

Hándbol

Aspectos técnicos, tácticos y reglamentarios

Prof. Víctor Gadea

Hándbol

La cancha y sus medidas.

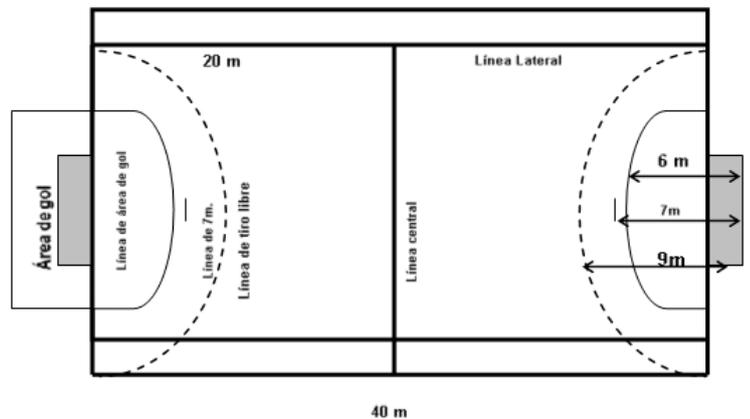
Largo: 40 mts. Ancho: 20 mts.

Línea de área: 6 mts. desde el arco.

Línea de tiro libre: 9 mts. desde el arco.

Línea de tiro penal: 7 mts del arco.

Medidas del arco: 3 mts. de largo x 2 mts. de alto.



Tiempo de juego: 2 tiempos de 30 minutos. Quien convierta mayor cantidad de goles será el ganador.

Cantidad de jugadores: juegan 7 jugadores en cancha (6 + el golero), habiendo 5 jugadores en el banco de suplentes.

Faltas técnicas:

- Caminar: cuando se dan más de 3 pasos con la pelota tomada sin picar.
- Doble dribling: cuando luego de picar la pelota, la tomo y la vuelvo a picar.
- Pié: cuando la pelota toca a algún jugador de rodillas para abajo.
- Foul o falta: pegar, agarrar o quitar la pelota de la mano a un contrario.
- Invasión de área: cuando un jugador pisa o entra al área.
- Pase al golero estando éste dentro del área.
- 3 segundos: cuando un jugador tiene la pelota en la mano por más de 3 segundos sin pasarla o picarla.

Todas estas faltas se realizan desde el lugar que se cometieron por parte del equipo contrario.

¿Cuándo se sanciona con tiro penal?

2 situaciones:

1. Cuando se le comete infracción o falta a un atacante en clara posición o chance de gol.
2. Cuando un defensor entra a su área obteniendo de esto una ventaja deportiva.

¿Cuándo se convierte un gol?

El gol puede conseguirse tanto en medio del juego como de cualquier saque, sea de golero, desde el lateral, saque de centro, tiro libre o penal. Se considera un gol si la pelota rebasa totalmente la línea de gol.

El golero o portero:

Es el único que puede estar dentro del área de 6 mts; puede atajar con cualquier parte del cuerpo. Al salir del área, es un jugador más, aunque no puede salir con la pelota en posesión ni entrar al área desde fuera con ella (tiro libre).

¿Hay corner o tiro de esquina en Hándbol?

R: Sí. Cuando la pelota es tocada por último por un defensor y sale por la línea de fondo, o cuando el golero la tira intencionalmente por la línea final. Si la pelota es tocada por el golero en acción de atajar un remate y se va por al línea final, no se cobra saque de esquina sino saque de arco.

Sanciones disciplinarias:

Las infracciones son sancionadas progresivamente, comenzando con una amonestación hacia sanciones más severas (siempre y cuando la gravedad de la falta no amerite una sanción directa más rigurosa).

Amonestación: -llamado de atención (tarjeta amarilla), cuando, a criterio del juez, se comporta antirreglamentariamente con el contrario o si lo hace de forma repetida. Actitud antideportiva por primera vez.

Exclusión (2 minutos fuera de la cancha): - reiteración de comportamiento antirreglamentario.

- si un jugador no deja la pelota en el suelo una vez sancionada una infracción.
- Actitud antideportiva repetida.
- Cambio de jugador antirreglamentario.
- A partir de la tercera tarjeta mostrada a un equipo, todas las amonestaciones son exclusiones.

Descalificación (tarjeta roja) donde el jugador no puede jugar el resto del partido pero pasados los 2 minutos puede entrar otro jugador del equipo:

- actitud antideportiva grave.

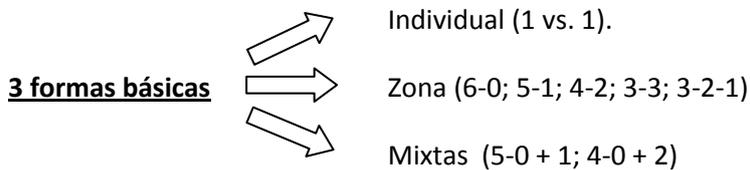
- Infracción grave contra un contrario.
- Tercera exclusión.
- Agresión fuera del terreno de juego.

Expulsión (señalado por el cruce de antebrazos a la altura de la cabeza por parte del juez) donde el jugador no puede jugar el resto del encuentro ni tampoco puede ingresar un compañero por él.

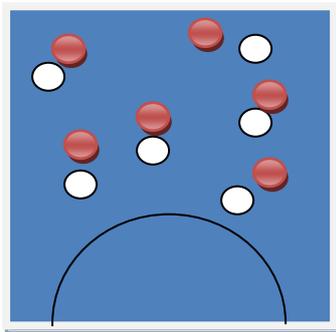
- agresión grave dentro del terreno de juego.

Táctica defensiva.

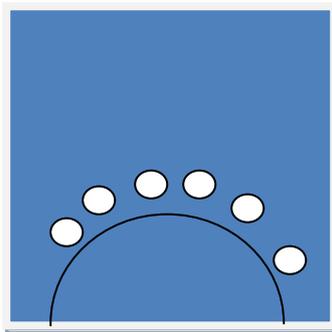
Formas de marcar:



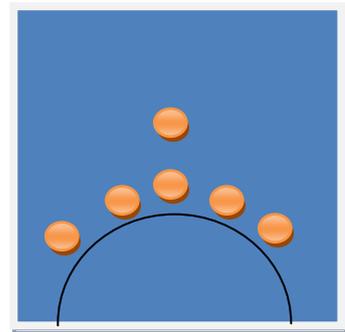
Individual



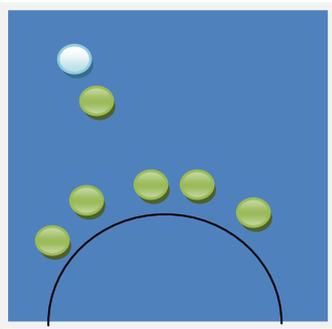
Zonal o 6-0



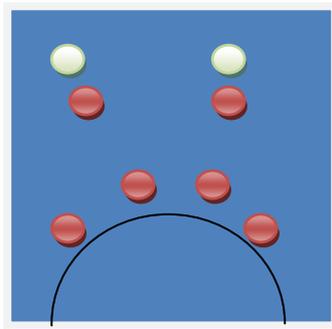
Zona 5-1



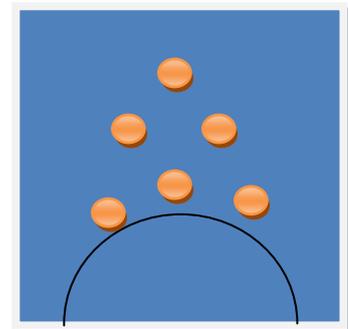
Mixta 5-0 + 1



Mixta 4-0 + 2



Zona 3-2-1



¿De qué depende la táctica o forma de marcar o defender de un equipo?

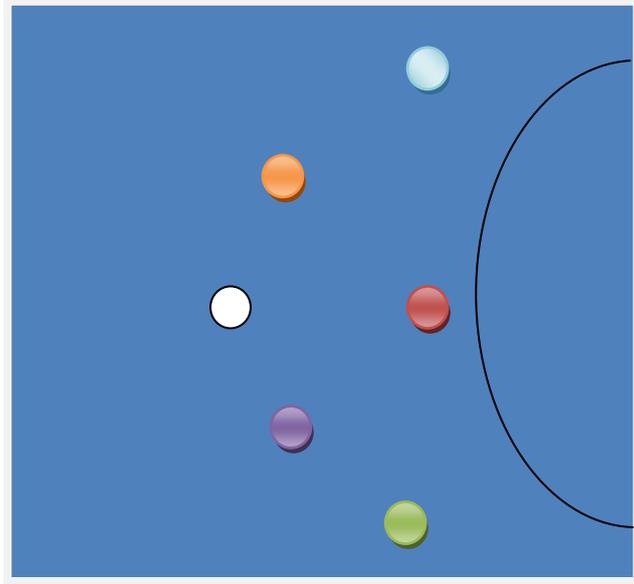
R: Múltiples son las razones, como por ejemplo la característica de los jugadores de mi equipo, las características del equipo contrario, cómo va el partido (si vamos en ventaja o desventaja) y el tiempo de juego.

Táctica ofensiva o de ataque.

Se refiere a la formación y disposición de los jugadores en el ataque.

Nombraremos entonces a los jugadores según su posición:

- 1- *Armador central o base.* ○
- 2- *Armador lateral izquierdo.* ●
- 3- *Armador Lateral derecho.* ●
- 4- *Circulador extremo derecho.* ●
- 5- *Circulador extremo izquierdo.* ●
- 6- *Pivot.* ●



Básicamente encontramos 3 sistemas ofensivos:

- a- **3:3** con 2 extremos, uno de cada lado, 2 laterales, también uno de cada lado, un armador central y un pivot.
- b- **2:4**, con 2 armadores laterales, dos extremos y dos en posición de pivot.
- c- **4:2**, con cuatro armadores, 2 laterales y 2 centrales y 2 circuladores o pivots.

