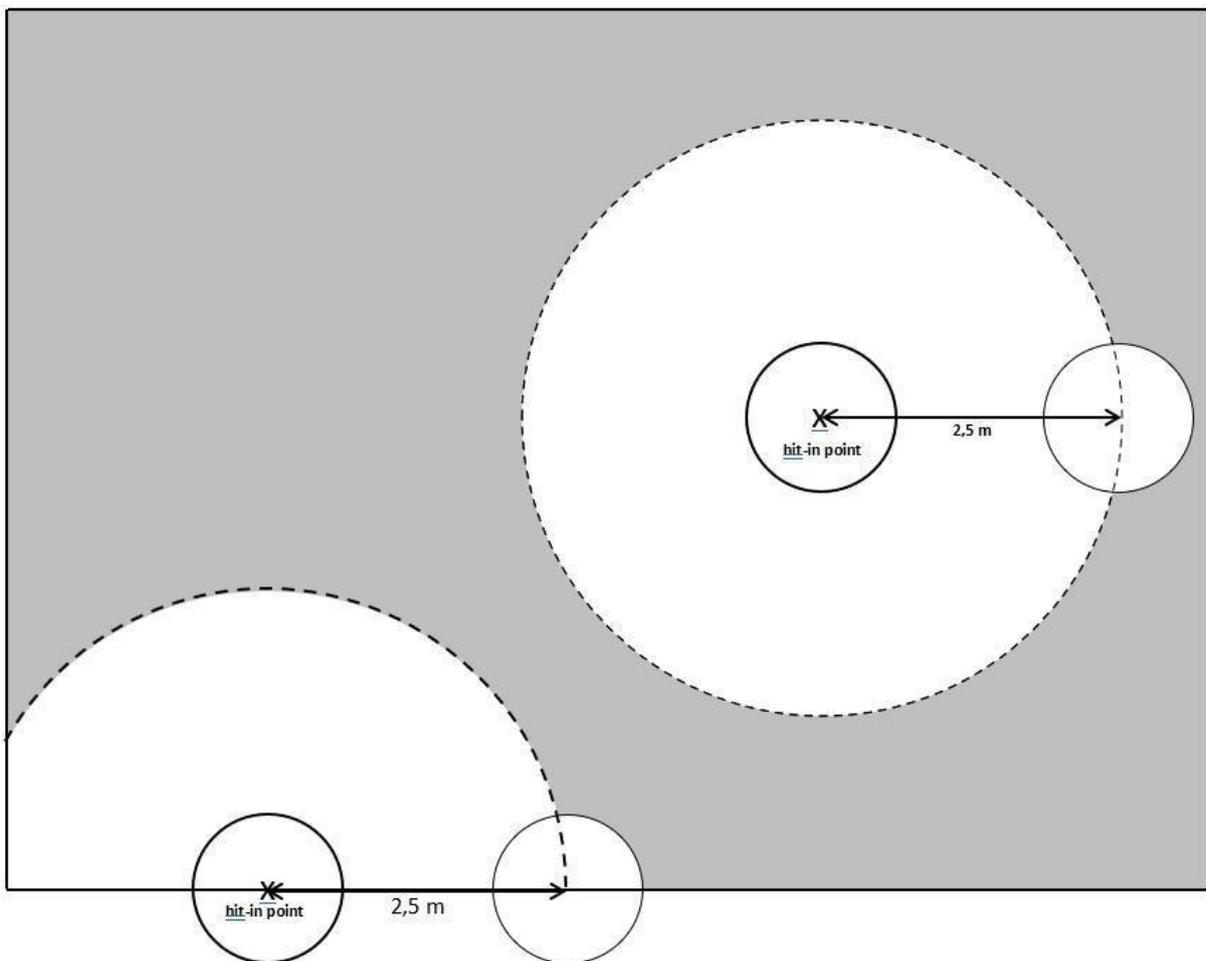


Figura 7 - área de desplazamiento ilegal

6.10. PINZAMIENTO

Una falta por Pinzamiento será pitada en los siguientes escenarios:

- Un jugador hace una inmovilización completa de la pelota envolviéndola con sus brazos.
- La pelota es atrapada o sostenida por la tela o por la abertura.

6.11. CINCO EN EL CAMPO

Se pitará una falta por Cinco en el Campo si más de cuatro jugadores o el personal están dentro del área de juego mientras la pelota está en juego.

6.12. ATAQUE ILEGAL

Un Ataque Ilegal es una acción del equipo ofensivo que obstaculiza el curso del juego.

Una falta por Ataque Ilegal será señalada en los siguientes casos:

- La pelota es golpeada con cualquier parte del cuerpo por debajo de las caderas.
- Un jugador en ataque, en la Zona Ofensiva, está fuera o se mueve fuera de su Eje Corporal para frenar, bloquear o entrar en contacto con un jugador en defensa, excepto si él o ella es el atacante.
- Un jugador del equipo ofensivo cambia su trayectoria inicial de carrera hacia el balón dentro de la Zona Ofensiva y entra en contacto con un jugador en defensa.
- El atacante entra en contacto con un jugador defensivo con un brazo mientras usa el otro para golpear la pelota.
- El atacante golpea involuntariamente la pelota dos veces en el mismo movimiento de golpe.

Ejemplo: Después de un golpeo y después de que un defensor cercano tocó la pelota, el atacante golpea la pelota involuntariamente por segunda vez mientras termina su movimiento de golpe.

- El atacante está golpeando la pelota empujándola y teniendo una trayectoria inicial en ángulo descendente.

Comentario: Empujar es la acción de colocar una mano, dos manos, un brazo o dos brazos sobre la pelota y empujar manteniendo un contacto continuo con la pelota.

6.13. DEFENSA ILEGAL

La Defensa Ilegal es una acción del equipo defensivo que obstaculiza el curso del juego.

Un contacto, entre jugadores o entre un jugador y la pelota, puede resultar o no en el bloqueo, cambio o ralentización de una acción.

Si dos Defensa Ilegal ocurren al mismo tiempo por dos equipos defensivos, el equipo que fue retado será quien reciba la falta por Defensa Ilegal

Una falta por Defensa Ilegal será pitada en los siguientes casos:

- Un equipo en defensa tiene más de un jugador dentro de la Zona Ofensiva en el momento del golpeo.
- Un jugador en defensa colocado dentro de la Zona Ofensiva bloquea, cambia o ralentiza la ejecución del gesto de golpeo del atacante.
- El primer contacto después del golpeo lo realiza un jugador no designado dentro de la Zona Ofensiva modificando la trayectoria de la pelota.
- En una situación de Pase, un jugador en defensa ubicado dentro de la Zona Ofensiva bloquea, cambia o ralentiza la ejecución del Pase.
- En una situación de Desplazamiento, un jugador en defensa colocado dentro de la Zona Ofensiva al inicio del Desplazamiento, bloquea, cambia o ralentiza la ejecución del Desplazamiento.
- Un jugador en defensa colocado dentro de la Zona Ofensiva bloquea, ralentiza o cambia la trayectoria de carrera de un jugador en ataque que intenta alcanzar la pelota.
- Antes de que se ejecute el golpeo y después de que el equipo ofensivo haya ganado el control, un jugador en defensa toca el balón y lo mueve.
- En el momento del golpeo, un jugador en defensa toca el balón.
- Un jugador en defensa no respeta el eje corporal de un jugador ofensivo y ocurre un contacto que bloquea, cambia o ralentiza la acción de ese jugador.
- Un jugador del equipo defensivo, que no está designado y ubicado dentro de la Zona Ofensiva en el momento del golpeo, bloquea o ralentiza al jugador del equipo designado defensivo.

6.14. AVISOS

Cualquier comportamiento contrario a la carta de deportividad (ver Apéndice A) hará que el equipo reciba un aviso verbal, menor o mayor.

Un contacto, entre jugadores o entre un jugador y la pelota, puede resultar o no en el bloqueo, cambio o ralentización de una acción.

Todos los avisos menores o mayores dados a un equipo o jugador resultan en un punto otorgado a los otros dos equipos, excepto en las siguientes situaciones:

- El Aviso Menor se da después de que se alcance la puntuación decisiva y antes de que el árbitro señale el comienzo del período.
- El Aviso Menor se da después de que se alcanza la puntuación crítica y el jugador o equipo al cual se le saca el Aviso ya no está involucrado en el período.
- El Aviso Menor se saca después de que el árbitro haya señalado el final del partido (ver aviso mayor)

Además, el jugador involucrado en el aviso puede recibir una sanción personal.

Si se da un aviso mientras la pelota está en juego, el último equipo en control mantiene la posesión de la pelota para el próximo lanzamiento como si de una repetición se tratase.

Si se da un aviso mientras la pelota no está en juego, el último equipo en posesión de la pelota la guarda para el próximo ataque.

Aviso Verbal

No se saca tarjeta cuando un árbitro da un aviso verbal.

Los árbitros pueden dar avisos verbales para mantener el ritmo del juego y asegurar el comportamiento adecuado de los jugadores. Un aviso verbal del árbitro no influirá en los puntos del marcador, los puntos de deportividad o las sanciones personales.

Aviso Menor

Un Aviso Menor es señalado enseñando la tarjeta amarilla.

Conducta antideportiva

Las siguientes conductas son antideportivas:

- No respetar o intentar influir en las decisiones de los árbitros.
- Falta de respeto a los compañeros, a los demás equipos, a los entrenadores, a los espectadores, etc.
- Usar lenguaje inapropiado
- Intentando cometer una falta a propósito
- Intentar interrumpir deliberadamente el ritmo del juego
- Sostener, empujar o chocar intencionalmente con otro jugador
- No hacer todo lo posible, y a juicio de los árbitros, para evitar ser tocado por el balón, obstaculizando así voluntariamente el desarrollo del juego.

Aviso Mayor

Un Aviso Mayor es señalado enseñando la tarjeta roja, hay tres tipos de avisos mayores:

- Vulgar

Cualquier señal o comentario vulgar de un jugador o personal del equipo dirigido a un cualquiera.

- Intención de daño

Acciones o palabras que se usan con la intención de herir a alguien.

- Avisos post-partido

Cualquier advertencia dada después de que el AP haya anunciado el fin del partido, pero antes de que el AP haya firmado la hoja de puntuación oficial.

Comentario: Esto significa que el AP anotará en la hoja de puntuación cualquier incidente que involucre a jugadores o personal del equipo que adopten una conducta antideportiva entre la señal del AP del fin del partido y la firma del acta. Solo se deducirán los puntos de clasificación.

Expulsión de un Jugador

Un jugador o personal del equipo será expulsado del juego si:

- recibe un segundo aviso menor en el mismo juego.
- recibe un aviso mayor.

Nota: El jugador o el personal del equipo no podrán permanecer en el área de juego.

Descalificación de un Equipo

El equipo será descalificado si los jugadores o el personal del mismo equipo o un equipo reciben al menos:

- cuatro avisos menores
- dos avisos menores y un aviso mayor
- dos avisos mayores

No se permitirá que el equipo permanezca en el área de juego.

Si un equipo termina con menos de cuatro jugadores disponibles, el equipo es automáticamente descalificado para el partido actual y no se le permite permanecer en el Área de Juego.

Si el equipo descalificado está en posesión de la pelota en el momento de la descalificación, el equipo con la puntuación más baja obtendrá la posesión de la pelota. Si el marcador está empatado, la posesión se sorteará al azar.

6.15. DOBLE LANZADOR

Un jugador del mismo equipo no puede golpear dos veces seguidas.

El mismo jugador no puede volver a golpear (porque se hizo un golpeo antes de estas faltas):

- Falta de Contacto
- Balón Perdido
- Fuera
- Descendente
- Corta
- Ataque Ilegal
- Defensa Ilegal
- Doble Lanzador

El mismo jugador **puede** volver a golpear (porque no se ha realizado un golpeo antes de estas faltas):

- Falta de Llamada
- Tiempo
- Desplazamiento Ilegal
- Pinzamiento
- Cinco en el Campo
- Ataque Ilegal
- Defensa Ilegal
- Aviso Menor
- Aviso Mayor
- Balón Perdido por un equipo atacante

Artículo 7. DEFINICIONES

7.1. LLAMADA

La acción de llamar al equipo que deberá defender el balón tras el golpeo. Debe ser la palabra "Omnikin" seguida del color del equipo receptor (por ejemplo: Omnikin noir).

7.2. GOLPEO

Golpeo: Un golpeo se produce cuando estas dos condiciones se cumplen:

- El equipo atacante demuestra la intención de enviar el balón al equipo contrario.
- El golpeador hace contacto con el balón.

Comentario: El gesto completo que provoca el contacto se considera el gesto de golpeo. El golpeo se considera terminado cuando el gesto de golpeo se completa o se detiene. Sin

embargo, si un jugador en defensa entra en contacto con la pelota después del contacto de golpeo pero antes del final del gesto de golpe, el atacante puede terminar su gesto de golpeo pero la pelota se considera perteneciente al equipo defensivo.

7.3. Golpeador

Un jugador en ataque se convierte en Golpeador cuando el movimiento de golpeo se inicia.

7.4. DESPLAZAMINETO

Un desplazamiento de pelota es la acción de mover la pelota de un lugar a otro mientras se mantiene un contacto corporal entre, al menos, un jugador y la pelota.

Para que un desplazamiento del balón se considere como un desplazamiento, los siguientes criterios son:

- El gesto para mover el balón debe realizarse de forma intencionada.
 - El equipo debe tener el control del balón.

7.5. PASE

Acción de mover el balón de, al menos, un jugador a al menos otro.

Se deben cumplir los siguientes criterios para ser considerado un Pase:

- El jugador que lo ejecuta debe tener el control del balón.
- El gesto que mueve la pelota debe ser intencional.
- El contacto físico con él debe interrumpirse.
- Debe haber uno o más jugadores de destino.
- El árbitro tiene la autoridad para decidir si un jugador es un jugador de destino o no.

7.6. ZONA OFENSIVA

La Zona Ofensiva es un área alrededor del balón que es efectiva cuando el equipo atacante tiene el control del balón. Se considera que un jugador está dentro de la Zona Ofensiva cuando tiene al menos un pie dentro o sobre el límite exterior del área.

Hay dos formas diferentes de calcular el tamaño de la Zona Ofensiva:

- 1.8 metros comenzando desde el borde exterior de la pelota. (ver Figura 8 - Zona ofensiva)
- 2,5 metros partiendo del centro del balón. (ver Figura 8 - Zona ofensiva)

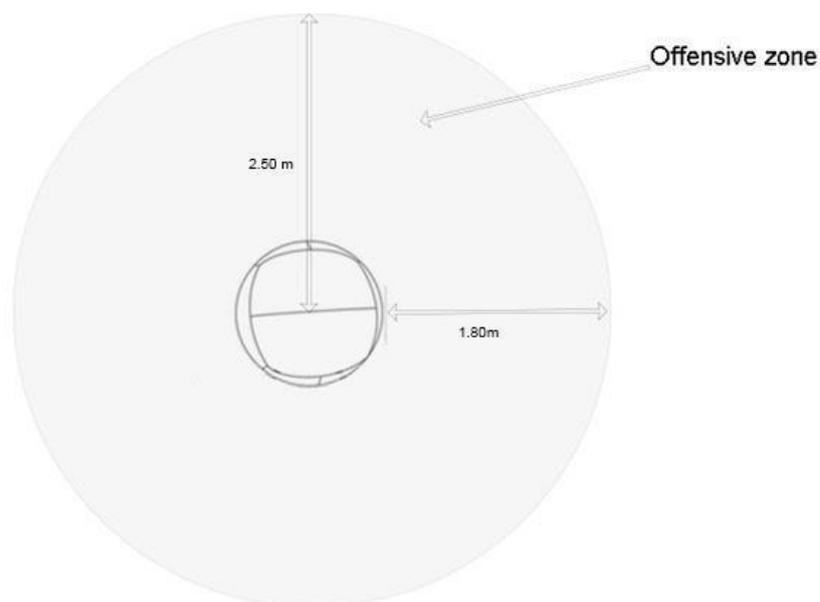


Figura 8 - Zona Ofensiva

7.7. CONTACTO

Cuando un jugador del equipo designado toca el balón con cualquier parte de su cuerpo, independientemente de que su equipo tenga el control del balón o no.

7.8. POSESIÓN

Se considera que los jugadores o equipos están en posesión de la pelota si entraron en contacto con la pelota después de que se haya ejecutado un golpeo.

7.9. EQUIPO DEPORTIVO

Los miembros no jugadores de un equipo. Consiste en el entrenador principal, los dos entrenadores asistentes y el intérprete.

7.10. REINICIO

Acción de volver a poner el balón en juego después de una falta, un tiempo muerto o al comienzo de un período.

7.11. PUNTO DE REINICIO

Aquí es donde el AA coloca la pelota para el Reinicio (donde estaba el balón en el momento que se cometió la falta). Si la pelota no está dentro del área de juego cuando se detiene la jugada, el punto de reinicio será en el punto más cercano a esta.

7.12. BALÓN EN JUEGO

El tiempo entre los dos pitidos que señalan el lanzamiento y el pitido que señala la falta.

7.13. CONTROL

Se considera que un equipo tiene el control del balón cuando el árbitro juzga que este equipo puede inmovilizarlo.

7.14. EJE CORPORAL

El Eje Corporal es un cilindro vertical igual al ancho de los hombros y la altura de cualquier jugador ofensivo dentro de la zona ofensiva.

El Eje Corporal deja de moverse con el jugador solo cuando se cumplen estas dos condiciones:

- Está en contacto con la pelota.
- El equipo tomó el control del balón y al menos tres jugadores diferentes lo han tocado en la misma secuencia.

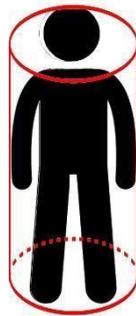


Figura 9 - Eje Corporal

7.15. PUNTUACIÓN OBJETIVO

Puntos necesarios para ganar un período.

7.16. PUNTUACIÓN DECISIVA

La Puntuación Objetivo menos dos puntos.

7.17. ÁREA DE JUEGO

La pista está compuesta por sus líneas y el espacio dentro de estas.

7.18. TERRENO FÍSICO

El Terreno Físico consiste en el área de juego, las áreas del banquillo, las áreas de calentamiento y todo el espacio alrededor de estas áreas hasta las gradas.

Apéndice A: - CARÁCTER DEPORTIVO

Se invita a los maestros, padres, entrenadores, atletas y todos los demás participantes a adoptar una conducta deportiva respetando los artículos de la carta de deportividad. Todos ponen de su parte para promover una práctica deportiva más humana y formativa.

- **Demostrar espíritu deportivo:** es ante todo observar y respetar estrictamente todas las regulaciones; nunca cometer una falta deliberadamente.
- **Demostrar deportividad:** es respetar a los árbitros. La presencia de oficiales o árbitros es fundamental para la celebración de una competición. Merecen el respeto total de todos.
- **Mostrar deportividad:** es aceptar todas las decisiones de los árbitros sin cuestionar nunca su integridad.
- **Demostrar deportividad:** es aceptar la derrota con dignidad y sin despecho.
- **Demostrar deportividad:** es aceptar la victoria con humildad y sin exceso.
- **Mostrar espíritu deportivo:** es elogiar las buenas jugadas y el buen desempeño de tu oponente.
- **Mostrar deportividad:** es negarse a hacer trampa o utilizar medios ilegales para ganar.
- **Demostrar espíritu deportivo:** es respetar a tu oponente como un igual y tratar de ganar actuando lo mejor que puedas y tu talento.
- **Demostrar espíritu deportivo:** es animar a tus compañeros de equipo tanto durante el mal juego como durante las buenas.
- **Mostrar deportividad:** es siempre mantener la dignidad, el autocontrol y no caer en la violencia física o verbal.

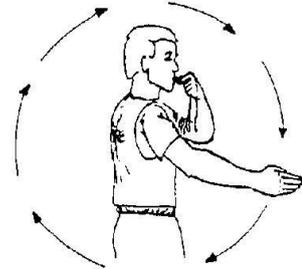
¡LA DEPORTIVIDAD CUENTA!

Apéndice B: - SEÑALES ARBITRALES

Estas señales son las únicas señales oficiales reconocidas por la Federación Deportiva Internacional KIN-BALL.

a) Inicio del juego o periodo

Con el brazo, el AP hace 3 rotaciones hacia adelante a la altura de los hombros y luego señalan el banco del equipo titular



b) Final del periodo

De cara a la mesa del cronometrador, el AP levanta los brazos por encima de la cabeza y, con una de las manos, la toma de la muñeca



c) Final del juego

De cara a la mesa del cronometrador, el AP levanta los brazos por encima de la cabeza y aplaude 3 veces



d) Tiempo Muerto

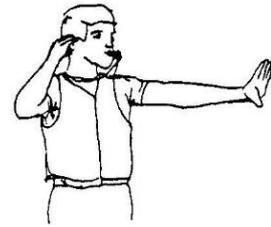
De cara a la mesa del cronometrador, el AP al coloca los dedos de una mano en el centro de la otra, a la altura del pecho, y señala al equipo que solicita el tiempo muerto



Para las primeras cuatro señales, el pitido es continuo (de uno a tres segundos).

e) Falta de Llamada

El extiende el brazo hacia adelante, luego abre y cierra la mano rápidamente. Al mismo tiempo, se lleva la otra mano a la oreja



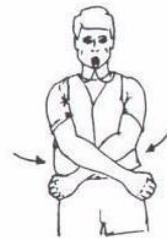
f) Golpeo

El AA apunta al punto de reinicio con su mano y silba dos veces.



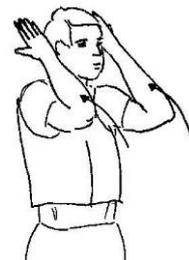
g) Repetición

Con los brazos cruzados a la altura de la cintura, el árbitro descruza los brazos en un solo movimiento (dos veces).



g) Fuera

El árbitro doble los codos mientras llevan las palmas hacia atrás detrás de los hombro.



h) Cinco en el Campo

El árbitro avanza un brazo frente a ellos con los cinco dedos extendidos y luego señalan el brazalete del equipo en culpable.



i) Defensa Ilegal

El árbitro avanza un brazo frente a ellos presentando tres dedos consecutivos.



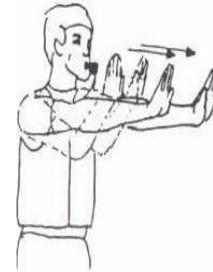
j) Falta de Contacto

El árbitro apunta con el dedo índice hacia arriba y, en un solo movimiento, estira el brazo hacia adelante y lo vuelve a doblar



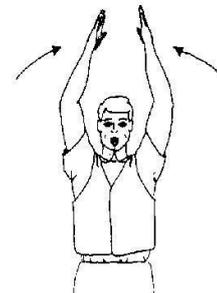
k) Doble Lanzador

El árbitro extiende sus antebrazos hacia adelante y lo flexiona dos veces mientras sus manos están completamente abiertas



l) Corta

El árbitro extiende los brazos a los lados del cuerpo; lleva sus brazos sobre su cabeza con las palmas una frente a la otra, pero sin tocarse



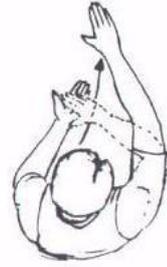
m) Descendente

El árbitro da un paso hacia adelante, apuntan sus brazos enérgicamente hacia el suelo



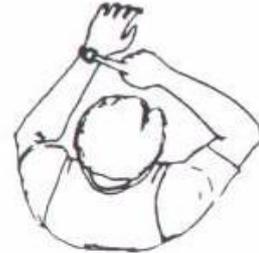
n) Balón Perdido

El árbitro se frota una mano sobre la otra (palmas juntas)



o) Tiempo

El árbitro lleva el brazo a la altura del hombro para señalar el reloj en su muñeca con una mano



p) Conducta Antideportiva

El árbitro dobla un brazo perpendicular al suelo frente al pecho y la mano cerrada en un puño hacia arriba. La otra mano viene a tomar la parte delantera del codo. Esta falta implica un aviso menor para el jugador culpable.



q) Intento de daño

El árbitro se golpea la parte delantera del hombro con el
Esta falta conlleva un aviso mayor



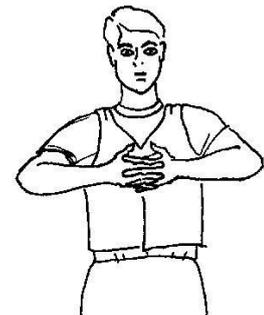
r) Ataque ilegal

El árbitro cruza los antebrazos sobre el pecho, los puños y apuntando
hacia arriba



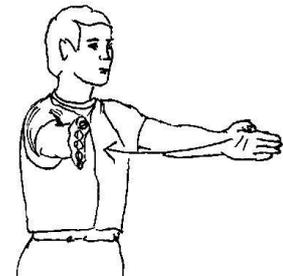
s) Pinzamiento

El árbitro rodea sus brazos frente a él y entrelaza sus dedos



t) Desplazamiento ilegal

El árbitro extiende sus dos brazos paralelos al suelo frente al pecho.
Las palmas se cierran, un brazo permanece fijo y el otro brazo se aleja
paralelo al suelo



u) Substitución de un Jugador

No hay pitido. Con ambas manos sobre la cabeza, las palmas una
frente a la otra, hacen una flexión lateral de adelante hacia atrás de las
manos.



Señales de los Jueces de Línea:

v) Balón toca fuera

La bandera debe levantarse si la pelota toca el suelo fuera del área de juego o cualquier obstáculo fijo cambiando la trayectoria.



w) Balón toca dentro

La bandera debe apuntar al centro de la cancha si la pelota toca el suelo dentro o en la línea del área de juego.



x) Petición de Tiempo Muerto

Los Jueces de Línea señalan cuando ven a un entrenador principal o un capitán pidiendo un tiempo muerto sosteniendo la bandera abierta sobre su cabeza.



Apéndice C: - CRITERIO DE DECISIÓN DE RANKING

Si dos equipos o más tienen el mismo número de puntos de clasificación, la IKBF recomienda el uso de esta lista de criterios para determinar quién termina delante del otro equipo:

1. Menos puntos de clasificación perdidos debido a avisos
2. La mayor cantidad de primeros puestos ganados
3. La mayor cantidad de períodos ganados
4. La mayor cantidad de primeros puestos ganados en enfrentamientos directos
5. Mayor cantidad de periodos ganados en enfrentamientos directos.
6. Mayor media de periodos
7. La IKBF o la organización a cargo de la competición determinará la mejor forma de romper el empate.