



# Reglamento de Netball



Edición 2020

Se prohíbe su reimpresión

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

# Reglamento de Netball (Edición 2020)

## Índice

<b>1</b>	<b>Introducción</b> .....	<b>4</b>
<b>2</b>	<b>Definiciones</b> .....	<b>5</b>
<b>3</b>	<b>Las especificaciones técnicas</b> .....	<b>8</b>
3.1	La cancha y las áreas relacionadas .....	8
3.2	Los aros .....	9
3.3	La pelota .....	10
<b>4</b>	<b>La duración del partido</b> .....	<b>11</b>
4.1	La duración del partido .....	11
4.2	El tiempo extra .....	11
<b>5</b>	<b>El personal del partido</b> .....	<b>12</b>
5.1	El equipo .....	12
5.2	Las autoridades del partido .....	14
5.3	Las autoridades técnicas .....	16
<b>6</b>	<b>Los procedimientos del partido</b> .....	<b>17</b>
6.1	Los procedimientos de los árbitros .....	17
6.2	Los procedimientos de las autoridades del equipo .....	18
<b>7</b>	<b>Las sanciones</b> .....	<b>19</b>
7.1	Los tipos de sanciones .....	19
7.2	La ventaja .....	20
<b>8</b>	<b>El control del juego</b> .....	<b>21</b>
8.1	La organización para el inicio del partido .....	21
8.2	El pase de centro .....	22
8.3	Fuera de la cancha .....	24
8.4	El saque de banda .....	25
8.5	La pelota dividida .....	26
8.6	Las infracciones con la pelota fuera de juego .....	26
<b>9</b>	<b>Durante el partido</b> .....	<b>28</b>
9.1	Las sustituciones y los cambios en el equipo .....	28
9.2	Los jugadores que se presentan tarde .....	29
9.3	Las interrupciones .....	29
9.4	Las formas de jugar la pelota .....	30
9.5	La distancia de los pases .....	31
9.6	El movimiento de los pies ( <i>Footwork</i> ) .....	32
9.7	Fuera de posición ( <i>Offside</i> ) .....	33

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

<b>10</b>	<b>Los requisitos para convertir un tanto.....</b>	<b>34</b>
10.1	Los requisitos para convertir un tanto.....	34
10.2	Los requisitos para tirar al aro .....	34
<b>11</b>	<b>La obstrucción.....</b>	<b>35</b>
11.1	La obstrucción a un jugador con la pelota.....	35
11.2	La obstrucción a un jugador sin la pelota .....	36
<b>12</b>	<b>El contacto.....</b>	<b>36</b>
12.1	El contacto y la competencia .....	36
12.2	La interferencia .....	36
<b>13</b>	<b>La gestión del juego .....</b>	<b>38</b>
13.1	Las acciones que pueden realizar los árbitros .....	38
13.2	El juego antirreglamentario ( <i>Foul play</i> ) .....	40
13.3	La disciplina de las autoridades del equipo y de los jugadores del banco .....	41
<b>Notas explicativas</b>		
	Apéndice A La organización del partido.....	43
	Apéndice B Las señas de manos de los árbitros.....	50
	Apéndice C La terminología de los árbitros.....	52
	Apéndice D Las variantes para otros niveles de juego .....	53



PROVEEDOR OFICIAL

Gilbert Netball es el proveedor de pelotas oficial y exclusivo de la INF

[www.gilbert-netball.com](http://www.gilbert-netball.com)

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

# 1 INTRODUCCIÓN

El Netball es un deporte excitante, veloz, exigente y de competencia leal. Es un juego en el que dos equipos de siete jugadores cada uno luchan por mantener o ganar la posesión de la pelota.

El equipo que tiene la posesión de la pelota intenta, corriendo, saltando, pasando y atrapando la pelota, hacerla llegar adentro de su círculo de meta desde donde se puede anotar un tanto, mientras que el equipo contrario usa movimientos y estrategias defensivas para prevenir esto y ganar la posesión. El equipo con la mayor cantidad de tantos convertidos será el ganador del partido.

Los jugadores tienen áreas específicas en las cuales pueden moverse. El juego se reanuda después de cada tanto marcado, con los equipos alternando la posesión de la pelota.

El Reglamento se basa en los valores fundamentales de la igualdad de oportunidades, el juego limpio y el respeto por la habilidad y la seguridad del adversario.

- Es responsabilidad de los jugadores asegurarse de estar físicamente y técnicamente preparados de modo que puedan ganar el Juego, cumplir el Reglamento y participar de forma segura, deportiva y leal. Esto incluye responder a las decisiones de los árbitros y ajustar el juego en consecuencia.
- Es responsabilidad de los encargados de entrenar o enseñar este juego, asegurarse de que los jugadores estén preparados de modo que se asegure el cumplimiento del Reglamento de Juego así como que entiendan el comportamiento deportivo y las prácticas seguras.
- Es responsabilidad de los árbitros aplicar el Reglamento de juego con imparcialidad, justicia y consistencia.
- Es responsabilidad de los organismos de control, en todos los niveles, asegurarse de que el juego sea dirigido y se desarrolle de acuerdo con el comportamiento disciplinado y deportivo.

Si bien el Netball se desarrolló primero como un juego practicado predominantemente por mujeres y niñas, en la actualidad es jugado por niños y niñas, mujeres y hombres.

**El Reglamento está escrito para la competencia internacional. Se podrán aplicar variaciones en algunas reglas, localmente, para jugadores de diferentes niveles o para adaptarse a otras condiciones. (Ver el Apéndice D).**

**La INF publica el Reglamento de Netball en varios idiomas. En caso de divergencia en el texto, la versión en inglés tendrá carácter definitivo.**

## 2 DEFINICIONES

### A

**A horcajadas de la línea transversal:** parado con un pie en el tercio de meta y un pie en el tercio central.

**Adversario:** el jugador del equipo contrario.

**Apercibir:** llamar la atención de un jugador con respecto a una infracción y/o a un comportamiento.

**Árbitro con el control:** el árbitro en cuya mitad se está desarrollando el juego en un momento dado.

**Árbitro suplente:** la autoridad del partido que se encuentra sentada en el banco de árbitros y que está lista para reemplazar a un árbitro en caso de enfermedad o lesión durante el partido.

**Área de los bancos:** la zona contigua al área perimetral donde se ubican el banco oficial, los bancos de los equipos y el banco de los árbitros (todos en el mismo lado de la cancha).

**Área perimetral:** la zona que bordea la cancha.

**Ausencia del equipo en la cancha:** Cuando un equipo tiene menos de 5 jugadores presentes al comienzo de un período de juego o cuando un equipo tarda en volver a la cancha después de una interrupción.

**Autoridades del equipo:** hasta cinco personas, por lo menos una de ellas deberá ser la encargada de la Asistencia Médica Primaria.

**Autoridades del partido:** dos árbitros y un árbitro suplente.

**Autoridades técnicas:** los planilleros y los cronometradores ubicados en el banco oficial y toda otra autoridad designada para un evento.

### B

**Banco de árbitros:** el lugar donde los árbitros se ubican cuando no están dentro de la cancha y donde el árbitro suplente se sienta durante el partido.

**Banco del equipo:** el lugar donde se ubican las autoridades de un equipo y todo jugador que no está dentro de la cancha durante el partido.

**Banco oficial:** el lugar donde los planilleros y los cronometradores están ubicados durante el partido.

**Buen espíritu deportivo:** el nivel de comportamiento acorde con los estándares éticos generalmente aceptados en el ámbito deportivo, que incluye jugar siguiendo el Reglamento, con autodisciplina, autocontrol y respetando a los adversarios y a las autoridades.

### C

**Cambio en el equipo:** cuando los jugadores dentro la cancha cambian las posiciones de juego.

**Campo de juego:** la zona constituida por la cancha y el área perimetral.

**Co-árbitro:** el árbitro que no está controlando el juego en un momento dado.

**Cronometradores:** las autoridades técnicas responsables de mantener un registro exacto del tiempo de juego, avisar a los árbitros cuando el partido debe finalizar, cronometrar los intervalos, las interrupciones y el período de suspensión.

### D

**Durante el juego:** en cualquier momento durante un cuarto o medio tiempo del partido, excepto cuando está detenido el reloj.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## E

**En el banco del equipo:** en o justo al lado del banco del equipo (incluyendo detrás o adelante del banco)

**Encargado de la Asistencia Médica Primaria:** la autoridad de un equipo que está calificada para diagnosticar y tratar una lesión o enfermedad (por ejemplo: el doctor o el fisioterapeuta).

**Equipo:** hasta doce jugadores (de los cuales un máximo de siete estarán dentro de la cancha en todo momento) y hasta cinco autoridades.

**Equipo atacante:** el equipo que está en posesión de la pelota.

**Equipo defensor:** el equipo que no está en posesión de la pelota.

**Extremo de meta:** el extremo de la cancha donde un equipo tira al aro para marcar tantos.

## I

**INF:** la Federación Internacional de Netball

**Infracción:** toda acción contraria al Reglamento que puede ser sancionada por un árbitro.

**Infracción leve:** una infracción a las reglas que rigen cómo jugar la pelota, el movimiento de los pies, el pase de centro, estar fuera de posición y otras reglas relacionadas.

**Infracción grave:** una infracción a las reglas de contacto u obstrucción; cuando un defensor mueve el aro para interferir con un tiro al aro; cuando un defensor desvía la pelota en su trayectoria descendente hacia el aro; cuando un jugador entra a la cancha en el momento incorrecto o una infracción a la regla que se refiere al juego antirreglamentario.

**Intervalo:** el período de tiempo entre dos períodos de juego consecutivos.

**Invasión (*Breaking*):** la entrada anticipada de un jugador a un tercio antes de que suene el silbato para el pase de centro.

## J

**Juego:** el Juego de Netball.

**Jugador que se presenta tarde:** Un jugador que no está listo para presentarse en la cancha al comienzo del partido o cuando el partido debe reiniciarse después de una interrupción o intervalo.

**Jugador suplente:** un jugador que está en el banco del equipo en un momento dado durante un partido.

## M

**Medio tiempo:** el intervalo entre el segundo y el tercer cuarto; en el tiempo extra es el intervalo entre las dos mitades.

## O

**Organizador del evento:** la persona o las personas responsables de la organización del partido.

## P

**Partido:** una competencia entre dos equipos, jugada de acuerdo al Reglamento de Juego.

**Partido internacional:** un partido entre dos países que se disputa por los puntos del *ranking* de la INF.

**Pase:** la acción de un jugador al pasar la pelota, golpearla con la palma de la mano o hacerla rebotar una vez hacia otro jugador, dejarla caer o ponerla sobre el piso y retirar las manos.

**Pase de penal:** la sanción correspondiente a una infracción grave. El GS o el GA que realiza el pase de penal en el área de meta podrá pasar la pelota o tirar al aro.

---

**Pase falso (*Fake pass*):** el jugador simula una acción de pase pero no suelta la pelota.

**Pase libre:** la sanción por una infracción leve.

**Período de juego:** un cuarto en un partido o una mitad en el tiempo extra.

**Pie de apoyo (apoyo con los dos pies):** el pie que NO es movido en primer lugar cuando un jugador atrapa la pelota parado sobre ambos pies o cuando apoya ambos pies simultáneamente sobre el piso después de atrapar la pelota.

**Pie de apoyo (apoyo con un pie):** el pie que un jugador apoya primero sobre el piso después de recibir la pelota o sobre el cual está parado cuando la recibe.

**Pivote:** el movimiento donde el jugador con la pelota gira sobre el talón o el metatarso del pie de apoyo mientras este se mantiene en contacto con el piso.

**Planilleros:** las autoridades técnicas responsables de mantener el registro del marcador del partido junto con el registro de los pases de centro y los datos de los jugadores dentro de la cancha.

**Posesión:** el jugador sostiene la pelota con una o ambas manos.

**Posicionarse (*Set*):** Se estará “posicionado” para ejecutar una sanción cuando el jugador que va a realizarla está ubicado correctamente con la pelota; en el caso de un pase de penal, el infractor deberá también estar ubicado correctamente.

**Postura corporal natural:** consiste en estar estable y derecho, ya sea parado o en movimiento; puede incluir un leve movimiento de brazos para mantener la estabilidad o por el impulso.

## R

**Recinto de juego:** el área que incluye la cancha, el área perimetral y el área de los bancos.

**Represalia:** la repuesta indebida de un jugador ante la acción o las acciones de otro jugador.

## S

**Sanción:** una medida adoptada por un árbitro (pase libre o pase de penal) contra un jugador, autoridad del equipo o jugador suplente que sean infractores.

**Simultáneo:** que ocurre exactamente al mismo tiempo.

**Sustitución:** cuando un jugador sale del banco del equipo para reemplazar a un jugador que está dentro de la cancha.

## T

**Temerario:** sin pensar en o preocuparse por la consecuencia de una acción.

**Tiempo completo:** fin del tiempo de juego estipulado para un partido (60 minutos) excluyendo el tiempo extra.

**Tiempo de juego:** el tiempo transcurrido en un cuarto o mitad que no incluye las interrupciones.

**Tiempo extra:** un período adicional de tiempo usado cuando el marcador está empatado al cumplirse el tiempo total del partido y se requiere un ganador.

**Tiro al aro:** : el GS o el GA dirige la pelota hacia el aro para intentar anotar un tanto.

**Medidas (serán usadas las siguientes abreviaturas):**

cm	centímetros	in	pulgadas	mm	milímetros
ft	pies	kPa	kilopascales	oz	onzas
g	gramos	m	metros	psi	libras por pulgada cuadrada

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

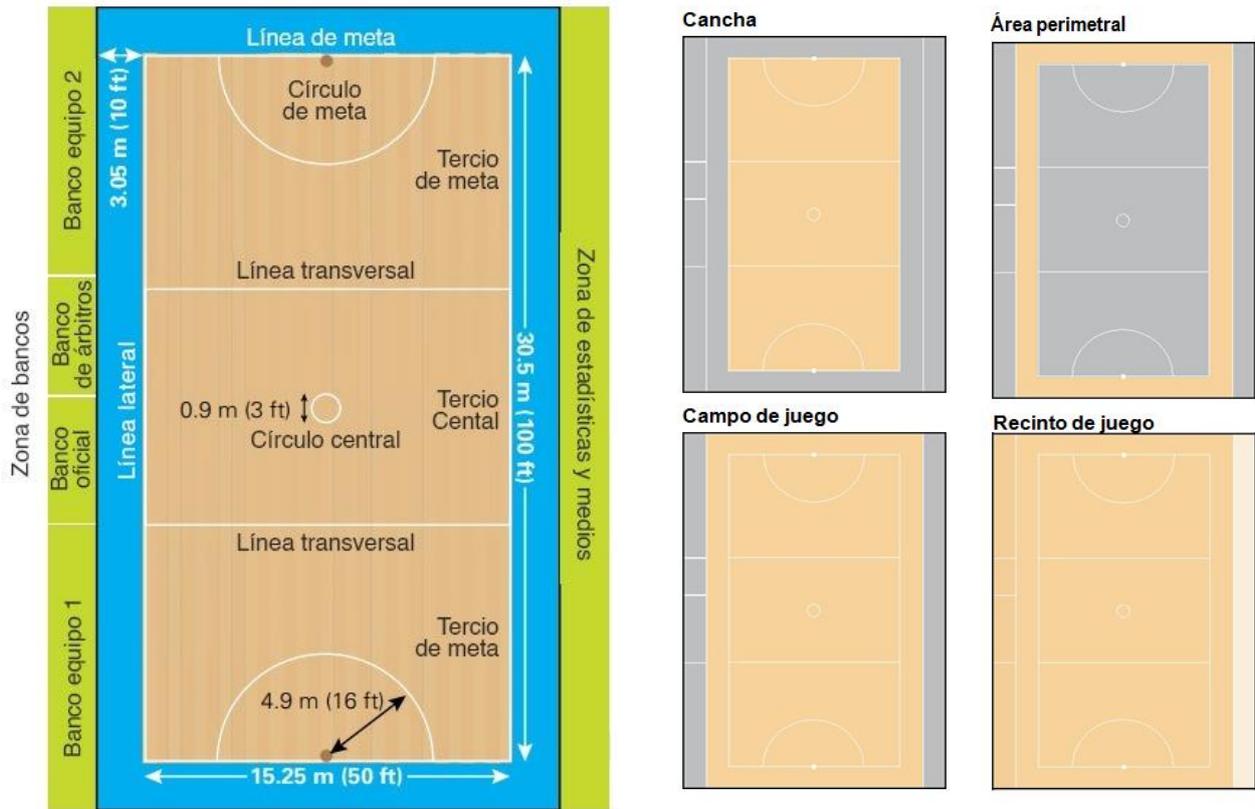
Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## 3 LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

### 3.1 LA CANCHA Y LAS ÁREAS RELACIONADAS



#### 3.1.1 La cancha

La cancha deberá tener forma rectangular y ser plana y firme. La superficie será de madera (preferentemente, de piso flotante) pero podrá ser de otro material siempre que sea seguro jugar sobre él.

- (i) Los dos lados más largos son denominados líneas laterales y deberán medir 30.5 m (100 ft).
- (ii) Los dos lados más cortos son denominados líneas de meta y deberán medir 15.25 m (50 ft).
- (iii) Dos líneas paralelas a las líneas de meta dividen la cancha en tres áreas iguales. A estas líneas se las llama líneas transversales. Al área del medio se la llama tercio central y las dos áreas en los extremos son los tercios de meta.
- (iv) Un círculo de 0.9 m (3 ft) de diámetro se encuentra en el centro de la cancha. Se lo conoce como el círculo central.
- (v) En cada extremo de la cancha se encuentra el círculo de meta. Este es un semicírculo de 4.9 m (16 ft) de radio cuyo centro es el punto medio de la parte exterior de la línea de meta.
- (vi) Todas las líneas (preferentemente blancas) deberán medir 50 mm (2 in) de ancho y forman parte del área de la cancha que delimitan.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

### 3.1.2 El área perimetral

El área perimetral deberá ser rectangular en su formato exterior y rodear la cancha. La distancia entre el borde del área perimetral y las líneas de meta y las laterales deberá ser de 3.05 m (10 ft).

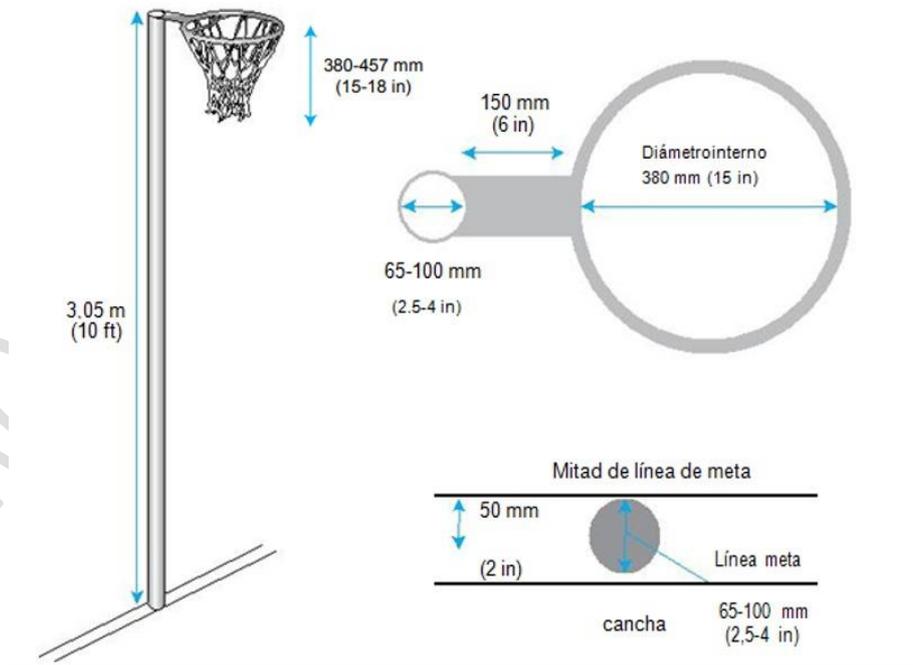
### 3.1.3 El campo de juego

El campo de juego deberá tener forma rectangular y estará formado por la cancha y el área perimetral. Durante el juego, solo los jugadores dentro de la cancha y los árbitros estarán autorizados a estar en el campo de juego.

### 3.1.4 El recinto de juego

- (i) El área de los bancos estará situada adyacente al campo de juego. El banco oficial, el de los árbitros y el del equipo estarán todos ubicados en un lado de la cancha en el área de los bancos.
- (ii) El recinto de juego está compuesto por el campo de juego y el área de los bancos. El ingreso al recinto de juego durante un partido se limitará a aquellas personas que posean una acreditación oficial para el evento.
- (iii) Si se desea, un área equivalente en el lado opuesto de la cancha podrá ser incluida en el recinto de juego. Esta zona será usada por los medios y otras autoridades técnicas según se considere necesario.

## 3.2 LOS AROS



Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

Se ubicará un aro en el punto medio de cada línea de meta. Cada aro estará compuesto por:

- (i) un poste vertical de metal de 65-100 mm (2,5-4 in) de diámetro y 3,05 m (10 ft) de alto.  
El aro deberá:
  - (a) estar insertado en el piso o acoplado por debajo del piso para que cuando se lo golpee haya una cantidad mínima de movimiento y se mantenga estable;
  - (b) estar ubicado de modo que la parte trasera del poste se encuentre en el borde exterior de la línea de meta;
  - (c) estar recubierto con un material acolchado de un espesor parejo de no más de 50 mm (2 in) de grosor y que se extienda por toda la longitud del poste.
- (ii) un anillo metálico horizontal hecho con una vara de acero de 15 mm (5/8 in) de diámetro y con un diámetro interno de 380 mm (15 in);
- (iii) una vara de metal horizontal de 150 mm (6 in) de longitud, que se proyecta desde la parte delantera superior del poste y a la cual deberá estar adherido el anillo.
- (iv) una red (preferentemente blanca) sujeta al anillo, claramente visible y abierta tanto en la parte superior como en la inferior. La longitud mínima de la red es 380 mm (15 in) y la máxima es de 457 mm (18 in).

### 3.3 LA PELOTA



- (i) La pelota de partido, la cual es de forma esférica:
  - (a) deberá medir 690-710 mm (27-28 in) de circunferencia y pesar 400-450 g (14-16 oz);
  - (b) estará hecha de cuero, goma o un material sintético apropiado;
- (c) estará inflada con una presión de 76-83 kPa (11-12 psi).
- (ii) La misma pelota de partido deberá usarse durante todo el partido a menos que los árbitros ordenen que se reemplace. Deberá haber una pelota de repuesto en el banco oficial y los árbitros podrán ordenar su uso.
- (iii) Los árbitros revisarán todas las pelotas del partido antes de comenzar el juego.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

## 4 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

### 4.1 LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- (i) El partido constará de cuatro cuartos, cada uno de 15 minutos de duración, con un intervalo de 4 minutos entre el primero y el segundo cuarto y otro entre el tercero y el cuarto. El intervalo en la mitad del juego durará 12 minutos (salvo que, por mutuo acuerdo entre el organizador del evento y ambos equipos, se decida que dure 8 minutos).

1er cuarto	intervalo	2do cuarto	medio tiempo	3er cuarto	intervalo	4to cuarto
15 minutos	4 minutos	15 minutos	12 (u 8) minutos	15 minutos	4 minutos	15 minutos

- (ii) Los equipos cambiarán de lado en cada cuarto.
- (iii) Un período de juego no deberá exceder el tiempo de juego especificado, pero si se le otorga a un equipo un pase de penal en el círculo de meta donde ataca antes de que el cronometrador indique el final del juego, el árbitro hará sonar el silbato para terminar el período de juego y le avisará a los jugadores que el tiempo se extenderá para que se realice el pase de penal.
- (iv) El intervalo podrá ser extendido por los árbitros debido a una emergencia.

### 4.2 EL TIEMPO EXTRA

Antes del comienzo de un partido, el organizador del evento podrá notificar a los equipos y a los árbitros que, en caso de que el tanteador esté empatado cuando finalice el partido, se jugará un tiempo extra para determinar un ganador. Se deberá especificar, también, la duración de cada mitad. Se aplicará el siguiente procedimiento:

- (i) Habrá un intervalo de 4 minutos al final del tiempo completo.
- (ii) El tiempo extra constará de dos mitades de igual duración, que no excederán los 7 minutos cada una, con un intervalo en el medio de 1 minuto. Los equipos cambiarán de lado durante el medio tiempo.

Tiempo completo - empate	intervalo	1ra mitad	medio tiempo	2da mitad
Se requiere un ganador	4 minutos	No excederá los 7 minutos	1 minuto	No excederá los 7 minutos

- (iii) El primer pase de centro en cada mitad será realizado por el equipo habilitado para el próximo pase de centro.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

- (iv) En caso de un empate al final del tiempo extra, se colocará una señal visual en el banco oficial para indicar que el juego continuará hasta que un equipo lidere por dos tantos.

Final del tiempo extra	El partido termina cuando
El tanteador está empatado	un equipo lidera por dos tantos

## 5 EL PERSONAL DEL PARTIDO

### 5.1 EL EQUIPO

- (i) Antes del comienzo del partido, se deberán entregar los nombres de todos los jugadores y las autoridades del equipo a los planilleros. Cada equipo deberá designar a un jugador como capitán.
- (ii) Durante el partido, podrán ocupar la cancha, al mismo tiempo, un mínimo de cinco y un máximo de siete jugadores por equipo, uno de ellos deberá jugar como Centro.
- (a) Si un equipo no tiene 5 jugadores disponibles, los árbitros darán el partido por ganado al equipo adversario.
- (b) Si un equipo tiene más de 7 jugadores dentro de la cancha, los jugadores adicionales deberán salir de la cancha inmediatamente.
- Sanción: Pase de penal desde donde estaba la pelota cuando se detuvo el juego y un jugador del equipo infractor, habilitado en el área, deberá permanecer fuera de juego.*
- (c) Si los jugadores adicionales demoran al abandonar la cancha, el árbitro penalizará a los jugadores infractores por retrasar el juego.
- (iii) A cada equipo se le adjudicará un banco donde las autoridades de ese equipo y los jugadores suplentes se ubicarán durante el juego. Los jugadores suplentes podrán dejar el banco durante el juego por una razón válida (por ejemplo: para hacer la entrada en calor).

#### 5.1.1 Los Jugadores

- (i) Durante el partido, los jugadores deberán usar:
- (a) el uniforme de juego registrado y el calzado deportivo apropiado (no se permitirá el uso de tapones);
- (b) las iniciales de las posiciones de juego de 150 mm (6 in) de altura que deberán ser claramente visibles y estar ubicadas arriba de la cintura, en el frente y en la espalda.
- (ii) Las posiciones de juego y las iniciales correspondientes en inglés, son:
- GS:** Tirador interior (*Goal Shooter*); **GA:** Tirador exterior (*Goal Attack*); **WA:** Ataque lateral (*Wing Attack*); **C:** Centro (*Centre*), **WD:** Defensa lateral (*Wing Defence*); **GD:** Defensa exterior (*Goal Defence*) y **GK:** Defensa interior (*Goal Keeper*).

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

- (iii) los jugadores tienen designadas áreas específicas de la cancha donde están habilitados a jugar. Estas áreas se muestran en el diagrama a continuación:



Posición	áreas de juego				
<b>GS</b> Goal Shooter	1	2			
<b>GA</b> Goal Attack	1	2	3		
<b>WA</b> Wing Attack		2	3		
<b>C</b> Center		2	3	4	
<b>WD</b> Wing Defence			3	4	
<b>GD</b> Goal Defence			3	4	5
<b>GK</b> Goal Keeper				4	5

- (iv) Los jugadores no deberán usar nada que pueda ponerlos en peligro, ni a sí mismos ni a otros jugadores, específicamente:
- (a) No podrán usar ni adornos ni joyas, exceptuando el anillo de bodas, el cual deberá estar cubierto con cinta adhesiva.
  - (b) Podrán usar la pulsera de alerta médica siempre que esté cubierta con cinta adhesiva.
  - (c) Las uñas deberán usarse cortas y lisas.
  - (d) El cabello deberá estar debidamente recogido.
- (v) El rol del capitán
- (a) Antes del comienzo del partido, los dos capitanes tirarán una moneda al aire para elegir el aro o el primer pase de centro y notificarán el resultado a los planilleros y a los árbitros.
  - (b) El capitán tendrá derecho a acercarse a los árbitros durante un intervalo para que le expliquen una regla. El jugador o los jugadores para quienes la aclaración sea importante podrán acompañar al capitán.
  - (c) Los árbitros podrán pedirle al capitán que le hable a cualquier jugador o jugadores dentro de la cancha cuyo comportamiento esté causando preocupación.
  - (d) En caso de que el capitán no esté dentro de la cancha, se deberá comunicar a los árbitros quién será el capitán en la cancha.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

### 5.1.2 Las autoridades del equipo

- (i) Un equipo podrá tener hasta cinco autoridades. Estas incluirán un entrenador (*Coach*) y por lo menos una persona encargada de la Asistencia Médica Primaria.
- (ii) El encargado de la Asistencia Médica Primaria:
  - (a) deberá estar calificado para diagnosticar y tratar heridas o enfermedades (por ejemplo: un doctor o un fisioterapeuta);
  - (b) deberá usar una identificación según lo especificado por el organizador del evento (por ejemplo: un brazalete);
  - (c) no deberá cumplir ninguna otra función (incluyendo la de jugador);
  - (d) podrá entrar a la cancha durante una interrupción por heridas o enfermedad de un jugador o por problemas relacionados con la sangre;
  - (e) deberá informar a los árbitros cuando un jugador esté demasiado enfermo o herido para ser retirado de la cancha dentro de los treinta segundos y/o si necesita más asistencia.

## 5.2 LAS AUTORIDADES DEL PARTIDO

Las autoridades del partido están compuestas por dos árbitros y un árbitro suplente.

- (i) Las autoridades del partido:
  - (a) deberán usar ropa que sea distinta a la de los uniformes de juego de los jugadores y calzado deportivo apropiado;
  - (b) serán responsables de asegurarse de que el campo de juego (incluyendo los aros) y la pelota respeten la [regla 3] antes y durante el juego;
  - (c) controlarán, antes del comienzo del juego, a los jugadores fuera de la cancha para asegurarse de que se cumpla la [regla 5.1.1 (i) y (iv)].

### 5.2.1 Los árbitros

Los árbitros controlarán el partido de acuerdo al Reglamento y decidirán sobre cualquier asunto no contemplado por él. Sus decisiones serán finales y no podrán apelarse.

- (i) Una vez que los capitanes han tirado la moneda para determinar el lado y quién hace el primer pase de centro y han notificado a los árbitros del resultado, los árbitros arrojarán una moneda para decidir qué lado controlarán. El árbitro ganador controlará la línea lateral más cercana al banco oficial y la mitad que está a la derecha cuando se enfrenta la cancha. Cada árbitro controlará la misma mitad de la cancha durante todo el partido.
- (ii) El árbitro hará sonar el silbato:
  - (a) para comenzar y terminar cada cuarto/mitad;
  - (b) para reanudar el juego después de que un tanto ha sido marcado;
  - (c) para indicar cuando se penaliza una infracción;
  - (d) para indicar cuando la pelota está fuera de la cancha, si necesitara ser aclarado;

---

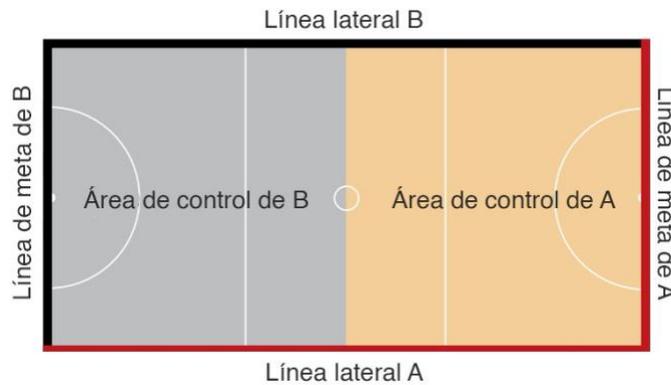
Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- (e) para señalar cuando los cronometradores deben detener el reloj por una interrupción y cuando se debe volver a tomar el tiempo.
- (iii) Los árbitros trabajarán cooperativamente y podrán acudir al otro árbitro para tomar una decisión. Los árbitros deberán estar listos para recibir tal apelación en todo momento.
- (iv) Cada árbitro controlará y decidirá sobre una mitad de la cancha, la cual incluye la línea de meta, excepto según se establece en (v) y (vi) a continuación y en la [regla 6.1.1 (v)]. Para tal fin, la longitud de la cancha se dividirá por la mitad, a través del centro desde una línea lateral a la otra.



- (v) Cada árbitro tomará todas las decisiones para los saques de banda de una línea lateral, incluyendo las infracciones que cometa el jugador que realiza el saque o cualquier adversario que lo esté marcando. Si la sanción es otorgada en la mitad del co-árbitro, el co-árbitro reasumirá el control una vez que se hayan posicionado.
- (vi) Cualquiera de los árbitros podrá detener el partido por una herida o enfermedad de un jugador, sangre, juego sucio, una emergencia u otras circunstancias pertinentes.
- (vii) Para incidentes leves, los árbitros podrán, sin detener el reloj, brindar un consejo informal a los jugadores para que cambien su comportamiento.
- (viii) Los árbitros podrán hacer detener el reloj para hablar con los jugadores sobre su comportamiento.
- (ix) Los árbitros podrán hacer detener el reloj para pedirle al Capitán que hable a un jugador o jugadores dentro de la cancha cuyo comportamiento esté causando preocupación.

## 5.2.2 El árbitro suplente

El árbitro suplente:

- (i) reemplazará al árbitro que se enferme o lesione durante un partido. Antes de reemplazar a un árbitro, el suplente deberá tener conocimiento de todo apercibimiento, advertencia, suspensión o expulsión que haya sido aplicada y las razones de los árbitros para tomar esa decisión;
- (ii) podrá asistir a los árbitros en cualquier procedimiento previo al partido o durante los intervalos;
- (iii) se ubicará en el banco de los árbitros durante el partido,
- (iv) supervisará al jugador suspendido durante el período de suspensión y le avisará cuando el período de suspensión haya terminado.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## 5.3 LAS AUTORIDADES TÉCNICAS

Las autoridades técnicas están compuestas por: los dos planilleros, los dos cronometradores y toda otra autoridad designada para el evento. Solo los planilleros y los cronometradores se sentarán en el banco oficial.

### 5.3.1 Los planilleros

Los planilleros serán conjuntamente responsables de llevar un registro exacto del puntaje.

- (i) Antes del comienzo del partido, los planilleros registrarán los nombres de todos los jugadores (incluyendo las posiciones de juego al comienzo del partido) y de las autoridades del equipo.
- (ii) Durante el partido, los planilleros:
  - (a) registrarán todos los cambios de los jugadores y/o posiciones;
  - (b) registrarán los tantos marcados por cada equipo a medida que ocurran, así como todos los tiros al aro fallidos;
  - (c) mantendrán un registro del pase de centro realizado por cada equipo;
  - (d) dirán a qué equipo le corresponde realizar el pase de centro cuando se lo solicite un árbitro;
  - (e) señalarán la dirección de todo pase de centro que deba realizarse inmediatamente después de una interrupción;
  - (f) notificarán a los árbitros si se indica un pase de centro de forma equivocada [regla 6.1.1 (iv) (b)];
  - (g) registrarán todo apercibimiento, advertencia, suspensión y expulsión.

### 5.3.2 Los cronometradores

Los cronometradores serán conjuntamente responsables de asegurar que cada período de juego y cada intervalo tenga la duración correcta. Los cronometradores:

- (i) notificarán a los árbitros cuando falten 30 segundos y 10 segundos para el comienzo de un cuarto o de la mitad;
- (ii) comenzarán a tomar el tiempo cuando el silbato del árbitro indique que empieza el partido;
- (iii) cuando se haya cumplido el tiempo estipulado para un cuarto o mitad, notificarán a los árbitros para que hagan sonar el silbato que termina el partido;
- (iv) detendrán el reloj cuando el árbitro se los indique y volverán a tomar el tiempo cuando el árbitro señale que el partido se reanuda;
- (v) notificarán a los árbitros cuando falten 10 segundos para terminar una interrupción por lesión/enfermedad o sangre;
- (vi) cronometrarán el período de suspensión de 2 minutos de juego para un jugador suspendido y avisarán al árbitro suplente cuando este tiempo haya terminado.

## 6 LOS PROCEDIMIENTOS DEL PARTIDO

### 6.1 LOS PROCEDIMIENTOS DE LOS ÁRBITROS

#### 6.1.1 Los procedimientos para el pase de centro

El juego comenzará con un pase de centro al inicio de cada cuarto/mitad y después de cada tanto convertido.

- (i) Los árbitros notificarán a los equipos cuando falten 30 segundos y 10 segundos antes del comienzo de cada cuarto/mitad.
- (ii) El primer pase de centro de cada cuarto/mitad será iniciado por el árbitro que controla el extremo de meta del equipo que realizará el pase de centro.
- (iii) Durante un cuarto o mitad, el pase de centro es iniciado por el árbitro que controla el extremo de meta donde se convirtió el último tanto.
- (iv) Inmediatamente después de que se ha hecho la seña de que un tanto fue convertido, ambos árbitros indicarán la dirección del próximo pase de centro:
  - (a) Si no están de acuerdo, los árbitros recurrirán al planillero para pedir clarificación.
  - (b) En caso de que ambos árbitros indiquen la dirección del pase de centro incorrectamente, el planillero notificará a los árbitros usando un sonido audible.
- (v) El árbitro que controla el pase de centro será el responsable de penalizar toda infracción que cometa el Centro cuando lleva a cabo el pase de centro y todo adversario que marque el pase (si se otorga una sanción en la mitad del co-árbitro, el co-árbitro asumirá el control una vez que se hayan posicionado).

#### 6.1.2 Los procedimientos durante el juego

Los árbitros se desplazarán a lo largo de la línea lateral y por detrás de la línea de meta para observar el juego y tomar las decisiones. Se mantendrán fuera de la cancha durante el juego excepto para llevar a cabo el procedimiento para pelota dividida (*toss up*).

- (i) Los árbitros:
  - (a) Cuando sancionan una infracción, deberán hacer sonar el silbato, especificar la infracción usando la terminología correcta [Apéndice C], establecer la sanción otorgada usando la seña de mano apropiada [Apéndice B] e indicar desde donde la sanción deberá ser cumplida.
  - (b) Cuando aplican la ventaja [Regla 7.2], se abstendrán de hacer sonar el silbato para la infracción.
  - (c) Señalarán que un tanto ha sido marcado levantando un brazo en forma vertical.
- (ii) Si la pelota le pega a un árbitro mientras está dentro de la cancha durante el juego o si un árbitro interfiere con los movimientos de los jugadores, el juego no se detendrá a menos que un equipo haya sufrido indebidamente una desventaja, en cuyo caso se le otorgará un pase libre a ese equipo.
- (iii) Los árbitros no deberán criticar o dar indicaciones técnicas a un equipo durante el desarrollo de juego.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

---

### 6.1.3 Los procedimientos para fuera de la cancha:

Los árbitros tomarán las decisiones relacionadas con la línea de meta en la mitad que cada cual controla y a toda la línea lateral más cercana. El árbitro que controla la línea de meta y la lateral será responsable de:

- (i) decidir cuándo la pelota está fuera de la cancha y qué equipo realizará el saque de banda (no es necesario que haga sonar el silbato si está claro que la pelota está fuera de la cancha);
- (ii) penalizar las infracciones que cometa el jugador que lleve a cabo el saque de banda o todo adversario o adversarios que marquen el saque de banda (si se otorga una sanción en la mitad del co-árbitro, el co-árbitro reasumirá el control una vez que se hayan posicionado).

### 6.1.4 Los procedimientos para la pelota dividida

- (i) Los árbitros entrarán a la cancha para llevar a cabo el procedimiento para pelota dividida de la siguiente manera:
  - (a) En el círculo de meta, el árbitro que controla ese extremo de meta será el encargado del procedimiento para pelota dividida.
  - (b) Fuera del círculo de meta, lo dirigirá el árbitro más cercano que también controlará todos los procedimientos relacionados.
- (ii) El árbitro se asegurará de que los jugadores estén correctamente ubicados antes de realizar un procedimiento para pelota dividida.
- (iii) Antes de llevar a cabo este procedimiento, el árbitro estará momentáneamente quieto, sosteniendo la pelota en la palma de una mano, en el punto medio entre los dos jugadores y justo debajo del hombro del jugador más bajo de estatura parado en posición normal.
- (iv) El árbitro impulsará la pelota verticalmente en el aire no más de 60 cm (2 ft) y simultáneamente hará sonar el silbato.

### 6.1.5 Los procedimientos para las interrupciones

El árbitro:

- (i) hará una señal al cronometrador para que detenga el reloj cuando sea necesario;
- (ii) notificará a los jugadores cuando falten 10 segundos para el final de la interrupción, cuando corresponda;
- (iii) hará la señal correspondiente al cronometrador cuando el partido deba reanudarse.

### 6.1.6 Los procedimientos para la gestión del juego

- (i) El árbitro hará detener el reloj para advertir a un jugador, darle una advertencia, suspenderlo o expulsarlo, usando también la señal de manos correspondiente [\[Apéndice B\]](#).
- (ii) El árbitro con el control se asegurará de que el co-árbitro tenga conocimiento de la acción tomada y la razón para ello. Si fuera necesario el árbitro podrá hacer detener el reloj para informarle al co-árbitro el motivo de su acción.
- (iii) En el caso de una advertencia, suspensión o expulsión, el árbitro con el control podrá hacer detener el reloj para consultar con el co-árbitro antes de decidir qué acción tomará.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## 6.2 LOS PROCEDIMIENTOS DE LAS AUTORIDADES DEL EQUIPO

- (i) Las autoridades del equipo y los jugadores del banco podrán dar indicaciones técnicas:
  - (a) mientras el juego se está desarrollando siempre que estén en el banco del equipo;
  - (b) durante las interrupciones siempre que permanezcan en el banco del equipo o en el área perimetral de la cancha y no entren a la cancha (excepto la/s persona/s encargada/s de la Asistencia Médica Primaria);
  - (c) durante los intervalos.
- (ii) Las autoridades del equipo y los jugadores del banco no deberán usar lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos [regla 13.3].

## 7 LAS SANCIONES

### 7.1 LOS TIPOS DE SANCIONES

Durante un partido, los árbitros podrán penalizar una infracción y otorgar una sanción al equipo no infractor de la siguiente forma:

- (i) Pase libre – otorgado por infracciones leves.
- (ii) Pase de penal – otorgado por infracciones graves.

#### 7.1.1 Las Condiciones para todas las sanciones

Las sanciones serán otorgadas a un equipo y podrán ser ejecutadas por cualquier jugador habilitado en el área. El jugador que la ejecute deberá:

- (i) ubicarse en la posición que le indique el árbitro, de la siguiente manera:
  - (a) para un pase libre: la posición será donde ocurrió la infracción;
  - (b) para un pase de penal: la posición será donde el infractor estaba parado, a menos que esto represente una desventaja para el equipo que no cometió la infracción.

**Sanción:** *Pase libre. Si un jugador deliberadamente o repetidamente ejecuta una sanción desde una posición incorrecta, el jugador será penalizado por retrasar el juego. [Regla 13.2.1 (i)]*

- (ii) obedecer la regla del movimiento de los pies [Regla 9.6]. El pie ubicado en el punto indicado se considerará como equivalente al “apoyo sobre un pie”.

**Sanción:** *Pase libre*

- (iii) soltar la pelota dentro de los tres segundos de que la sanción haya sido otorgada.

**Sanción:** *Pase libre.*

#### 7.1.2 Las condiciones para el pase libre

El jugador que realiza un pase libre no podrá tirar para anotar un tanto.

**Sanción:** *Pase libre y no se anotará el tanto.*

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

---

### 7.1.3 Las condiciones para el pase de penal

- (i) El infractor deberá permanecer fuera de juego. Esto significa que el infractor deberá:
  - (a) moverse rápidamente a la posición indicada;
  - (b) pararse al lado, pero a distancia, del jugador que lleva a cabo el pase de penal para no obstruir a ese jugador;
  - (c) permanecer en esta posición y no moverse o tomar parte en el juego (incluyendo los comentarios verbales) hasta que la pelota haya sido puesta en juego.

**Sanción:** *Se otorgará un nuevo pase de penal (que podrá ser desde una posición ADELANTADA si se considera que se está retrasando el juego).*

- (ii) Ningún jugador adversario podrá obstruir o hacer contacto con el jugador que realiza el pase de penal antes de que la pelota haya sido puesta en juego.

**Sanción:** *Pase de penal desde donde el segundo infractor estaba parado y ambos infractores deberán permanecer fuera del juego.*

- (iii) Si el GS o el GA ejecutan un pase de penal en el círculo de meta, el jugador podrá realizar un pase o tirar al aro. Si este ha sido otorgado pero no ejecutado cuando el cronometrador señala el fin de un período de juego, el árbitro hará sonar el silbato para indicar el final del período y avisar a los jugadores que el tiempo será extendido para que el pase de penal pueda ser ejecutado.
- (iv) Un jugador que está correctamente posicionado para ejecutar un pase de penal podrá elegir jugar la pelota antes de que se posicionen para ejecutar la sanción. Si el jugador elige jugar la pelota inmediatamente, el infractor no podrá tomar parte en el juego hasta que la pelota haya sido puesta en juego, ni hacer ningún intento para interceptar el pase de penal.

**Sanción:** *Se otorgará un nuevo pase de penal (para el cual podrá ADELANTARSE la posición de ejecución si se considera que se está retrasando el juego).*

- (v) Si un infractor es sustituido o cambia de posición antes de que un pase de penal se lleve a cabo, el jugador que toma la posición del jugador penalizado deberá permanecer fuera de juego.
- (vi) Si el jugador es suspendido o expulsado, se otorgará un pase de penal al equipo no infractor y no se requiere que ningún jugador del equipo infractor permanezca fuera de juego para el pase de penal.

## 7.2 LA VENTAJA

Un equipo no debería estar en desventaja cuando el adversario comete alguna infracción. En particular, el árbitro debería abstenerse de hacer sonar el silbato por una infracción cuando, al hacerlo, el equipo que no realizó la infracción quedaría en desventaja.

- (i) El árbitro indicará que se está aplicando la ventaja de la siguiente manera:
  - (a) diciendo “ventaja” y especificando la infracción,
  - (b) usando la seña de manos que indica que se aplica la ventaja [Apéndice B].
- (ii) Si el árbitro hace sonar el silbato por una infracción, la sanción deberá ser otorgada, excepto que se marcara un tanto que diera la ventaja al equipo que no cometió la infracción, en ese caso el árbitro cobrará el tanto.

## 8 EL CONTROL DEL JUEGO

### 8.1 LA ORGANIZACIÓN PARA EL COMIENZO DEL JUEGO

- (i) Para cada cuarto/mitad:
  - (a) Cuando los árbitros indiquen que faltan 10 segundos para el comienzo del juego, los jugadores deberán entrar a la cancha.
  - (b) Los jugadores deberán estar posicionados en los tercios correctos cuando el juego esté por empezar.
- (iii) Un equipo deberá entrar a la cancha si cuenta con, por lo menos, cinco jugadores presentes, uno de los cuales deberá jugar como Centro.

#### 8.1.1 La ausencia de un equipo en la cancha

- (i) Si un equipo no cuenta con cinco jugadores presentes al comienzo de un cuarto o mitad, los árbitros esperarán hasta 30 segundos para que un jugador o jugadores adicionales lleguen:
  - (a) Si el equipo entra a la cancha dentro de los 30 segundos: el equipo infractor será penalizado inmediatamente después de que suene el silbato para el pase de centro.

*Sanción: Pase de penal ejecutado en el tercio central al lado de la línea TRANSVERSAL en el extremo de meta del equipo que no cometió la infracción. La infracción será penalizada después de que suene el silbato para iniciar el juego. El Centro permanecerá fuera de juego para el pase de penal.*
  - (b) Si el equipo no puede entrar a la cancha dentro de los 30 segundos: los árbitros le darán el partido como ganado al equipo contrario.
- (ii) Si un equipo se retrasa para entrar a la cancha después de una interrupción cuando lo piden los árbitros, se penalizará al equipo por demorar el juego tan pronto como el partido reinicie. Si el juego debía reanudarse con un pase de centro, la sanción será otorgada inmediatamente después de que suene el silbato para el pase de centro.

*Sanción: Pase de penal para el cual se ADELANTARÁ la posición de ejecución (a menos que esto ponga EN DESVENTAJA al equipo no infractor). La infracción será penalizada después de que suene el silbato para iniciar el juego. El capitán será apercebido y el Centro se mantendrá fuera de juego para el pase de penal.*

- 1. El lugar desde donde se aplica la sanción podrá ser ADELANTADO hasta la mitad de un tercio (esto podría ser dentro del círculo de meta si el juego debía reiniciarse en el tercio de meta).*
- 2. El centro quedará fuera de juego en la nueva posición. Si es en el círculo de meta, el Centro SE TRASLADARÁ al borde de esta área.*

---

## 8.2 EL PASE DE CENTRO

- (i) El juego se iniciará con un pase de centro al comienzo de cada cuarto o mitad y después de cada tanto. El pase de centro lo realizará alternativamente el Centro de cada equipo.
- (ii) En un pase de centro, antes de que el silbato suene para indicar el final de un cuarto o mitad, el pase de centro será considerado como **no** ejecutado si:
  - a) la pelota está todavía en las manos del Centro y ningún jugador de ese equipo ha sido penalizado;
  - b) la pelota fue sacada de las manos del Centro por un jugador del equipo adversario;
  - c) se ha penalizado una infracción intencional del equipo adversario y el pase de penal no ha sido ejecutado.

### 8.2.1 La posición de los jugadores para el pase de centro

- (i) El Centro en posesión de la pelota se parará con, por lo menos, un pie totalmente dentro del círculo central.

*Sanción: Pase libre en el círculo central. La infracción será penalizada después de que suene el silbato para el pase de centro.*

- (ii) El Centro adversario se ubicará en el tercio central y será libre de moverse.

*Sanción: Pase libre en el tercio de meta junto a la línea TRANSVERSAL donde el Centro adversario estaba en contacto con el piso en el tercio de meta. La infracción será penalizada después de que suene el silbato para el pase de centro.*

- (iii) Todos los otros jugadores se ubicarán en sus respectivos tercios de meta y serán libres de moverse pero no deberán entrar al tercio central hasta que haya sonado el silbato para iniciar el juego.

*Sanción: Pase libre en el tercio central cerca de la línea TRANSVERSAL donde el jugador entró al tercio central. La infracción será penalizada después de que suene el silbato para el pase de centro.*

- (iv) Si dos jugadores adversarios entran al tercio central simultáneamente antes de que el árbitro haga sonar el silbato:

- (a) Si ningún jugador hace contacto con la pelota, no se los penalizará y el juego continuará.
- (b) Si cualquiera de los dos atrapa o toca la pelota, ya sea mientras está parado en el tercio central o inmediatamente antes o después de hacer apoyo en el tercio central, los dos jugadores involucrados realizarán un procedimiento de pelota dividida en el lugar donde el jugador atrapó o tocó la pelota.
- (c) Si un árbitro hace sonar el silbato por una sanción y el otro árbitro indica que se aplica la ventaja, la sanción prevalecerá.

---

## 8.2.2 El control del pase de Centro

- (i) Cuando el árbitro hace sonar el silbato para empezar el juego, el Centro en posesión de la pelota podrá dar un paso fuera del círculo central pero deberá obedecer la regla para el movimiento de los pies [Regla 9.6].

Si cuando sonó el silbato:

- (a) solo un pie estaba totalmente dentro del círculo central, este pie será considerado como el “pie de apoyo”
- (b) ambos pies estaban totalmente adentro del círculo central, el pie que no se movió primero será considerado como el “pie de apoyo”.

- (ii) El Centro deberá pasar la pelota dentro de los 3 segundos.

**Sanción para (i), (ii): Pase libre.**

- (iii) El pase de centro deberá ser tocado o atrapado por un jugador:

- (a) que esté parado totalmente dentro del tercio central  
o  
(b) que apoye el primer pie o ambos pies en el piso totalmente dentro del tercio central.

**Sanción:** *Pase libre en el tercio de meta junto a la línea TRANSVERSAL donde el Centro adversario estaba en contacto con el piso en el tercio de meta.*

- (iv) La pelota de un pase de centro no podrá pasar sin ser tocada sobre la línea lateral que limita el tercio central.

**Acción:** *Saque lateral para el equipo adversario cerca de donde la pelota cruzó la línea lateral.*

- (v) Ningún jugador del equipo que realiza el pase de centro podrá:

- (a) tocar o atrapar la pelota en el aire, luego apoyar los dos pies en el piso simultáneamente, a horcajadas (uno a cada lado) de la línea transversal  
o  
(b) tocar o atrapar la pelota en el tercio de meta si no ha sido tocada como figura en la [regla 8.2.2 (iii)].

**Sanción:** *Pase libre en el tercio de meta junto a la línea TRANSVERSAL donde el jugador estaba en contacto con el piso en tercio de meta.*

- (vi) El árbitro podrá aplicar la regla de ventaja [Regla 7.2] y permitir que el juego continúe si un jugador del equipo adversario:

- (a) atrapa el pase de centro en el tercio de meta  
o  
(b) después de atrapar la pelota en el aire, apoya los pies en el piso, a horcajadas (uno a cada lado) de la línea transversal (el siguiente pase de este jugador se considerará efectuado desde el tercio de meta).

---

## 8.3 FUERA DE LA CANCHA

### 8.3.1 La pelota fuera de la cancha

- (i) La pelota se considera fuera de la cancha cuando:
  - (a) toca el piso fuera de la cancha;
  - (b) toca a cualquier persona u objeto en contacto con el piso fuera de la cancha;
  - (c) un jugador en la cancha sostiene la pelota que está en contacto con el piso, un objeto o una persona fuera de la cancha.

**Acción:** Saque de banda para el equipo que no fue el último en tocar la pelota dentro de la cancha, que deberá ser efectuado en línea con el lugar donde la pelota se encuentra fuera de la cancha.

- (ii) La pelota es sacada de la cancha por cualquier jugador que:
  - (a) atrapa la pelota en el aire justo antes de tocar el piso sosteniendo la misma, ya sea totalmente o parcialmente fuera de la cancha;
  - (b) atrapa o toca la pelota mientras está parado sobre el piso, parcialmente adentro y parcialmente afuera de la cancha.

**Acción:** Saque de banda para el equipo que no atrapó o tocó la pelota, que deberá ser efectuado en línea con el lugar donde el jugador hizo apoyo o donde está parado afuera de la cancha.

- (iii) Si la pelota es atrapada simultáneamente por dos jugadores adversarios, y cualquiera de ellos toca el piso o está parado totalmente o parcialmente fuera de la cancha, se realizará un procedimiento de pelota dividida dentro de la cancha entre los jugadores involucrados.
- (iv) Una pelota no se considerará fuera de la cancha si golpea cualquier parte del aro y rebota hacia adentro de la cancha.

### 8.3.2 Un jugador fuera de la cancha

- (i) Un jugador podrá saltar desde una posición dentro de la cancha y pasar o pegarle a la pelota con la mano abierta antes de tocar el piso fuera de la cancha.
- (ii) Todo jugador que no se encuentre en contacto con la pelota podrá entrar al área perimetral siempre que esto se haga con el único propósito de volver a posicionarse dentro de la cancha.

**Sanción:** Pase libre dentro de la cancha cerca de donde el jugador salió.

- (iii) A todo jugador que haya dejado la cancha para recuperar una pelota o para realizar un saque de banda se le deberá permitir volver a entrar a la cancha directamente.

**Sanción:** Pase de penal dentro de la cancha cerca de donde el jugador salió.

- (iv) Todo jugador que esté parcialmente o totalmente en el área perimetral deberá ingresar nuevamente a la cancha y no estar en contacto con el área perimetral antes de jugar la pelota.

**Acción:** Saque de banda para el equipo adversario en línea con el lugar donde el jugador tuvo contacto por última vez con el área perimetral antes de poner la pelota en juego.

- (v) El jugador que deje el campo de juego sin el permiso del árbitro no podrá ser reemplazado. Si este jugador es el Centro, un jugador deberá inmediatamente pasar a jugar como Centro. Después de presentarse primero ante el árbitro, el jugador podrá volver a la cancha inmediatamente después de:
- (a) que se haya anotado un tanto (en este caso el jugador deberá jugar en la posición vacante),
  - (b) una interrupción por lesión/enfermedad
  - o
  - (c) un intervalo.

**Sanción:** *El jugador será enviado fuera de la cancha hasta el momento apropiado para entrar. Pase de penal para el equipo adversario desde el lugar donde la pelota estaba cuando el juego fue detenido y un jugador del equipo infractor, habilitado en el área de juego, se mantendrá fuera de juego para el pase de penal.*

### **8.3.3 Marcar a un jugador desde afuera de la cancha**

Un jugador que está parado afuera de la cancha no podrá intentar marcar a un jugador dentro de la cancha, ya sea que ese jugador tenga o no la pelota.

**Sanción:** *Pase de penal ejecutado en la cancha cerca de donde el infractor estaba parado.*

### **8.3.4 Marcar a un jugador que está afuera de la cancha**

- (i) Un jugador puede marcar a un adversario que ha elegido salir de la cancha siempre que el defensor no deje la cancha o infrinja alguna otra regla.

**Sanción:** *Pase de penal ejecutado en la cancha donde el infractor estaba parado.*

- (ii) A todo jugador que sale de la cancha para buscar la pelota o para ejecutar un saque de banda se le permitirá volver a la cancha en el punto donde el jugador salió o realizó el saque. Cualquier adversario que intente evitar que el jugador vuelva a entrar en la cancha será penalizado.

**Sanción:** *Pase de penal ejecutado en la cancha donde el infractor estaba parado.*

## **8.4 EL SAQUE DE BANDA**

Cuando se decide que la pelota está fuera de la cancha, el juego vuelve a comenzar con un saque de banda.

### **8.4.1 Los requisitos para ejecutar un saque de banda**

- (i) El jugador que realiza el saque de banda:
- (a) deberá pararse afuera de la cancha con, por lo menos, un pie dentro de los 15 cm (6 in) de la línea en el punto indicado por el árbitro (este pie será considerado como “el pie de apoyo”);
  - (b) deberá asegurarse de que todos los otros jugadores estén dentro de la cancha antes de poner la pelota en juego;
  - (c) deberá arrojar la pelota dentro de los 3 segundos de tomar esta posición;

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- (d) deberá cumplir las reglas para jugar la pelota, para la distancia de los pases y para el movimiento de los pies [Reglas 9.4-9.6];
- (e) no podrá entrar a la cancha (incluyendo las líneas que la rodean) hasta que la pelota haya sido puesta en juego;
- (f) no podrá pararse detrás de ningún área fuera de posición mientras sostenga la pelota.

**Acción:** *Saque de banda para el equipo adversario donde la infracción sucedió.*

- (ii) El jugador que realiza el saque de banda deberá arrojar la pelota:
  - (a) desde la línea de meta: adentro del tercio de meta.
  - (b) desde la línea lateral: adentro del tercio más cercano o adyacente.

**Sanción:** *Pase libre ejecutado en el tercio desde donde la pelota entró incorrectamente.*

- (iii) La pelota de un saque de banda no deberá salir de la cancha sin ser tocada.

**Acción:** *Saque de banda para el equipo adversario desde donde la pelota salió de la cancha.*

- (iv) La pelota de un saque de banda deberá entrar a la cancha.

**Acción:** *Saque de banda para el equipo adversario desde la misma posición.*

## **8.5 LA PELOTA DIVIDIDA (Toss up)**

Se efectuará un procedimiento para pelota dividida para reanudar el juego:

- (i) cuando dos jugadores adversarios obtienen la posesión de la pelota simultáneamente con una o ambas manos;
- (ii) cuando dos jugadores adversarios envían la pelota fuera de la cancha simultáneamente o cuando el árbitro no puede determinar qué jugador fue el último en tocarla;
- (iii) cuando dos jugadores adversarios se encuentran fuera de posición simultáneamente y uno o ambos tocan o atrapan la pelota [Regla 9.7.1 (ii) (b)];
- (iv) cuando, en un pase de centro, dos jugadores adversarios entran al tercio central antes de que el silbato suene y uno o ambos tocan o atrapan la pelota;
- (v) cuando dos jugadores adversarios hacen contacto mutuamente al mismo tiempo;
- (vi) cuando, después de una interrupción, los árbitros no pueden determinar qué jugador tenía la pelota o si la pelota estaba en el piso cuando el juego se detuvo.

### **8.5.1 La posición para el procedimiento de pelota dividida**

Será efectuado por los dos jugadores adversarios involucrados en el punto donde el incidente ocurrió, excepto cuando involucra jugadores que pertenecen a diferentes áreas de juego, de la siguiente forma:

- (i) Si los dos jugadores tienen un área de juego en común: será realizado entre ellos en su área común tan cerca como sea posible de la posición original.

- (ii) Si los dos jugadores no tienen un área de juego en común: el salto será realizado en el tercio central entre dos jugadores adversarios cualesquiera habilitados en el área en un punto tan cerca como sea posible de la posición original.

### 8.5.2 La posición de los jugadores para el procedimiento de pelota dividida

- (i) Antes de realizar el salto, el árbitro controlará que los dos jugadores estén posicionados de la siguiente forma:
  - (a) Los jugadores deberán enfrentarse mutuamente y a sus aros.
  - (b) Deberá haber una distancia de 90 cm (3 ft) entre la parte más cercana del pie más próximo de los jugadores.
  - (c) Sus brazos deberán estar derechos, con las manos a los costados.
- (ii) Los dos jugadores permanecerán quietos hasta que suene el silbato mientras el árbitro suelta la pelota.

**Sanción:** *Pase libre desde donde estaba parado el infractor.*

- (iii) Todos los otros jugadores podrán pararse o moverse en cualquier parte dentro de sus áreas de juego siempre que no interfieran con el procedimiento de pelota dividida.

**Sanción:** *Pase libre desde donde el infractor estaba parado.*

### 8.5.3 El resultado del procedimiento para pelota dividida

- (i) Cualquiera de los dos jugadores podrá atrapar la pelota o pegarle con la mano abierta en cualquier dirección excepto directamente hacia otro jugador.

**Sanción:** *Pase libre*

- (ii) Un GS o GA que atrape la pelota en un procedimiento para pelota dividida en el círculo de meta podrá tirar al aro o pasar la pelota.

## 8.6 Las infracciones cuando la pelota no está en juego

Un jugador no deberá cometer infracciones cuando la pelota no está en juego. Esto incluye:

- (i) entre el momento que la pelota sale de la cancha y la ejecución del saque;
- (ii) entre el momento que se otorga una sanción y la ejecución de esta o el procedimiento de pelota dividida;
- (iii) entre el momento que se anota un tanto y la realización del pase de centro;
- (iv) durante una interrupción.

**Sanción:** *Pase libre (para una infracción leve) o pase de penal (para una infracción grave). Si se considera apropiado, el jugador será apercibido.*

1. *Para (i) y (ii), la infracción es penalizada inmediatamente.*
2. *Para (iii) y (IV), la infracción es penalizada después de que haya sonado el silbato para comenzar el juego.*

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## 9 DURANTE EL PARTIDO

### 9.1 LAS SUSTITUCIONES Y LOS CAMBIOS EN EL EQUIPO

- (i) Ambos equipos tienen el derecho de hacer sustituciones y/o cambios en el equipo:
  - (a) durante un intervalo;
  - (b) cuando el juego es detenido por lesión/enfermedad o sangre.
- (ii) El número de sustituciones no tiene límite siempre que los jugadores que ingresen sean aquellos registrados para el partido.

### 9.2 LOS JUGADORES QUE SE PRESENTAN TARDE

- (i) Todo jugador que llega después de que un partido ha empezado deberá ser revisado por un árbitro antes de entrar a la cancha para asegurarse que cumplen con los requisitos de las [regla 5.1.1 (i) y (iv)].
- (ii) Ningún jugador que llegue tarde podrá reemplazar inmediatamente a un jugador que ya está dentro de la cancha, sin embargo, podrá ingresar posteriormente como sustituto.
- (iii) Si la posición ha sido dejada vacante, el jugador que llegó tarde podrá, después de avisarle al árbitro, entrar a la cancha inmediatamente después de:
  - (a) que un tanto haya sido marcado (en este caso el jugador deberá jugar en la posición que quedó vacante),
  - (b) una interrupción por lesión/enfermedad o por sangre,
  - (c) un intervalo.
- (iv) Si la posición ha sido dejada vacante, el jugador que llegó tarde no podrá entrar al partido mientras el juego esté en progreso.

**Sanción para (i), (ii), (iii), (iv):** *El jugador deberá abandonar la cancha hasta el momento correcto para entrar. Pase de penal para el equipo adversario donde la pelota estaba cuando el juego fue detenido y un jugador del equipo infractor, habilitado en el área, permanecerá fuera de juego para el penal.*

### 9.3 LAS INTERRUPCIONES

- (i) Los árbitros harán detener el reloj en caso de lesión/enfermedad cuando lo pida un jugador que esté dentro de la cancha o por sangre, y podrán hacer detener el reloj por una emergencia o por toda otra circunstancia que consideren apropiada. Durante una interrupción:
  - (a) por lesión o enfermedad de un jugador o por sangre: todos los jugadores que no estén afectados o no sean sustituidos permanecerán en la cancha.

**Sanción:** *Pase libre en la cancha cerca de donde el jugador salió de la cancha. Si varios jugadores dejan la cancha, el árbitro decidirá el lugar donde el pase libre será ejecutado.*

- (b) En una emergencia u otras circunstancias: los árbitros decidirán si los jugadores deberán abandonar la cancha.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- 
- (ii) El juego vuelve a comenzar desde el lugar donde la pelota estaba cuando el juego fue detenido:
    - (a) Si la pelota estaba fuera de la cancha, el juego se reanuda con un saque de banda.
    - (b) Si un árbitro hace la señal indicando una infracción antes de que el juego sea detenido, el juego vuelve a comenzar con la sanción otorgada.
    - (c) Si la pelota estaba en el piso o el árbitro no puede determinar qué equipo estaba en posesión de la pelota, el juego se reanuda con un procedimiento para pelota dividida entre dos jugadores adversarios cualesquiera habilitados en el área.
    - (d) Si un jugador estaba en posesión de la pelota cuando el árbitro hizo detener el reloj, cualquier jugador de ese equipo habilitado en el área podrá tener la posesión de la pelota para el reinicio del juego.
  - (iii) En circunstancias extremas y con la consulta al organizador del evento, los árbitros podrán decidir abandonar un partido si consideran que la seguridad de los jugadores y/o de las autoridades está en riesgo.

### 9.3.1 Lesión/enfermedad o sangre

- (i) Los árbitros harán detener el reloj por sangre cuando la notan o por lesión/enfermedad cuando un jugador en la cancha se los requiera (en circunstancias extremas, los árbitros pueden hacer detener el reloj sin recibir un pedido).
- (ii) El jugador involucrado deberá dejar la cancha dentro de los 30 segundos y recibir el tratamiento fuera de la cancha. Los cronometradores le avisarán a los árbitros cuando falten 10 segundos.
- (iii) Solo se permitirá el ingreso a la cancha a la persona o las personas encargadas de la Asistencia Médica Primaria para evaluar la condición médica del jugador y ayudarlo a retirarse de la cancha.
- (iv) En el caso de que la/s persona/s encargada/s de la Asistencia Médica Primaria avise/n a los árbitros que el jugador involucrado no podrá ser retirado sin peligro dentro de los 30 segundos, los árbitros podrán extender el tiempo destinado para que el jugador abandone la cancha.
- (v) Los árbitros podrán autorizar a otras personas (incluyendo a las autoridades del equipo) a ayudar al jugador a abandonar la cancha si fuera necesario.
- (vi) Todo rastro de sangre en la pelota o en la cancha deberá ser limpiado antes de que el juego se reanude y toda indumentaria manchada de sangre deberá ser reemplazada.
- (vii) Todos los jugadores con sangre sobre ellos y/o su ropa deberán dejar la cancha y reemplazar la ropa manchada y limpiar la sangre de su cuerpo, antes de que el juego se reinicie.
- (viii) Durante la interrupción, ambos equipos podrán hacer sustituciones y/o cambios en el equipo, siempre que se realicen dentro del tiempo permitido por los árbitros para la interrupción.
- (ix) Si no se realiza ninguna sustitución por el jugador lesionado o enfermo, o por un jugador que está sangrando, el juego podrá comenzar nuevamente dejando la posición vacante. Si el jugador es el Centro y no se realiza ninguna sustitución, otro de los jugadores deberá trasladarse y jugar como Centro para permitir que el partido continúe.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- 
- (x) Si la posición ha sido dejada vacante, ni el jugador involucrado ni un sustituto podrán entrar al partido mientras el juego esté en progreso.

**Sanción:** *El jugador deberá abandonar la cancha hasta que sea el momento correcto para entrar. Pase de penal desde donde la pelota se encontraba cuando el juego fue detenido y un jugador del equipo infractor habilitado en el área permanecerá fuera de juego para el penal.*

- (xi) Si la posición quedara vacante, el jugador involucrado o un sustituto podrá posteriormente, después de notificarle al árbitro, ingresar a la cancha inmediatamente después de:
- (a) que un tanto haya sido anotado (en este caso el jugador o el sustituto deberá jugar en la posición que quedó vacante)
  - (b) una interrupción por lesión/enfermedad o por sangre
  - (c) un intervalo.

### 9.3.2 Otras interrupciones:

- (i) Los árbitros podrán hacer detener el reloj o extender un intervalo si lo consideran apropiado. Algunos ejemplos por los cuales el reloj podrá ser detenido incluyen (aunque no se limitan a estos):
  - (a) las emergencias, tales como una lesión/enfermedad grave de un jugador, o una lesión/enfermedad de un árbitro o de una autoridad o autoridades técnicas, el equipamiento, la cancha, el clima o el equipamiento técnico;
  - (b) recuperar la pelota si esta sale del campo de juego;
  - (c) disciplinar a un jugador, una autoridad del equipo o un jugador del banco.
- (ii) Los árbitros decidirán la duración de tal interrupción y se asegurarán de que el juego se reanude tan pronto como sea posible.
- (iii) Las autoridades del equipo no podrán estar dentro de la cancha durante una interrupción excepto por lo especificado en la [Regla 9.3.1 (iii) y (v)].

## 9.4 LAS FORMAS DE JUGAR LA PELOTA

### 9.4.1 Las formas de jugar la pelota

- (i) Para ganar la posesión, un jugador podrá:
  - (a) atrapar la pelota con una o ambas manos,
  - (b) hacer rodar la pelota hacia sí mismo,
  - (c) atrapar la pelota si rebota en el aro.
- (ii) El jugador que tiene la posesión de la pelota podrá arrojarla o hacerla rebotar en cualquier dirección a otro jugador con una o ambas manos.
- (iii) El jugador con la pelota deberá pasar la pelota dentro de los tres segundos.

**Sanción:** *Pase libre desde el lugar donde el jugador estaba parado.*

- 
- (iv) Después de soltar la pelota, el jugador no podrá volver a jugarla hasta que haya sido tocada por otro jugador o que esta rebote en el aro.

**Sanción:** *Pase libre desde el lugar donde el jugador estaba parado cuando la pelota fue nuevamente jugada.*

- (v) Sin tener la posesión de la pelota, un jugador podrá:
- (a) pegarle a la pelota con la mano abierta o hacerla rebotar hacia otro jugador, pero no podrá pegarle con la mano abierta deliberadamente contra otro jugador;
  - (b) tocar la pelota ligeramente una o más veces sin tener el control de esta y luego atraparla o pegarle con la mano abierta o hacerla rebotar hacia otro jugador;
  - (c) pegarle a la pelota con la mano abierta una vez antes de atraparla, pegarle con la mano abierta o hacerla rebotar hacia otro jugador;
  - (d) hacer rebotar la pelota una vez antes de atraparla, pegarle con la mano abierta o hacerla rebotar hacia otro jugador.

**Sanción:** *Pase libre*

- (vi) Un jugador no podrá:
- (a) patear la pelota;
  - (b) caer sobre la pelota para recuperar la posesión;
  - (c) golpear la pelota con el puño;
  - (d) hacer rodar la pelota hacia otro jugador.

**Sanción:** *Pase libre*

- (vii) Un jugador que cae al piso mientras sostiene la pelota deberá ponerse de pie antes de jugarla y soltarla dentro de los 3 segundos desde la primera vez que la atrapó.

**Sanción:** *Pase libre*

- (viii) Ningún jugador podrá:
- (a) ganar la posesión de la pelota mientras esté acostado, sentado o arrodillado sobre el piso;
  - (b) arrojar o jugar la pelota mientras esté acostado, sentado o arrodillado sobre el piso.

**Sanción:** *Pase libre*

- (ix) Ningún jugador podrá usar el poste del aro para recuperar el equilibrio o como apoyo para recuperar la pelota.

**Sanción:** *Pase libre*

---

## 9.5 LAS DISTANCIAS DE LOS PASES

### 9.5.1 EL pase corto

- (i) Cuando un jugador pasa la pelota, deberá haber suficiente espacio para que un jugador adversario dentro de la cancha sea capaz de interceptar la pelota con una mano mientras esta se traslada desde las manos del tirador a las del receptor.

**Sanción:** *Pase libre desde el lugar donde el tirador estaba parado.*

- (ii) Si dos jugadores del mismo equipo ganan la posesión de la pelota en rápida sucesión, el segundo jugador deberá sacar sus manos de la pelota o se lo considerará un pase corto.

**Sanción:** *Pase libre*

- (iii) Si dos jugadores adversarios ganan la posesión de la pelota en rápida sucesión, el árbitro declarará "posesión", indicará al jugador que atrapó la pelota primero y permitirá que el juego continúe.

### 9.5.2 Por encima de un tercio (*Over a third*)

La pelota deberá ser atrapada o tocada por un jugador en cada tercio de la cancha.

- (i) El jugador que toca o atrapa la pelota deberá:
- (a) estar parado totalmente dentro del tercio correspondiente cuando la pelota sea atrapada o tocada
  - o
  - (b) después de atrapar o tocar la pelota en el aire, apoyar el primer pie o ambos pies en el piso totalmente dentro del tercio correspondiente.

**Sanción:** *Pase libre ejecutado junto a la línea TRANSVERSAL desde donde la pelota primero ingresó al tercio incorrectamente, excepto si la pelota sale de la cancha SOBRE la línea de meta, entonces un saque de banda es otorgado.*

- (ii) Después de atrapar la pelota correctamente, el jugador podrá pisar el tercio adyacente. Cualquier tiro subsiguiente será considerado como que fue realizado desde el tercio donde el jugador apoyó su pie sobre el piso primero.
- (iii) Si un jugador atrapa la pelota antes de apoyar los pies sobre el piso, a horcajadas (uno a cada lado) de la línea transversal, o está parado sobre ambos pies, a horcajadas de la línea transversal, cuando atrapa la pelota, el pase efectuado por este jugador deberá ser tocado o atrapado en uno de estos dos tercios.

**Sanción:** *Pase libre realizado en el tercio de meta al lado de la línea TRANSVERSAL desde donde la pelota ingresó al tercio incorrectamente.*

---

## 9.6 EL MOVIMIENTO DE LOS PIES

### 9.6.1 El apoyo con un pie

Todo jugador que recibe la pelota con un pie en el piso o, que después de atrapar la pelota en el aire, apoya un pie sobre el piso, podrá:

- (i) pisar con el segundo pie en cualquier dirección, levantar el pie de apoyo y pasar la pelota o tirar al aro antes de que el pie de apoyo vuelva a tocar el piso.
- (ii) mientras pivotea sobre el pie de apoyo, pisar con el segundo pie en cualquier dirección una o más veces. El pie de apoyo podrá ser levantado pero el jugador deberá arrojar o tirar al aro antes de volver a apoyarlo.
- (iii) saltar desde el pie de apoyo al segundo pie y saltar de nuevo, pero deberá pasar la pelota o tirar al aro antes de volver a apoyar cualquier pie.
- (iv) pisar con el segundo pie y saltar, pero deberá pasar la pelota o tirar al aro antes de volver a apoyarlo.

**Sanción para (i), (ii), (iii), (iv):** *Pase libre*

### 9.6.2 El apoyo con los dos pies

Todo jugador que recibe la pelota con los dos pies en el piso, o que atrapa la pelota en el aire y apoya los dos pies sobre el piso simultáneamente, podrá:

- (i) dar un paso con un pie en cualquier dirección, alzar el segundo pie y arrojar o tirar al aro antes de volver a apoyar el segundo pie en el piso;
- (ii) dar un paso con un pie en cualquier dirección una o más veces mientras pivotea sobre el segundo pie. El segundo pie podrá ser levantado pero el jugador deberá arrojar o tirar al aro antes de volver a apoyarlo;
- (iii) saltar con los dos pies y apoyar un pie en el piso, pero deberá arrojar o tirar al aro antes de volver a apoyar el segundo pie en el piso;
- (iv) dar un paso con un pie, luego saltar, pero deberá arrojar la pelota o tirar al aro antes de volver a apoyar cualquiera de los dos pies en el piso.

**Sanción para (i), (ii), (iii), (iv):** *Pase libre*

### 9.6.3 Otros movimientos con los pies

Un jugador en posesión de la pelota no podrá:

- (i) arrastrar o deslizar el pie de apoyo;
- (ii) saltar sobre cualquiera de los dos pies;
- (iii) saltar con ambos pies y apoyar ambos pies en el piso mientras todavía está en posesión de la pelota.

**Sanción para (i), (ii), (iii):** *Pase libre*

## 9.7 FUERA DE POSICIÓN (*Offside*)

- (i) Un jugador estará fuera de posición cuando entre a la zona de la cancha que no está habilitada para la posición de ese jugador. Esto aplicará ya sea que el jugador tenga o no contacto con la pelota.

**Sanción:** *Pase libre*

- (ii) El jugador podrá estirarse y recoger una pelota de una zona fuera de su posición o apoyarse sobre la pelota en una zona fuera de su posición siempre que no haga contacto físico con el piso en esa zona.

**Sanción:** *Pase libre desde donde el jugador hizo contacto físico con el piso en el área fuera de posición.*

### 9.7.1 Jugadores adversarios fuera de posición

- (i) Si dos jugadores adversarios entran a una zona fuera de posición, uno antes que el otro, el primer jugador será penalizado.

**Sanción:** *Pase libre*

- (ii) Si dos jugadores adversarios entran a una zona fuera de posición simultáneamente:
- (a) Si ninguno de los dos jugadores hacen contacto con la pelota, no serán sancionados y el juego continuará.
  - (b) Si cualquiera de los dos jugadores atrapa o toca la pelota mientras está parado en la zona fuera de posición, o inmediatamente antes o después de apoyar su/s pie/s en la zona fuera de posición, se efectuará un procedimiento para pelota dividida entre los dos jugadores en su propia área de juego.

## 10 CÓMO CONVERTIR UN TANTO

### 10.1 LOS REQUISITOS PARA CONVERTIR UN TANTO

Se marcará un tanto cuando el GS o el GA arrojen o le peguen a la pelota con la mano abierta desde cualquier punto dentro del círculo de meta, incluyendo las líneas que lo limitan, y la pelota pase completamente a través del anillo del aro.

- (i) Si el silbato para terminar el partido o para hacer detener el reloj suena antes de que la pelota haya pasado completamente a través del anillo del aro, no se considerará un tanto.
- (ii) Si un jugador que no sea el GS o GA arroja o le pega a la pelota con la mano abierta a través del anillo del aro, no se considerará un tanto y el juego continuará.
- (iii) Si un jugador que defiende desvía un tiro al aro y luego la pelota pasa sobre y completamente a través del anillo del aro, se considerará que un tanto fue convertido.
- (iv) Si la pelota es ganada en un procedimiento para pelota dividida en el círculo de meta, el GS o el GA podrán tirar al aro o pasar la pelota.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

## 10.2 LOS REQUISITOS PARA TIRAR AL ARO

- (i) Al efectuar un tiro al aro, el jugador:
- (a) no deberá tener contacto con el piso afuera del círculo de meta ya sea al atrapar la pelota o mientras la sostiene. El jugador podrá apoyarse sobre la pelota en el tercio de meta afuera del círculo de meta o podrá hacer rodar la pelota desde allí o recogerla de esta zona, siempre que el jugador no haga contacto físico con el piso afuera del círculo de meta.

*Sanción: Pase libre desde donde el jugador hizo contacto físico con el piso afuera del círculo de meta.*

- (b) deberá tirar dentro de los tres segundos de haber atrapado la pelota.
- (c) deberá obedecer la regla del movimiento de los pies [Regla 9.6].

*Sanción para (b), (c): Pase libre*

- (ii) Un jugador que defiende no deberá:
- (a) mover el aro para interferir con un tiro al aro y provocar que este falle.
  - (b) desviar una pelota en su vuelo descendente hacia el anillo del aro, incluyendo impulsar la pelota hacia arriba a través de la red.

*Sanción: Pase de penal. Si el tiro es exitoso, se considerará como un tanto.*

## 11 LA OBSTRUCCIÓN

*Sanción para infracciones por obstrucción: Pase de penal desde donde el infractor estaba parado a menos que esto ponga al equipo que no cometió la infracción en desventaja.*

### 11.1 LA OBSTRUCCIÓN A UN JUGADOR EN POSESIÓN DE LA PELOTA

Un jugador adversario podrá intentar desviar o interceptor la pelota o marcar a un jugador que tenga la posesión de esta, siempre que haya una distancia de no menos de 0,9 m (3 ft) medidos sobre el piso desde la parte más cercana del pie de apoyo del jugador con la pelota a la parte más cercana del pie más próximo del jugador adversario.

Esta distancia se mide sobre el piso como se indica a continuación:

- (i) Apoyo con un pie del jugador con la pelota:
  - (a) Si el jugador permanece en la posición de apoyo: desde la parte más cercana del pie de apoyo a la parte más cercana del pie más próximo del jugador adversario.
  - (b) Si el jugador levanta el pie de apoyo: desde el punto donde la parte más cercana del pie de apoyo tocaba el piso a la parte más cercana del pie más próximo del jugador adversario.
- (ii) Apoyo con los dos pies del jugador con la pelota:
  - (a) Si el jugador no mueve ninguno de los dos pies: desde la parte más cercana del pie que está más próximo a la parte más cercana del pie más próximo del jugador adversario.
  - (b) Si el jugador mueve un pie: desde la parte más cercana del pie que permanece en el piso a la parte más cercana del pie más próximo del jugador adversario.

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

- (iii) Si el jugador con la pelota realiza un pivote sobre el pie de apoyo, la parte más cercana del pie de apoyo podrá cambiar y el jugador adversario deberá ajustar su posición para que la parte más cercana de su pie más próximo no esté a menos de 0,90 m (3 pies) de la parte más cercana de donde el pie de apoyo está ahora en contacto con el piso.
- (iv) Un jugador adversario que está a la distancia correcta de un jugador con la pelota podrá intentar interceptar la pelota o marcar al jugador con la pelota:
  - (a) saltando hacia arriba o hacia el jugador con la pelota y tocando el piso dentro de los 0,90 m (3 ft) siempre que esto no interfiera con la acción de tirar al aro o pasar la pelota.
  - (b) Si el jugador con la pelota reduce la distancia entre ellos.
- (v) Un defensor podrá estar dentro de los 0,90 m (3 ft) de un adversario con la pelota siempre que no haya interferencia con la acción por parte de este jugador de pasar o tirar al aro. El defensor no podrá hacer ningún esfuerzo para desviar, interceptar la pelota o marcar al jugador con la pelota.

## 11.2 LA OBSTRUCCIÓN A UN JUGADOR QUE NO ESTÁ EN POSESIÓN DE LA PELOTA

- (i) Un jugador que está dentro de los 0,9 m (3 ft) de distancia de un adversario (medido entre la parte más cercana de los pies más próximos sobre el piso) podrá estirar sus brazos para:
  - (a) atrapar, desviar o interceptar un pase o un falso pase;
  - (b) atrapar, desviar o pegar con la mano abierta a un rebote de un tiro al aro fallido;
  - (c) hacer señas, momentáneamente, para un pase o para indicar la dirección pretendida para un movimiento.
- (ii) Un jugador que está dentro de los 0,9 m (3 ft) de un adversario (medido entre la parte más cercana de los pies más próximos sobre el piso) no podrá, ya sea que esté atacando o defendiendo, usar movimientos que alejen los brazos del cuerpo como para limitar los posibles movimientos de un adversario, exceptuando los movimientos requeridos por la postura natural del cuerpo.

## 12. EL CONTACTO

**Sanción para infracciones por contacto:** Pase de penal desde donde el infractor estaba parado a menos que esto ponga en DESVENTAJA al equipo que no cometió la infracción.

### 12.1 EL CONTACTO Y LA COMPETENCIA

Cuando atacan, defienden o juegan la pelota, los jugadores adversarios podrán tener contacto físico el uno con el otro. Siempre que los jugadores no interfieran con el juego de cada uno o usen sus cuerpos para ganar una ventaja injusta sobre su adversario, se considerará "competencia" y el juego continuará. El "contacto" ocurrirá cuando las acciones de un jugador interfieran con el juego de un adversario, ya sea que estas sean accidentales o deliberadas.

## **12.2 LA INTERFERENCIA**

La interferencia podrá ocurrir de las siguientes formas:

- (i) el contacto físico usando cualquier parte del cuerpo para limitar la habilidad del adversario de moverse libremente (esto incluye, pero no se limita a, empujar, hacer tropezar, sujetar o recargarse sobre un adversario);
- (ii) golpear o pegarle a un jugador incluyendo cuando tira al aro;
- (iii) poner la/s mano/s sobre la pelota que sostiene un adversario;
- (iv) pegarle a la pelota que sostiene un adversario o quitarle la posesión de la pelota;
- (v) mientras un adversario sostiene la pelota, empujarla contra él.

### **12.2.1 Invadir el espacio de un jugador**

Un jugador cometerá contacto:

- (i) al apoyar su/s pie/s en un lugar ya ocupado por un adversario antes de que el movimiento comenzara;
- (ii) al desplazarse en el camino de un adversario al que le corresponde cierto espacio para apoyar sus pies.

### **12.2.2 El contacto inevitable**

El jugador o los jugadores, ya sea en movimiento o quietos, no podrán ubicarse tan cerca de un adversario que este jugador no sea capaz de moverse sin hacer contacto.

### **12.2.3 El contacto simultáneo**

Si dos jugadores adversarios hacen contacto simultáneamente, se realizará el procedimiento de pelota dividida entre los dos jugadores involucrados.

## 13. LA GESTIÓN DEL JUEGO

Los árbitros aplicarán el Reglamento del juego de forma justa, comunicando claramente, y mantendrán el control de una manera calma y decisiva.

Cualquier jugador que infrinja cualquier parte de la regla que se refiere al juego antirreglamentario [Regla 13.2] será disciplinado. Los jugadores dentro de la cancha deberán responder a las decisiones de los árbitros y ajustar su juego de acuerdo a estas.

Se aplican requisitos similares a las autoridades y a los jugadores en el banco.

### 13.1 LAS ACCIONES QUE PUEDEN SER REALIZADAS POR LOS ÁRBITROS

- (i) Para dirigir un partido los árbitros podrán, *además de las sanciones normales*, usar cualquiera de las siguientes:
  - (a) apercibir a un jugador: se le avisa a un jugador que un comportamiento específico debe cambiar.
  - (b) advertir a un jugador: se le advierte a un jugador que será suspendido si continúa con un comportamiento específico.
  - (c) suspender a un jugador: un jugador suspendido no participará del partido por dos minutos.
  - (d) expulsar a un jugador: un jugador que ha sido expulsado no volverá a participar del partido.
- (ii) Normalmente un árbitro usará estas acciones en el orden indicado a menos que una infracción sea lo suficientemente grave para requerir que se aplique inmediatamente un nivel superior en la gestión del juego.
- (iii) Una decisión de apercibir, advertir, suspender o expulsar a un jugador será considerada como tomada conjuntamente por ambos árbitros y es obligatoria para el co-árbitro.
- (iv) Para apercibir, advertir, suspender o expulsar, el árbitro debe:
  - (a) hacer detener el reloj;
  - (b) hacer la seña a la autoridad del banco, usando la seña de manos apropiada [Apéndice B],
  - (c) usar el término específico: “apercibimiento”, “advertencia”, “suspensión” o “expulsión”;
  - (d) avisar al jugador por cuál comportamiento se aplica la acción;
  - (e) comunicar qué acción seguirá si el comportamiento no cambia.
- (v) El co-árbitro podrá hacer detener el reloj si observa un acto de juego antirreglamentario que no fue visto por el árbitro en control y una sanción no se ha otorgado ya por la infracción. Tales casos deberían limitarse a acciones graves que requieran una advertencia, una suspensión o una expulsión.
  - (a) El co-árbitro hará sonar inmediatamente el silbato para detener el reloj y brindará detalles del juego antirreglamentario al árbitro en control con una recomendación de la acción que debería ser tomada.
  - (b) El árbitro en control tomará la decisión final acerca de la acción a ser tomada y el juego se reiniciará.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

### **13.1.1 El apercibimiento**

Un árbitro podrá apercibir a un jugador y avisarle que un determinado comportamiento deberá cambiar.

- (i) Solo se podrá apercibir a un jugador una vez por una acción determinada de juego sucio.
- (ii) Si el jugador es apercibido por diferentes acciones de juego sucio, el árbitro deberá considerar aumentar la sanción a una advertencia.

### **13.1.2 La advertencia**

Si un jugador continúa cometiendo una infracción después de recibir un apercibimiento por un comportamiento específico, el árbitro le dará una advertencia al jugador.

- (i) Cuando fuera apropiado, se podrá dar una advertencia aun sin un apercibimiento previo.
- (ii) Un jugador podrá recibir solo una advertencia por partido.

### **13.1.3 La suspensión**

El árbitro suspenderá a un jugador después de una advertencia si el jugador continúa infringiendo las reglas del juego antirreglamentario.

- (i) Cuando fuera apropiado, el árbitro podrá suspender a un jugador aun sin una advertencia previa.
- (ii) Un jugador podrá recibir solo una suspensión por partido.
- (iii) Todo jugador que es suspendido deberá abandonar la cancha inmediatamente.
- (iv) Mientras está fuera de la cancha, el jugador deberá sentarse en el banco de los árbitros bajo la supervisión del árbitro suplente.
- (v) No se permitirá un sustituto y la posición del jugador suspendido se dejará vacante a menos que este jugador sea el Centro. En este caso, un jugador deberá trasladarse para jugar como Centro durante la suspensión.
- (vi) El período de suspensión de 2 minutos de tiempo de juego comienza cuando el partido se reanuda. Una vez que el período de suspensión haya sido completado, el jugador podrá volver a la cancha en la próxima pausa del juego (después de que un tanto sea marcado, durante una interrupción o intervalo, cuando una sanción sea otorgada, cuando se realice un saque de banda o un salto).
- (vii) El jugador suspendido volverá a la posición original de juego y cualquier jugador que se haya trasladado para jugar como Centro durante la suspensión volverá a la posición de juego previa.
- (viii) Un jugador suspendido podrá reunirse con el equipo en cualquier intervalo que ocurra durante la suspensión, pero deberá volver al banco de los árbitros cuando el juego se reanude.

### 13.1.4 La expulsión

El árbitro expulsará a un jugador de la cancha después de una suspensión si el jugador continúa infringiendo las reglas del juego sucio.

- (i) Cuando fuera apropiado, un árbitro podrá expulsar a un jugador de la cancha aun sin suspensión previa.
- (ii) Un jugador que ha sido expulsado no podrá volver a intervenir en el partido.
- (iii) Un jugador que ha sido expulsado deberá dejar la cancha inmediatamente.
- (iv) El jugador se deberá presentar ante las autoridades del equipo correspondiente en el banco del equipo y no podrá volver a entrar al campo de juego.
- (v) No se permitirá ningún sustituto y la posición del jugador quedará vacante por el resto del partido a menos que el jugador sea el Centro. En este caso, un jugador deberá trasladarse para jugar como Centro y la posición de este jugador quedará vacante por el resto del partido.

## 13.2 EL JUEGO ANTIRREGLAMENTARIO

Se considerará juego antirreglamentario todo lo que un jugador haga dentro del campo de juego que se oponga a la letra y el espíritu del Reglamento o no esté de acuerdo con los estándares aceptados de buen espíritu deportivo. Incluye el juego desleal, el juego peligroso y la mala conducta.

### 13.2.1 Juego desleal

Ningún jugador deberá jugar de forma desleal. Esto incluye demorar el juego, las infracciones intencionales (incluyendo cuando la pelota no está en juego), las infracciones persistentes, la intimidación o la represalia.

- (i) Demorar el juego  
Ningún jugador podrá intencionalmente perder el tiempo o demorar el juego.

**Sanción:** *Pase de penal el cual se ejecutará en una posición más ADELANTADA (a menos que el equipo no infractor se ponga en desventaja) y el jugador es apercibido.*

1. *La sanción podrá ser ADELANTADA hasta la mitad de un tercio (podrá ser hasta adentro del círculo de meta si la infracción es en el tercio de meta).*
2. *El infractor se parará fuera de juego en la nueva posición. Si es en un área fuera de posición, el infractor se trasladará hasta el borde de esta área.*

- (ii) La infracción intencional  
Ningún jugador podrá intencionalmente infringir una regla.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador es apercibido. Si el jugador continúa infringiendo, recibirá una ADVERTENCIA o, si lo considera apropiado, el árbitro lo suspenderá.*

- (iii) Las infracciones persistentes  
Ningún jugador debe continuar infringiendo una regla o una combinación de reglas repetidamente.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador es apercibido. Si el jugador continúa infringiendo, recibirá una ADVERTENCIA o si lo considera apropiado, el árbitro lo suspenderá.*

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- 
- (iv) La intimidación  
Ningún jugador, con o sin la pelota, podrá intimidar a un adversario usando un comportamiento intencional (incluyendo comentarios verbales) con el objeto de distraerlo.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador es apercibido.*

- (v) La represalia  
Ningún jugador podrá tomar represalias aunque el adversario infrinja el Reglamento.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador es apercibido. Si la acción se considera grave, será ADVERTIDO o SUSPENDIDO.*

### 13.2.2 El juego peligroso

Un jugador no podrá realizar ninguna acción, imprudente o peligrosa que pueda afectar la seguridad de otro jugador. Tales acciones podrán incluir, pero no estarán limitadas a:

- (i) golpear con el puño, patear, hacer tropezar o pegarle a un jugador con cualquier parte del cuerpo;  
(ii) hacer que un jugador que está en el aire caiga al interponerse en el camino de ese jugador.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador será advertido, suspendido o si la falta es grave, expulsado.*

### 13.2.3 La mala conducta

Se considera mala conducta cualquier comportamiento contrario a los estándares del buen espíritu deportivo.

- (i) Disentir con un árbitro

Ningún jugador podrá discutir un fallo dado por un árbitro o dirigirse a un árbitro con lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos. Si la declaración de un árbitro no es claramente oída, el jugador podrá pedir al árbitro que repita la infracción penalizada o pedir que aclare cuál es el lugar desde donde debe hacerse efectiva una sanción.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador recibe un apercibimiento o es ADVERTIDO. En un caso grave, el árbitro podrá suspender al jugador*

- (ii) Las acciones contrarias al buen espíritu deportivo

Ningún jugador deberá actuar de forma contraria a los estándares aceptados del buen espíritu deportivo.

**Sanción:** *Pase de penal y el jugador recibe una ADVERTENCIA o es SUSPENDIDO. En un caso grave, el árbitro podrá expulsar al jugador.*

---

### 13.3 LA DISCIPLINA DE LAS AUTORIDADES DEL EQUIPO Y DE LOS JUGADORES DEL BANCO

Durante el juego las autoridades del equipo y los jugadores del banco deberán permanecer en el banco del equipo, salvo en el caso que los jugadores del banco tengan una razón válida para dejarlo (por ejemplo: para la entrada en calor).

- (i) Durante un partido, las autoridades del equipo y los jugadores del banco no podrán:
  - (a) criticar a los árbitros o a sus decisiones;
  - (b) usar lenguaje y/o gestos ofensivos, insultantes o abusivos;
  - (c) hacer uso excesivo de ruido o de la interrupción;
  - (d) alentar el juego antirreglamentario de los jugadores dentro la cancha.

**Sanción:** *Pase de penal para el equipo que no cometió la infracción desde donde estaba la pelota cuando el partido se detuvo. Si la pelota estaba fuera de la cancha, el penal se ejecuta dentro de esta en línea con el lugar donde la pelota estaba fuera de la cancha. Ningún jugador deberá permanecer fuera de juego para el pase de penal.*

- (ii) Cualquiera de los dos árbitros podrá hacer detener el reloj y notificar a la persona o a las personas involucradas con respecto a tal comportamiento.

Se usará normalmente la siguiente sucesión de acciones:

- (a) apercibimiento,
  - (b) advertencia,
  - (c) ordenar que la persona sea retirada del recinto de juego.
- (iii) Podrá indicarse que una advertencia, si correspondiera, aplica a todas las autoridades del equipo y a los jugadores del banco del equipo involucrado.

**Sanción:** *Pase de penal para el equipo que no cometió la infracción ejecutado desde donde estaba la pelota cuando el partido se detuvo. Si la pelota estaba fuera de la cancha, el penal se ejecuta dentro de esta en línea con el lugar donde la pelota estaba fuera de la cancha. Ningún jugador deberá permanecer fuera de juego para el pase de penal.*

- (iv) En caso que las autoridades del equipo o los jugadores del banco no obedezcan las acciones de los árbitros, el árbitro pide al organizador del evento que los retire del recinto de juego por el resto del partido (incluyendo cualquier contacto con el equipo durante los intervalos).

## APÉNDICE A: PAUTAS PARA EL PARTIDO

Estas pautas para el partido deberán usarse junto con el Reglamento de Netball de la INF (edición 2020).

Las autoridades deberán conocer todas las normas para la competencia y el Manual para las Autoridades Técnicas de la INF en lo que se refiere a la interacción con los árbitros.

### REGLA 3. LAS ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

- (i) [Reglas 3.1 – 3.3]. El organizador del evento preparará el recinto, los aros y la pelota de acuerdo a las especificaciones establecidas.
- (ii) Antes de que un partido empiece, los árbitros:
  - (a) [Regla 3], inspeccionarán el recinto de juego, los aros y las pelotas del partido para controlar que cumplen con el Reglamento y proveen un medioambiente seguro para el juego.
  - (b) [Regla 3.2]. Estos controles deberán incluir las redes y los protectores acolchados de los postes de los aros, (los cuales deberán cubrir toda la longitud de estos).
- (iii) [Regla 3.3]. El organizador del evento proveerá por lo menos dos pelotas. Estas deberán cumplir con todas las especificaciones requeridas y estar en buen estado.
  - (a) Los árbitros seleccionarán la pelota para el partido y una pelota de repuesto que permanecerá en el banco oficial.
  - (b) La misma pelota se usará durante todo el partido a menos que los árbitros decidan que debe ser reemplazada.
  - (c) Se detendrá el reloj en caso de que haya sangre sobre la pelota para permitir que la limpien o reemplacen. En todas las otras situaciones, no se detendrá el reloj para que la pelota sea secada, en lugar de esto, la pelota deberá ser reemplazada.

### REGLA 4. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- (i) Antes de un partido, los árbitros decidirán junto con el organizador del evento:
  - (a) [Regla 4.1 (i)] la duración del intervalo de medio tiempo.
  - (b) [Regla 4.2] si se jugará tiempo suplementario en caso de un empate al final del partido, incluyendo la duración de cada mitad.
- (ii) Durante un intervalo, los árbitros se podrán retirar del recinto de juego. Si se van ambos árbitros, el árbitro suplente permanece allí para controlar que no se produzcan cambios en el campo de juego que pudieran requerir una nueva inspección.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

## REGLA 5. EL PERSONAL DEL PARTIDO

- (i) [Regla 5.1.1 (iv)]. Antes del partido, los árbitros revisarán a los jugadores en sus respectivos vestuarios para asegurarse de que cumplen con todos los requisitos.
  - (a) Se recomienda que ambos árbitros hagan juntos la revisión de cada equipo.
  - (b) Los árbitros deberán recordarles a los jugadores que controlen que no están usando accesorios ni joyas antes de realizar la inspección.
  - (c) Los árbitros deberán quedar satisfechos de que el cabello esté debidamente recogido hacia atrás para que no constituya un peligro o distracción para otros jugadores en la cancha.
- (ii) [Regla 5.1.1 (v) (a)]. Los capitanes tirarán al aire una moneda para elegir el primer pase de centro o el extremo de meta. Este procedimiento se realizará en el campo de juego y deberá ser observado por el árbitro suplente. Los dos capitanes notificarán el resultado a los planilleros y a los árbitros.
- (iii) [Regla 5.2.1 (i)]. Después de que los capitanes hayan tirado la moneda, los árbitros repetirán el procedimiento para elegir el extremo de meta:
  - (a) Mientras los árbitros tiran la moneda deberán ser observados por el árbitro suplente.
  - (b) Un miembro de cada equipo podrán pedir estar presentes para observar mientras los árbitros tiran la moneda.
- (iv) Antes de que el partido comience, los árbitros deberán:
  - (a) [Regla 5.1.1 (i)], revisar que los jugadores cumplan con los requisitos para jugar y para que los equipos puedan ser fácilmente distinguidos en la cancha. Si es necesario, se les pedirá a los equipos que usen pecheras que los distinga más fácilmente, o, si está disponible, un uniforme alternativo;
  - (b) [Regla 5.1.1 (v) (d)], identificar quién es el capitán dentro de la cancha para cada equipo. Si el capitán deja la cancha durante el partido, los árbitros deberán asegurarse de que se les avise cuál jugador será el reemplazo del capitán;
  - (c) [Regla 5.1.2 (ii) (b)], confirmar que las personas encargadas de la asistencia médica primaria estén usando la apropiada identificación;
  - (d) controlar que el banco del equipo tenga un máximo de 12 jugadores y hasta 5 autoridades del equipo. No se le permitirá a ninguna otra persona o personas sentarse en el banco del equipo.

**Nota:** Si un doctor acreditado de un equipo está presente, se deberá sentar detrás del banco del equipo o en la “zona” que se encuentra enfrente, con los medios y otras autoridades técnicas. Las emergencias médicas podrán ocurrir en cualquier momento y deberá aplicarse el sentido común cuando estas emergencias requieran asistencia médica tan pronto como sea posible.
  - (d) [Reglas 5.3.1 and 5.3.2], asegurarse de que los planilleros y cronometradores estén listos para comenzar con sus obligaciones.
- (v) [Reglas 5.2.1 (ii)]. El sonido del silbato del árbitro comenzará y detendrá el partido como se explica a continuación:

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- 
- (a) Para indicar al cronometrador que comience a tomar el tiempo al comienzo de un período de juego o para reiniciar el juego después de una interrupción, un silbido largo con la seña de manos de los árbitros 1 [Apéndice B].
  - (b) Durante la jugada por una infracción, una pelota dividida, para reiniciar el juego después de un tanto, cuando sea necesario para indicar que la pelota está afuera de la cancha, un silbato medio con la correspondiente seña de manos [Apéndice B].
  - (c) Para indicar al cronometrador que detenga el reloj, un redoble de silbato medio acompañado de la seña de manos 2 [Apéndice B].
  - (d) Para finalizar un período de juego, un redoble de silbato largo.
- (vi) [Regla 5.1 (ii)]. Durante un partido:
- (a) Si el equipo tiene menos de 5 jugadores disponibles para entrar a la cancha, el árbitro hará sonar el silbato para terminar el juego y dará el partido como ganado al equipo adversario.
  - (b) Si un equipo tiene más de 7 jugadores en la cancha, el árbitro hará detener el reloj e indicará a los jugadores adicionales que dejen la cancha inmediatamente. Si los jugadores tardan en abandonar la cancha, el árbitro sancionará al o los infractores por demorar el juego [Regla 13.2.1 (i)].
- (vii) [Regla 5.2.2 (i)] El árbitro suplente deberá estar listo para entrar a la cancha rápidamente si es necesario reemplazar a un árbitro que esté lesionado o enfermo. Antes de ingresar a la cancha el árbitro suplente deberá asegurarse de estar informado sobre todo apercibimiento, advertencia, suspensión o expulsión que haya sido aplicada y las razones de los árbitros para tomar esa decisión.
- (viii) [Regla 6.1.2 (i) (a)]. Cuando se penaliza una infracción:
- (a) El árbitro determinará la infracción y la sanción al mismo tiempo con la seña de manos de los árbitros [Apéndice B]. En un partido muy rápido, debido a la velocidad de juego, los árbitros experimentados pueden solo determinar la infracción junto con la seña de manos apropiada. [Apéndice B].
  - (b) El árbitro indicará el lugar donde la sanción deberá ser cumplida. Mientras que es posible aplicar una flexibilidad razonable en toda la cancha, es importante que la posición esté claramente indicada en el círculo de meta o cuando comprende diferentes áreas de la cancha.

## REGLA 6. PROCEDIMIENTOS DEL PARTIDO

- (i) Antes del comienzo del partido y al final de un período, ambos árbitros controlan con el planillero qué equipo tiene el próximo pase de centro.
- (ii) [Regla 6.1.1 (iv)]. Durante todo el partido, ambos árbitros indicarán qué equipo realizará el pase de centro con la seña de manos de los árbitros 3 [Apéndice B]:
  - (a) [Regla 6.1.1 (iv) (a)]. Si los árbitros están en desacuerdo, el árbitro más cercano al banco oficial controlará el pase de centro con el planillero y se podrá detener el reloj mientras se realiza el control.
  - (b) [Regla 6.1.1 (iv) (b)]. Antes de que el partido comience, el organizador del evento avisa qué medio de comunicación usará el planillero. Si ambos árbitros indican incorrectamente el pase de centro, el planillero les avisará para que se pueda hacer un control y una notificación **deberá ser realizada antes de que se efectúe el pase de centro**. Un sonido audible debería ser

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

---

usado para este propósito con alertas de los árbitros para cubrir cualquier posible mal funcionamiento del sistema de sonido audible.

- (c) Si el reloj es detenido inmediatamente después de que un tanto ha sido marcado, el planillero indicará la dirección del pase de centro para reiniciar el partido.
- (d) Los árbitros podrán pedirle al planillero un “control del pase de centro”.
- (iii) Cuando la pelota sale de la cancha, el árbitro que controla la línea lateral o la línea de meta indica la dirección del equipo que realizará el saque de banda con la seña de mano de los árbitros 3 o 4 [Apéndice B].
- (iv) Para una interrupción:
  - (a) Cualquiera de los dos árbitros podrá detener el reloj según sea apropiado. Si un jugador está tirando al aro, el tiro podrá ser completado antes de que el juego se detenga, a menos que las circunstancias requieran que el reloj se detenga con urgencia.
  - (b) Durante una interrupción, ambos árbitros permanecerán en sus respectivas líneas laterales a menos que la situación requiera un procedimiento diferente.
- (v) Al final de cada período de juego:
  - (a) [Regla 5.3.2 (iii)]. El cronometrador le avisará a ambos árbitros simultáneamente cuando se ha alcanzado el tiempo especificado. El cronometrador debería usar una señal electrónica (sirena) y usar las alertas de los árbitros o una bocina manual para cubrir cualquier posible mal funcionamiento de la sirena.
  - (b) [Reglas 4.1 (iii) & 7.1.3 (iii)]. El árbitro con el control inmediatamente termina el juego. Si el juego debe extenderse para realizar un pase de penal, el árbitro avisará a los jugadores que se extenderá la duración del partido para que la sanción se ejecute.
  - (c) En caso de que el árbitro con el control no sepa que el partido debe terminar, el co-árbitro indicará el final del juego. Si el juego debe extenderse para que un pase de penal se ejecute, el árbitro con el control avisará a los jugadores que el tiempo se extenderá para que se ejecute el pase de penal.

## REGLA 7. LAS SANCIONES

- (i) [Regla 7.1.3 (i)]. Cuando se otorga un pase de penal, todos estarán “posicionados” para la sanción, cuando el jugador que ejecutará el pase de penal está correctamente ubicado, con la pelota, y el infractor está también correctamente ubicado. Se miden 3 (tres) segundos desde el momento en que **ambos** jugadores están en posición.

## REGLA 8. EL CONTROL DEL JUEGO

- (i) Se hará sonar el silbato como advertencia antes del comienzo del juego:
  - (a) 30 segundos antes del juego, un sonido medio.
  - (b) 10 segundos antes del juego, un sonido largo.
- (ii) Al comienzo de cada período de juego, el árbitro, cruzando la cancha, lleva la pelota al centro de la misma antes de trasladarse a la línea lateral.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

---

## REGLA 9. DURANTE EL JUEGO

- (i) [\[Regla 9.2\]](#). Si un jugador que se presentó tarde entrara a la cancha en un momento incorrecto, será enviado fuera de la cancha y el equipo infractor decidirá quién debería permanecer fuera del juego para el pase de penal.
- (ii) [\[Regla 9.3.1\]](#). Lesión/enfermedad o sangre:
- (a) Si un jugador en la cancha pide que se detenga el reloj, el árbitro preguntará “¿por qué?”. Si la razón se relaciona con lesión/enfermedad o sangre, se detendrá el reloj. El árbitro señala al jugador por quien el juego se ha detenido y dice en voz alta la posición. El árbitro ubicado al lado del banco le avisa al cronometrador la razón y cuál es el jugador involucrado.
  - (b) La/s persona/s encargada/s de la atención médica primaria **que estén usando la correcta identificación** podrán ingresar a la cancha para evaluar la lesión/enfermedad del jugador y ayudar al jugador a salir de la cancha. El jugador dejará la cancha y el juego se reanudará dentro de los 30 segundos (el cronometrador advertirá al árbitro cuando falten 10 segundos).
  - (c) Si la lesión/enfermedad es tal que el jugador no puede ser trasladado de manera segura afuera de la cancha dentro de los 30 segundos, la/s persona/s a cargo de la atención médica primaria alertará al árbitro más próximo y le avisará qué acción será la apropiada. Los árbitros también permanecerán alertas ante la necesidad de controlar si una demora parece probable. El árbitro decidirá cuánto tiempo se detendrá el reloj pero tratará de que el partido se reinicie tan pronto como sea posible.
  - (d) Cualquiera de los árbitros hará detener el reloj cuando vea sangre sobre un jugador, la pelota o la cancha. Si la sangre está sobre un jugador o sobre la ropa de un jugador, el jugador deberá abandonar la cancha dentro de los 30 segundos y no podrá retornar a la cancha hasta que se haya limpiado o cambiado la ropa.
  - (e) Todo otro jugador de cualquiera de los dos equipos con sangre sobre él o sobre su ropa deberá abandonar la cancha dentro de los 30 segundos y no podrá volver a la cancha hasta que se haya limpiado o cambiado la ropa.
  - (f) Si hay sangre en la cancha, se detendrá el reloj hasta que haya sido limpiada.
  - (g) Si hay sangre sobre la pelota, el reloj se detendrá hasta que esta haya sido limpiada u, opcionalmente, la pelota pueda ser reemplazada.
  - (h) Durante una interrupción por lesión/enfermedad o sangre, las autoridades del equipo y los jugadores del banco podrán trasladarse al área perimetral para que los jugadores puedan recibir indicaciones y/o hidratación.
  - (i) Cuando se detiene el reloj por sangre, lesión o enfermedad de un jugador, podrán realizarse sustituciones o cambios en el equipo por parte de los dos equipos en cualquier momento durante la interrupción. Los sustitutos no podrán entrar a la cancha hasta que el reloj se haya detenido. El jugador involucrado deberá abandonar la cancha antes de que el juego se reinicie.
  - (j) Todos los jugadores que no estén afectados o siendo sustituidos deberán permanecer dentro de la cancha.
- (iii) [\[Regla 9.3.2\]](#). Otras interrupciones:
- (a) Para todas las otras interrupciones, la decisión de detener el reloj y la duración de la interrupción será a discreción de los árbitros y cada árbitro actuará según corresponda.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

- (b) Es importante que se usen estándares consistentes cuando se decide si se debería detener el reloj cuando la pelota sale del campo de juego. La pérdida de tiempo de juego es igualmente importante en cualquier momento durante el partido, no solo en los minutos finales de un partido muy parejo.

### REGLA 13. LA GESTIÓN DEL JUEGO

- (i) Un árbitro **debe** actuar si se observa juego antirreglamentario y el reglamento establece **consecuencias claras** para el juego desleal, el juego peligroso y la mala conducta. Se espera que los árbitros dirijan con exactitud en estas situaciones así como con todas las otras infracciones. Ellos no deberían evitar tomar decisiones difíciles sin importar el tiempo transcurrido en un partido o cuáles puedan ser las consecuencias de dichas decisiones. Mientras se espera que los árbitros establezcan y mantengan estándares claros y el tono durante todo el partido, los jugadores son, en última instancia, los responsables de cambiar su propio comportamiento.
- (ii) Los árbitros poseen una variedad de estrategias para controlar un partido antes de recurrir a la gestión formal del juego. Estas deberían ser aplicadas de un modo que no sea oficioso ni arrogante. Cuando se usan hábilmente y con conocimiento, estas estrategias ayudan a minimizar las infracciones, asegurándose que los jugadores estén conscientes de los estándares que se requieren de ellos para que puedan ajustar su juego en consecuencia.

Las estrategias podrán incluir lo siguiente:

- una elección inteligente entre el uso del silbato o el uso de la ventaja;
- un cambio en la forma de comunicación;
- un consejo informal;
- hacer detener el reloj para hablar con los jugadores.

Se espera que estas estrategias se usen apropiadamente según lo requiera el contexto del partido.

La gestión formal del juego deberá aplicarse cuando ocurra juego antirreglamentario [\[Regla 13.2\]](#).

#### (iii) Elección inteligente entre el uso del silbato o el uso de la ventaja

A veces, será necesario que el árbitro use el silbato para penalizar una infracción. Otras veces, la aplicación calificada de la ventaja asegurará que el flujo del juego se mantenga sin perder el control o sin poner al equipo no infractor en desventaja.

Conseguir el equilibrio correcto aquí depende del juicio y la experiencia del árbitro.

#### (iv) Cambio en la forma de comunicación

Cuando los árbitros sienten la necesidad de comunicar un mensaje más fuerte, esto puede ser conseguido de diferentes formas, incluyendo:

- (a) Cambio en el tono del silbato, volumen o duración.
- (b) Cambio en el tono de voz, el volumen o la velocidad del discurso (calmo pero firme).
- (c) Pausa táctica para llamar la atención del jugador.

- (d) Firmemente especificar la posición del jugador primero, seguido de la infracción y la sanción.
- (e) Lenguaje corporal.
- (f) Contacto visual con el jugador.

**(v) Consejo informal**

Los árbitros deben contar con una variedad de frases que puedan usar para indicarles a los jugadores que necesitan cambiar su comportamiento sin necesidad de detener el reloj. Esto aplica a incidentes leves solamente.

Algunos ejemplos de frases efectivas, específicas que pueden ser usadas para cambiar el comportamiento del jugador incluyen: "Permanezca en su posición", "Ajuste la distancia".

Algunos ejemplos de frases ineficaces, inespecíficas que improbablemente cambien el comportamiento y que deberían ser evitadas: "Sea prolijo", "No más".

**(vi) Detener el reloj para hablar con los jugadores**

Los árbitros podrán hacer detener el reloj para hablar con los jugadores en la cancha sobre su comportamiento o para pedirle al Capitán que hable con cualquier jugador en la cancha cuyo comportamiento esté causando preocupación.

Si el árbitro pide al Capitán que hable con su/s jugador/es, los árbitros permitirán al Capitán el tiempo suficiente para hablar al o los jugadores involucrados y luego reiniciará el juego tan pronto como sea posible.

Detener el reloj agrega seriedad cuando hay un equipo que reincide en las infracciones o cuando los jugadores adversarios están probando los límites del juego limpio y el buen espíritu deportivo. Todos, incluyendo las autoridades del equipo y los jugadores del banco, comprenderán que el árbitro lo considera suficientemente importante como para detener el partido.

## APÉNDICE B: LAS SEÑAS DE MANOS DE LOS ÁRBITROS

**1A El inicio y el reinicio del juego**

El brazo es sostenido en alto, inclinado hacia la zona del aro del equipo con el pase.



**6 La ventaja**

El brazo es deslizado por delante del cuerpo hacia el extremo de meta del equipo con la ventaja



**1B El inicio y el reinicio del juego**

El brazo es sostenido en alto, inclinado hacia la zona del aro del equipo con el pase.



**7 El tanto marcado**

El brazo es sostenido en forma vertical



**2 Detener el reloj**

De frente al cronometrador, una mano vertical y otra horizontal formando una "T".



**8 El tanto sin marcar**

Los brazos se mueven por debajo de la cintura de un lado al otro, cruzándose



**3 Dirección del pase**  
*Para el pase de centro, sanción, saque de banda*

El brazo estirado hacia el costado señalando al extremo de meta del equipo con el pase



**9 El movimiento de los pies**

Las manos, palmas hacia abajo, se mueven verticalmente hacia arriba y abajo en direcciones opuestas



**4 Saque de banda – línea de meta**  
*para el equipo atacante en su extremo de meta*

El brazo en un ángulo hacia abajo, señalando hacia la base del aro



**10 El centro posicionado incorrectamente**

Las manos trazan un círculo horizontal



**5 Pelota dividida**

La mano, con la palma arriba, hace un movimiento rápido hacia arriba



**11 Fuera de posición o invasión**

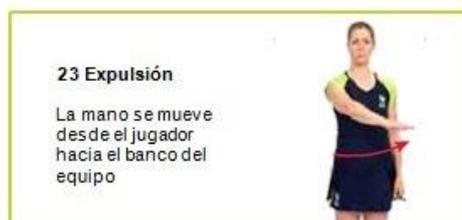
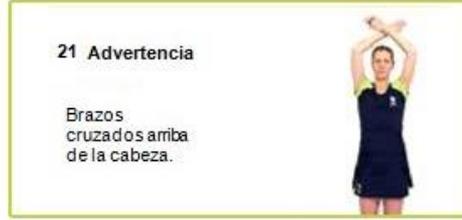
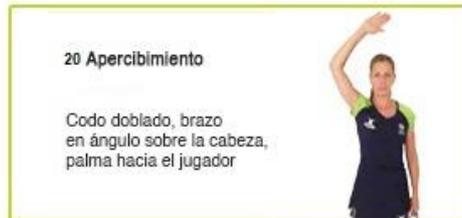
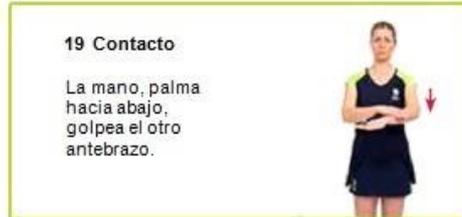
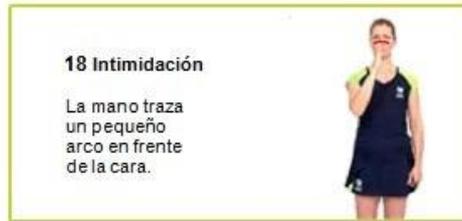
Las manos trazan un pequeño arco ascendente en la dirección del movimiento del jugador



Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.



Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

## APÉNDICE C: LA TERMINOLOGÍA DE LOS ÁRBITROS

Cuando se penaliza una infracción, los árbitros deben usar la terminología correcta para la infracción incluyendo el correcto uso de las posiciones de juego [Regla 5.1.1 (ii)] y las áreas de la cancha [Regla 3.1]. Después de una decisión claramente comunicada del árbitro [Regla 6.1.2 (i) (a)], los jugadores deberían ser capaces de entender la infracción y cambiar su comportamiento. A nivel internacional, la terminología usada deberá ser precisa y concisa. Para los partidos debajo del nivel internacional, podrá ser necesaria información adicional para asegurarse de que los jugadores estén conscientes de cómo necesitan cambiar su actitud.

REGLA	TERMINOLOGÍA QUE DEBE USARSE
8.2 Pase de centro ( <i>Centre Pass</i> )	8.2.1(i) incorrectamente posicionado ( <i>positioned incorrectly</i> ) 8.2.1 (ii) y (iii) invasión ( <i>breaking</i> ) 8.2.2 (iii), (iv) y (v) sin tocar ( <i>untouched</i> )
8.4.1 Fuera de la cancha ( <i>Out of Court</i> )	8.4.1 (c) pelota retenida ( <i>held ball</i> ) 8.4.1 (d) movimiento de los pies ( <i>footwork</i> ) En todas las otras situaciones, usar saque de banda incorrecto ( <i>incorrect throw in</i> )
8.5 Pelota dividida ( <i>Toss up</i> )	8.5.2 (ii) se movió prematuramente ( <i>moved early</i> ) 8.5.2 (iii) interferencia con la acción ( <i>interference with toss</i> )
9.4.1 Formas de jugar la pelota	9.4.1 (iii) y (vii) pelota retenida ( <i>held ball</i> ) 9.4.1 (iv) y (v) pelota jugada dos veces ( <i>replayed ball</i> ) 9.4.1 (vi) (a) patear ( <i>kick</i> ) 9.4.1 (vi) (b) caerse sobre la pelota ( <i>fall on ball</i> ) 9.4.1 (vi) (c) golpear ( <i>strike</i> ) 9.4.1 (vi) (d) rodar ( <i>roll</i> ) 9.4.1 (viii) jugar la pelota sobre el piso ( <i>playing the ball on the ground</i> ) 9.4.1 (ix) usar el poste del aro ( <i>using goalpost</i> )
9.6 Movimiento de los pies ( <i>Footwork</i> )	9.6 3 (i) arrastrar ( <i>drag</i> ) En todas las otras situaciones usar: movimiento de los pies ( <i>footwork</i> )
10.2 Requisitos para tirar al aro ( <i>Requirements for taking a shot</i> )	10.2 (i) (a) tiro incorrecto ( <i>incorrect shot</i> ) 10.2 (ii) interferencia con el tiro ( <i>interference with shot</i> )
12. Contacto ( <i>Contact</i> )	12.1 & 12.2 contact ( <i>contacto</i> ) 12.2.1 causar contacto ( <i>causing contact</i> ) 12.2.2 contacto inevitable ( <i>inevitable contact</i> ) 12.2.3 contacto simultáneo ( <i>simultaneous contact</i> )
Para todas las otras infracciones	Usar la terminología del título de la regla apropiada

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

## APÉNDICE D: LAS VARIANTES PARA OTROS NIVELES DE JUEGO

Podrá haber variantes con respecto al reglamento para partidos que no sean internacionales. La extensión de estas variantes dependerá del nivel de la competencia. Para las competencias del nivel de elite, es probable que se realicen pocos cambios, mientras que los cambios en partidos de niveles menores podrán ser más extensos.

Las decisiones con respecto a las variantes serán normalmente tomadas por la autoridad que controla la competencia. Cualquier variante deberá mantener la integridad del juego en la cancha y no deberá cambiar la forma en que se juega. A continuación figuran algunos ejemplos de variantes que podrían ser usadas:

### (i) Los equipos

- (a) Los equipos podrán estar compuestos por jugadores del mismo género o podrán ser mixtos.
- (b) Las autoridades del equipo podrán ser menos que las estipuladas y deberán, por lo tanto, cumplir con varias obligaciones. Sin embargo, la persona o las personas a cargo de la Asistencia Médica Primaria no deberán ser jugadores y es preferible que no desempeñen ninguna otra función.

### (ii) El equipamiento

- (a) Las canchas podrán estar en el exterior donde se podrán usar diferentes materiales para la superficie.
- (b) Mientras que para el juego internacional se usan pelotas de tres capas, en niveles inferiores podrán usarse pelotas de menor grado (2 capas). Las pelotas de 2 capas tendrán usualmente un nivel de inflado de 62-69 kPa (9-10 psi). Para los partidos jugados en el exterior, la pelota tendrá usualmente un nivel de inflado menor.

### (iii) La Duración

- (a) El partido podrá ser jugado en mitades en lugar de cuartos y estos podrán variar de longitud hasta un máximo de 20 minutos.
- (b) Los cuartos podrán ser de una duración menor.
- (c) Los intervalos podrán ser de una duración menor.
- (d) Los requisitos para el tiempo extra podrán variar.

### (iv) Las autoridades del partido y las autoridades técnicas

- (i) No siempre se designará un árbitro suplente.
- (ii) El número de autoridades técnicas podrá ser menor (por lo menos, deberá designarse un planillero y un cronometrador).
- (iii) Los árbitros podrán usar términos más específicos, si fuera necesario, para clarificación, por ejemplo, para “pase de penal” el árbitro podrá decir: “pase de penal o tiro al aro”.

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

**(v) Los partidos para los jugadores jóvenes**

Es probable que los niños en edad de escuela primaria que están recién comenzando a jugar Netball necesiten modificaciones extensivas para tomar en cuenta las diferencias en la estatura, la fuerza y el nivel de las habilidades. De este modo, podrá usarse un aro de menor altura o una pelota de menor tamaño. Se podrá desarrollar un juego modificado con variantes del Reglamento de juego para tomar en cuenta las necesidades de tales jugadores.

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---

**NOTAS:**

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN

---

Copyright © 2020 International Netball Federation.

Todos los derechos reservados.

Ninguna parte de esta publicación podrá reproducirse, almacenarse en un sistema de recuperación o ser transmitida de ninguna forma o por cualquier medio, sin previo consentimiento por escrito de la Federación Internacional de Netball, ni podrá circular con ninguna otra forma de encuadernación o tapa diferente de aquella en la cual está publicada.

---