



**Real Federación
Española
de Balonmano**

***Aclaraciones
a las
Reglas de Juego***

Indice	Páginas
1. Ejecución del golpe franco después de la señal final (2:4-6)	69
2. Time out (2:8)	70
3. Time - out de equipo (2:10)	71 - 72
4. Juego pasivo (7:10-11)	73 - 75
5. Conducta antideportiva (8:4, 16:1d)	76
6. Conducta antideportiva grave (8:6, 16:6d)	77
7. Saque de centro (10:3)	78
8. Definición de "clara oportunidad de gol" (14:1)	79
9. Interrupción por parte del cronometrador (18:1)	80

1. Ejecución del golpe franco después de la señal final (2:4-6)

En muchos casos, el equipo que tiene la oportunidad de ejecutar un golpe franco después que el tiempo de juego ha finalizado, no está realmente interesado en intentar marcar un gol. Esto puede ser porque el resultado del partido está ya claro, o bien porque la posición del golpe franco está demasiado lejos de la portería del equipo contrario. Aunque, técnicamente las reglas requieren que el golpe franco sea ejecutado, los árbitros deberían mostrar un buen juicio y considerar que el golpe franco ha sido ejecutado, si el jugador que está aproximadamente en la posición correcta simplemente deja caer el balón o lo entrega a los árbitros.

En aquellos casos en los que sea claro que el equipo quiere intentar marcar un gol, los árbitros deberían encontrar el equilibrio entre permitir esta oportunidad (por muy pequeña que sea) y asegurar que la situación no se deteriore en un consumo de tiempo o un "teatro frustrante". Esto significa que los árbitros deberían conseguir que los jugadores de ambos equipos se sitúen en las posiciones correctas firmemente y rápidamente, para que el golpe franco se ejecute sin demora. Los árbitros deben advertir y controlar a los jugadores del equipo lanzador para que solo un jugador tenga el balón en su mano. Si los jugadores quieren abandonar el terreno de juego para ser sustituidos, lo deben hacer corriendo sus propios riesgos. Los árbitros no tienen ninguna obligación de esperar para efectuar la señal de ejecución hasta que los sustitutos estén en su posición correcta.

Los árbitros deben estar muy atentos a las infracciones en las que pueden incurrir cualquiera de los dos equipos. El avance persistente de los defensores debe ser sancionado (15:7, 16:1c, 16:3f). Además, los jugadores atacantes a menudo infringen las reglas durante la ejecución, por ejemplo, cuando uno o más jugadores sobrepasan la línea del golpe franco después del pitido pero antes del lanzamiento (13:8, 3º párrafo), o cuando el lanzador se mueve o salta mientras ejecuta el lanzamiento (15:2). Es muy importante que no se conceda ningún gol que se haya marcado ilegalmente.

2. Time-out (2:8)

Además de las situaciones indicadas en la Regla 2:8, en las que un time-out es obligatorio, se espera de los árbitros que utilicen su propio juicio en relación con la necesidad de los time-outs también en otras situaciones. A continuación se describen algunas situaciones típicas en las que los time-outs no son obligatorios pero, sin embargo, tienden a darse en circunstancias normales:

- a) si existen influencias externas, por ejemplo cuando hay que limpiar el terreno
- b) un jugador parece que está lesionado;
- c) un equipo está claramente perdiendo tiempo, por ejemplo, cuando un equipo está retrasando la ejecución de un lanzamiento o un saque, o cuando un jugador lanza el balón muy lejos, o bien no lo suelta.
- d) si el balón toca el techo o cualquier parte de la instalación por encima del terreno (13:4c), y el balón sale desviado lejos de la posición del golpe franco, causando un retraso inusual.

Para determinar la necesidad de un time-out en estas y otras situaciones, los árbitros deben primero considerar si una interrupción del juego sin time-out crearía una desventaja injusta para uno de los equipos. Por ejemplo, si un equipo está ganando por una amplia ventaja en el marcador quedando poco tiempo para finalizar el partido, entonces, podría no ser necesario conceder un time-out durante una breve interrupción para limpiar el terreno de juego. De un modo parecido, si el equipo que sale perjudicado por la ausencia de un time-out es el equipo que, por alguna razón, está causando él mismo el retraso o perdiendo el tiempo, entonces es obvio que no hay ninguna razón para conceder un time-out.

Otro factor importante es la duración de la interrupción. Muchas veces, es difícil estimar la duración de una interrupción causada por una lesión, entonces es más prudente conceder un time-out. A la inversa, los árbitros no deben precipitarse en conceder un time-out solo porque el balón ha salido del terreno de juego. En estos casos, el balón es a menudo devuelto y listo para seguir el juego casi inmediatamente. En caso contrario, los árbitros deben incorporar rápidamente al juego un balón reserva (3:4), con el fin de evitar un time-out innecesario.

3. Time-out de equipo (2:10)

Cada equipo tiene derecho a recibir un time-out de equipo durante un minuto en cada uno de los tiempos de juego regular (pero no durante las prórrogas).

Para pedir un time-out de equipo, un oficial del equipo debe colocar una "tarjeta verde" en la mesa en frente del cronometrador. (Es recomendable que la tarjeta verde mida alrededor de 15x20 cm y tenga una gran "T" en cada lado).

Un equipo puede pedir un time-out de equipo solo cuando está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se le concederá inmediatamente el time-out de equipo siempre y cuando el equipo no pierda el balón antes de que el cronometrador haya pitado (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

Entonces, el cronometrador interrumpe el juego haciendo sonar su silbato, y hace la señal de time-out (Nº. 16) señalando con el brazo extendido al equipo que pide el time-out de equipo. (Si es necesario, debido al ruido y a la confusión, el cronometrador debe ponerse de pie para hacerlo). La tarjeta verde se coloca sobre la mesa, en el lado del equipo que pide el time-out de equipo durante toda la duración del time-out.

Los árbitros conceden el time-out y el cronometrador para el reloj. Los árbitros reconocen el time-out de equipo y el cronometrador empieza a controlar en un reloj aparte la duración del time-out de equipo. El anotador apunta el tiempo, el minuto y el segundo del time-out de equipo en el acta para el equipo que lo ha pedido.

Durante el time-out de equipo, los jugadores y los oficiales permanecen a la altura de sus zonas de cambio, dentro del campo o bien en la zona de cambio. Los árbitros se quedan en el centro del terreno de juego, pero uno de ellos puede acercarse brevemente a la mesa del cronometrador - anotador para consultar.

Las infracciones cometidas durante el time-out de equipo tienen las mismas consecuencias que las infracciones cometidas durante el tiempo de juego. No es relevante en este contexto el hecho de que los jugadores estén dentro o fuera del terreno; de acuerdo a las reglas 8:4 y 16:3c, se puede sancionar con exclusión a un jugador por conducta antideportiva.

Después de 50 segundos el cronometrador hace sonar una señal acústica indicando que el juego debe ser reanudado dentro de 10 segundos.

Los equipos están obligados a estar preparados para reanudar el juego cuando expire el time-out de equipo. El juego se reanuda, bien con el lanzamiento que corresponde a la situación que existía antes de que fuera concedido el time-out, o si el balón estaba en juego, con un golpe franco para el equipo que solicitó el time-out de equipo, desde el lugar donde el balón estaba en el momento de la interrupción.

Cuando el árbitro hace sonar el silbato, el cronometrador reanuda el funcionamiento del reloj.

4. Juego pasivo (7;10-11)

Directrices generales:

La aplicación de las reglas en relación con el juego pasivo tienen el objetivo de prevenir los métodos poco atractivos de juego y los retrasos intencionados. Para eso, los árbitros, a lo largo del partido, deben reconocer y juzgar los métodos pasivos de una manera consistente.

Los métodos pasivos de juego pueden surgir en todas las fases de un ataque de un equipo, por ejemplo, cuando el balón se está llevando al otro lado del campo durante la fase de construcción o durante la fase final.

El juego pasivo es frecuentemente utilizado en las siguientes situaciones:

- un equipo está ganando por una corta ventaja faltando poco tiempo para finalizar el partido
- un equipo tiene a un jugador excluido
- cuando la defensa del adversario es superior

La utilización de la señal de advertencia:

La señal de advertencia se debe realizar, sobre todo, en las siguientes situaciones:

1. Cuando se están realizando sustituciones lentamente, o cuando el balón se está llevando hacia el otro campo lentamente.

Indicaciones típicas:

- los jugadores están esperando en el centro del terreno de juego a que se completen las sustituciones;
- un jugador está quieto en su sitio botando el balón;
- un jugador juega el balón hacia atrás dentro de su propio campo en la mitad del terreno de juego aunque los adversarios no están presionando;
- retraso en la ejecución del saque de centro, o cualquier otro saque;

2. En conexión con una sustitución tardía después de que la fase de construcción haya empezado.

Indicaciones típicas:

- todos los jugadores están ocupando su posición de ataque;
- el equipo empieza la fase de construcción con un juego de pase preparatorio;
- el equipo no realiza un cambio hasta que haya empezado la fase de construcción.

Comentario: Si un equipo ha intentado un contraataque rápido desde su propio campo, pero ha fracasado en conseguir una inmediata oportunidad de gol después de haber alcanzado el campo de los adversarios, se le debe permitir realizar un cambio rápido de jugadores en ese momento.

3. Durante una fase de construcción excesivamente larga.

En principio, siempre se debe permitir a un equipo realizar una fase de construcción con una fase de pase preparatoria, antes de que empiece una situación de ataque.

Indicaciones típicas de una fase de construcción de jugada excesivamente larga, son:

- el ataque del equipo no lleva a ninguna acción de ataque con un objetivo (Comentario: una "acción de ataque" existe particularmente cuando el equipo atacante utiliza métodos tácticos para moverse de tal forma que ganan ventaja espacial sobre los defensores, o cuando aumentan el ritmo del ataque en comparación con la fase de construcción de la jugada);
- los jugadores están recibiendo el balón repetidamente mientras permanecen estáticos o se mueven lejos de la portería;
- el jugador estático bota el balón repetidamente;
- cuando se enfrenta a un adversario, el jugador atacante: se vuelve prematuramente y espera a que los árbitros interrumpan el juego, o no intenta ganar ninguna ventaja espacial sobre el defensor;
- Acciones defensivas activas: los métodos defensivos activos para prevenir que los atacantes incrementen el ritmo, porque los defensores bloquean los movimientos previstos del balón e impiden a los jugadores correr.
- el equipo atacante no consigue un incremento del ritmo desde la fase de construcción hasta la fase final.

4. Después de mostrarse la señal de advertencia.

Después de enseñar la señal de advertencia, los árbitros deberían permitir una fase de construcción de al menos 5 segundos. (Los árbitros deberían ser conscientes y reconocer que los jugadores jóvenes o equipos de nivel más bajo pueden requerir más tiempo). Si después de esta fase de construcción no hay ninguna clara ocasión en la que no se ve ningún incremento del ritmo y no se puede reconocer ninguna acción con un objetivo claro de ataque, entonces los árbitros deben concluir que el equipo en posesión del balón es culpable de practicar un juego pasivo.

(Comentario: Los árbitros deben tener cuidado en no tomar ninguna decisión de juego pasivo precisamente en el momento en el que el equipo atacante está justo lanzando el balón a portería o iniciando algún movimiento contra la portería del adversario).

Como se debe mostrar la señal de advertencia:

Si un árbitro (bien sea el árbitro central o el árbitro de portería) reconoce una situación de juego pasivo, debe levantar el brazo (señal nº. 18) y mantenerlo arriba hasta la siguiente interrupción del juego para indicar que el equipo en posesión del balón no está intentando una oportunidad de gol. El otro árbitro debería también mostrar la misma señal. (Los árbitros deberían mostrar la señal con el brazo que está más próximo a los banquillos de los equipos).

Si el equipo en posesión del balón no intenta claramente conseguir una posición de lanzamiento a portería, entonces uno de los árbitros pita juego pasivo y concede un golpe franco a favor de los contrarios.

Durante un ataque (que empieza cuando el equipo consigue el balón y termina cuando dicho equipo marca un gol o pierde la posesión), solo se debe dar la señal de advertencia una vez.

Sin embargo, en la primera interrupción del juego después de que la señal de advertencia haya sido enseñada, los árbitros deberían realizar la señal brevemente otra vez, como un recordatorio, antes de que el juego sea reanudado.

Si el equipo atacante quiere pedir un time-out de equipo después de que la señal de advertencia haya sido enseñada, entonces la señal de advertencia se debe volver a mostrar cuando el juego vuelve a empezar después del time-out de equipo, para poner énfasis sobre el hecho de que la advertencia sigue en vigor.

5 . Conducta antideportiva (8:4, 16:1d)

Ejemplos de conducta antideportiva:

- a) gritar a un jugador que está realizando un lanzamiento de 7 metros;
- b) dar una patada al balón durante una interrupción, impidiendo al adversario ejecutar inmediatamente el lanzamiento que le ha sido concedido;
- c) insultar a un adversario o a un compañero de su equipo;
- d) cuando un jugador o un oficial de equipo no devuelve el balón cuando éste está fuera de la línea de banda;
- e) retrasar la ejecución de un saque;
- f) agarrar el uniforme de un adversario;
- g) si el portero no deja el balón cuando al adversario le ha sido concedido un lanzamiento a 7 metros;
- h) si un jugador de campo bloquea repetidamente lanzamientos con el pie o con la parte inferior de la pierna;
- i) si los jugadores defensores entran repetidamente en su propia área de portería;
- j) si un jugador aparenta ser objeto de una infracción por parte del adversario.

6. Conducta antideportiva grave (8:6, 16:6d)

Ejemplos de conducta antideportiva grave:

- a) actitud insultante (a través de la palabra, expresiones faciales, gestos o contactos corporales) dirigida a otra persona (árbitro, anotador, cronometrador, delegado, oficial de equipo, jugador, espectador, etc.);
- b) lanzar o empujar el balón muy lejos después de la decisión de un árbitro, dicha acción no puede considerarse simplemente como conducta antideportiva leve;
- c) si el portero demuestra una actitud pasiva cuando al adversario le ha sido concedido un lanzamiento a 7 metros, y que el árbitro deduzca que no está intentando parar el lanzamiento;
- d) vengarse después de haber sido víctima de una falta (repeler un golpe, golpeando como gesto reflejo);
- e) lanzar el balón deliberadamente a un adversario durante una interrupción del juego, salvo que se haga de tal forma que se pueda considerar como una agresión

7. El saque de centro (10:3)

Como un principio que guía la interpretación de la Regla 10:3, los árbitros deberían tener en cuenta el objetivo de animar a los equipos para hacer uso de un saque de centro rápido. Esto significa que los árbitros deberían evitar ser rigurosos y no deberían interferir, o penalizar, a un equipo que intenta un saque de centro rápido.

Por ejemplo, los árbitros deben evitar que sus tareas de anotación u otras interfieran con la disposición a controlar rápidamente las situaciones correctas de los jugadores. El árbitro central debería estar siempre dispuesto para pitar en el preciso momento cuando un lanzador alcance la posición correcta, comprobando que no hace falta corregir las posiciones de otros jugadores. Los árbitros deben tener en mente que los compañeros del lanzador están autorizados a traspasar la línea central tan pronto como suene el silbato. (Esto es una excepción del principio básico de la ejecución los saques).

Aunque la regla establece que el lanzador debe pisar la línea central y estar con un margen de tolerancia de 1,5 metros del centro, los árbitros no deberían ser excesivamente precisos ni tampoco preocuparse por los centímetros. El objetivo principal es de evitar situaciones injustas para el adversario en lo que se refiere a cuando y donde se hace el saque de centro.

Además, la mayoría de los campos no tienen el punto central marcado, y algunos terrenos incluso tienen la línea central interrumpida debido a anuncios publicitarios en el centro. En estos casos, el lanzador y el árbitro estarán obligados a estimar cual es la posición correcta, cualquier insistencia en la exactitud sería poco realista e inapropiada.

8. Definición de una "Clara Oportunidad de Gol" (14:1)

En lo que se refiere a la Regla 14:1, una "clara oportunidad de gol" existe cuando:

- (I) un jugador, que ya tiene el balón y el control de su cuerpo en la línea del área de portería contraria, tiene la oportunidad de marcar gol, sin que ningún contrario pueda impedir el lanzamiento con métodos legales;
- (II) un jugador, que tiene el balón y el control de su cuerpo, está corriendo (o driblando) sólo hacia el portero en un contraataque, sin que ningún otro contrario sea capaz de ponerse delante de él y parar el contraataque;
- (III) un jugador está en una situación que corresponde a los apartados anteriores (I) o (II), excepto que el jugador todavía no tiene el control del balón pero está listo para una inmediata recepción; los árbitros deben estar convencidos de que ningún contrario sería capaz de impedir la recepción del balón con métodos legales;
- (IV) un portero ha abandonado su área de portería y un contrario con el balón y el control de su cuerpo tiene una clara oportunidad, sin estorbo, de lanzar el balón a la portería vacía; (esto también se aplica si los defensores están en posiciones situados entre el lanzador y la portería, pero entonces los árbitros deben tener en cuenta la posibilidad de que estos jugadores intervengan de manera legal).



Real Federación Española de Balonmano

9. Interrupción por parte del cronometrador (18:1)

Si un cronometrador interrumpe el juego debido a un cambio antirreglamentario o una entrada ilegal de acuerdo a las reglas 4:2-3, 5-6, el juego se reanudará con un golpe franco a favor de los contrarios, normalmente en el lugar de la infracción. Sin embargo, si el balón estuviera en una posición más favorable para los contrarios en el momento de la interrupción, entonces el golpe franco debería hacerse desde aquel lugar (ver regla 13:6, 3º y 4º párrafos).

En el caso de tales infracciones, el cronometrador interrumpirá el juego inmediatamente, sin considerar las "reglas de ley de ventaja generales" que se expresan en los apartados 13:2 y 14:2. Si se frustra una clara oportunidad de gol por causa de una interrupción de ese tipo y cuando ésta es causada por una infracción por parte del equipo defensor, entonces se deberá conceder un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la regla 14:1ª.

Si se trata de otro tipo de infracciones que deban ser comunicadas a los árbitros, el cronometrador debería normalmente esperar hasta la siguiente interrupción del juego. Si el cronometrador, no obstante, interrumpe el juego, tal intervención no puede llevar a la desposesión del balón. El juego será reanudado con un golpe franco para el equipo que tenía la posesión del balón en el momento de la interrupción. Sin embargo, si la interrupción fue causada por una infracción por parte del equipo defensor, y los árbitros juzgan que la interrupción prematura frustró una clara oportunidad de gol para los contrarios, entonces deberá concederse un lanzamiento de 7 metros de acuerdo con la regla 14:1b. Como un principio general, las infracciones observadas y comunicadas por el anotador o el cronometrador (excepto las reglas 4:2-3, 5-6) no llevan a sanciones disciplinarias personales.

Las condiciones para conceder un lanzamiento a 7 metros de acuerdo con la Regla 14:1A, indicadas en el segundo párrafo anterior, también se aplican en caso de que un árbitro o delegado técnico (de la IHF o de una federación nacional o continental) interrumpa el juego por una infracción que lleva a una advertencia verbal o a una sanción disciplinaria contra un jugador o un oficial del equipo defensor, en el momento en el que el equipo en posesión del balón tiene una clara oportunidad de gol.

Reglamento relativo a la zona de cambios

1. Las zonas de cambio están situadas fuera de la línea de banda a la izquierda y a la derecha de la extensión de la línea central, hasta el final de los banquillos respectivos de cada equipo, y también detrás de los banquillos si hay espacio (Reglas del Juego: gráfico 1).

Los reglamentos para los eventos de la IHF y de la Federaciones Continentales ordenan que los banquillos de los equipos deben estar a una distancia de 3.5 metros de la línea central. Esta recomendación también es válida para los partidos de todos los demás niveles.

No se pueden colocar objetos de ningún tipo en la línea de banda en frente de los banquillos de los equipos (en al menos una distancia de 8 metros de la línea central).

2. Sólo los jugadores y los oficiales de equipo que figuran en el acta de partido están autorizados a permanecer en la zona de cambio (reglas 4:1-2).

Si se necesita un intérprete, éste debe ocupar una posición detrás del banquillo del equipo.

3. Los oficiales de los equipos en la zona de cambio deben estar totalmente vestidos de ropa civil o deportiva.
4. El cronometrador y el anotador ayudarán a los árbitros en la vigilancia de la ocupación de la zona de cambio antes y durante el partido.

Si antes del partido existe alguna infracción a las reglas en relación con la zona de cambio, el partido no puede empezar hasta que se haya remediado dicha infracción. Si estas reglas se infringen durante el partido, el partido no puede continuar después de la siguiente interrupción hasta que el problema esté resuelto.

5. Los oficiales de equipo tienen el derecho y la obligación de controlar y dirigir a su equipo también durante el partido, siempre y cuando se haga dentro de un espíritu deportivo y limpio de acuerdo con las reglas. En principio, deberían estar sentados en el banquillo.

Sin embargo, a los oficiales les está **permitido** moverse dentro de la zona de cambio, específicamente para:

- dirigir los cambios de jugadores;
- dar consejos tácticos a los jugadores en el terreno de juego o en los banquillos;

- proporcionar cuidados médicos
- solicitar un time-out de equipo
- comunicarse con el cronometrador/anotador; esto solamente es aplicable al "oficial responsable de equipo" y solamente en situaciones excepcionales (ver regla 4:2).

Solo se autoriza a un oficial por equipo a moverse dentro de la zona de cambio. Además, el oficial de equipo que se mueve debe respetar los límites de la zona de cambio tal como están definidos en el punto n° 1 del apartado anterior. Similarmente, el oficial de equipo no debe obstruir el campo de visión del cronometrador y anotador.

En principio, los jugadores en la zona de cambio deben permanecer sentados en el banquillo.

Los jugadores sin embargo están **autorizados** a:

- moverse detrás del banquillo para calentar, sin balón, con la condición de que haya suficiente espacio y que no molesten.

Los oficiales de equipo y los jugadores **no están autorizados** a:

- estorbar o insultar a los árbitros, delegados, anotador/cronometrador, jugadores, oficiales de equipo o espectadores, protestando o teniendo una actitud provocativa o antideportiva (ya sea verbalmente o con gestos o expresiones faciales);
 - abandonar la zona de cambio con el fin de influir en el juego;
 - quedarse de pie o moverse en la línea de banda durante el calentamiento
6. Si se infringe el Reglamento relativo a la Zona de Cambio, los árbitros deben actuar de acuerdo con las reglas 16:1d, 16:3c-d o 16:6 b,d,g (amonestación, exclusión, descalificación).
 7. En caso de que los árbitros no vieran las infracciones cometidas en la zona de cambio, deben ser informados de ello por el anotador/cronometrador durante la siguiente interrupción de juego.

Los Delegados Técnicos de la IHF (o Federación Continental) que están en funciones durante un partido están autorizados a llamar la atención de los árbitros (durante la siguiente interrupción de juego) sobre una posible violación de reglas o infracción del Reglamento de la Zona de Cambio (excepto en el caso de las decisiones tomadas por los árbitros en base a sus observaciones de los hechos).

En estos casos el juego debe ser reanudado con el lanzamiento correspondiente dependiendo de la situación del juego.

Sin embargo, si el Delegado Técnico de la IHF (o de la Federación Continental) juzga necesario interrumpir el juego inmediatamente por una infracción de un equipo al reglamento, entonces, la reanudación del encuentro se hará con posesión del balón para los contrarios (golpe franco o, en caso de una clara oportunidad de gol, un lanzamiento de 7 metros).

El jugador o el oficial que comete la infracción debe ser sancionado por los árbitros; los detalles serán anotados en el acta del partido.

8. Si los árbitros no toman ninguna acción en relación con una infracción cometida en la zona de cambio, incluso después de haber sido advertidos de ello, entonces el Delegado Técnico de la IHF (o de la Federación Continental) debe presentar un informe a las autoridades apropiadas (por ejemplo, el comité de disciplina). Estas autoridades deben pronunciarse sobre los acontecimientos ocurridos en la zona de cambio y sobre la actitud de los árbitros.



**Real Federación
Española
de Balonmano**

*Pautas para los
terrenos de juego
y porterías*

- a) El terreno de juego (gráfico 1) consiste en un rectángulo que mide 40 x 20m. Se debe comprobar midiendo la longitud de las dos diagonales. La medida entre el lado exterior de una esquina y el lado exterior de la esquina opuesta debe ser de 44,72 m. La longitud de las diagonales hasta la mitad del terreno debe medir 28,28 m. desde los lados exteriores de cada esquina hasta el centro exterior opuesto de la línea central.

El terreno de juego está señalado con líneas llamadas "líneas". La anchura de las líneas de gol (entre cada poste de portería) es de 8 cm como los postes, mientras que todas las otras líneas tienen una anchura de 5 cm. Las líneas que separan las áreas adyacentes del terreno de juego se pueden señalar de otro color entre las áreas adyacentes.

- b) El área de portería en frente de la portería consiste en un rectángulo de 3 x 6 m y dos sectores conectados de cuarto círculo cada uno, con un radio de 6 m. Está diseñada por una línea de 3 m de longitud paralela a la línea de portería a una distancia de 6 m desde la esquina trasera de la línea de portería hasta la esquina delantera de la línea del área de portería. Por los dos lados, la línea continua formando dos arcos de cuarto círculo con el centro en la esquina interior trasera de los respectivos postes y con un radio de 6 m. Las líneas y los arcos que encierran el área de portería se llaman línea de área de portería. La distancia exterior entre los puntos donde los dos arcos se encuentran con la línea de portería exterior en esta dirección mide 15 m (gráfico 5).
- c) La línea discontinua de golpe franco (línea de 9 m) es paralela y concéntrica a la línea del área de portería con una distancia de 3 m desde la línea de portería. La distancia entre los segmentos es de 15 cm así como la distancia entre los espacios. Los segmentos deben coincidir. Se mide la curva de los segmentos sobre la cuerda exterior (gráfico 5).
- d) La línea de los 7 m de 1 m de longitud está dibujada justo en frente de la portería, paralela a la línea de gol, a una distancia de 7 m desde la esquina trasera de la línea de gol hasta la esquina delantera de la línea de los 7 m (gráfico 5).
- e) La línea restringida del portero (la línea de 4 m) justo en frente de la portería mide 15 cm de longitud. Es paralela, y a una distancia de 4 m, a la línea de gol medida desde la esquina trasera de la línea de portería hasta la esquina delantera de la línea de 4 m, lo que significa que las anchuras de las dos líneas están incluidas en esta medida.
- f) La zona de juego debería ser rodeada por una zona de seguridad de al menos 1 m a lo largo de las líneas de banda y 2 m detrás de las líneas exteriores de portería.

