



REGLAMENTO OFICIAL DE KIN-BALL SPORT

EDICIÓN 2003

Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M^º Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden
ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Índice

- Artículo 1. Definición**
- Artículo 2. Instalación y material**
 - 2.1 Límites del terreno de juego y dimensiones
 - 2.2 El balón oficial
 - 2.3 Equipamiento
- Artículo 3. Equipos**
 - 3.1 El papel del entrenador y del entrenador adjunto
 - 3.2 El papel del capitán del equipo
 - 3.3 Papeles y deberes del jugador
- Artículo 4. Los oficiales**
 - 4.1 El árbitro jefe
 - 4.2 El árbitro adjunto
 - 4.3 Utilización de los brazaletes de árbitros
 - 4.4 El marcador
 - 4.5 El cronometrador
- Artículo 5. Reglas de juego**
 - 5.1 Duración del partido
 - 5.2 Desarrollo del partido
 - 5.3 Llamada
 - 5.4 Lanzamiento del balón
 - 5.5 Intención de dañar
 - 5.6 Recepción del balón
 - 5.7 Regla de pasos
 - 5.8 Las reglas de cinco y diez segundos
 - 5.9 Reinicio del juego

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

5.10 Procedimientos de reclamación en juego

5.11 Ataque injustificado

5.12 Límites del terreno

Artículo 6. Puntuación

6.1 Calculo de puntuación

6.2 Ganador del partido

6.3 Primer aviso

6.4 Avisos repetidos

Artículo 7. Obstrucción

7.1 Obstrucción voluntaria

7.2 Obstrucción involuntaria

Artículo 8. Espíritu deportivo y ética

Artículo 9. Reglas del cronometro

9.1 Tiempos de juego

9.2 Tiempos muertos

9.3 Procedimientos de arbitraje de un tiempo

muerto

Anexo A Carta de espíritu deportivo.

Anexo B Procedimientos oficiales de arbitraje

Anexo C Atribución de puntos acumulados

Anexo D Espíritu deportivo

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

ARTÍCULO 1. DEFINICIÓN

Un partido de KIN-BALL sport se juega entre 3 equipos de 4 jugadores sobre el terreno de juego. El objetivo de este deporte es coger el balón con cualquier parte del cuerpo, por parte del equipo llamado a recibir, antes de que este toque el suelo. El equipo que coge el balón vuelve a lanzarlo a otro equipo y el juego continúa hasta que alguno cometa una falta. Si el equipo llamado a recibir el balón no lo consigue, se le da un punto a cada uno de los otros dos equipos.

ARTÍCULO 2. INSTALACIÓN Y MATERIAL DE JUEGO

2.1. Límites y dimensiones del campo de juego

La superficie de juego está delimitada por las paredes, el suelo, las vallas o por cualquier otro objeto fijo que se encuentre en el Gimnasio.

Las dimensiones del terreno de juego pueden variar en relación a las medidas de la sala, sin sobrepasar los 21,4x21,4 m. Si hay líneas que delimiten este área, deben ser del mismo color; continuas y con un ancho mínimo de 5 cm.

2.2. El balón oficial

El balón oficial de KIN-BALL sport debe tener 1,22 m de diámetro, de marca OMNIKIN e identificado con el distintivo oficial de la Federación Internacional de KIN-BALL sport (F.I.K.B.).

2.3. Equipamiento

- a) Petos en los 3 colores oficiales: rosa, gris y negro.
- b) Un cronómetro perfectamente visible para los espectadores y todas las personas implicadas en el juego.
- c) Un sonido que indique el inicio y el fin de cada periodo o del partido. Este puede estar integrado en el reloj o ser completamente independiente (p.ej: una trompeta o una sirena de aire comprimido).
- d) Un marcador, de acuerdo con las normas de la F.I.K.B. visible para el público y todas las personas implicadas en el juego.
- e) Una hoja de acta oficial de la F.I.K.B., que debe ser rellenada por el mesa antes, durante y después del partido.
- f) Una bomba de inflar que siga las normas de la F.I.K.B.
- g) Un dado con 6 caras identificando a cada uno de los colores oficiales, a razón de 2 caras por color.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

ARTÍCULO 3. EQUIPOS

Cada equipo está formado por un mínimo de 4 jugadores y un máximo de 8, entrenador principal, asistente y fisioterapeuta.

Siempre debe haber 4 jugadores de cada equipo en el área de juego.

3.1. Entrenador principal y asistente

- a) Ellos junto a sus equipos, deben respetar las reglas y normas del partido y de la carta de Espíritu deportivo. En consecuencia, su comportamiento entra dentro de la jurisdicción del árbitro.
- b) Son los responsables del comportamiento de su equipo, dentro del área de juego y en el banquillo.
- c) Deben tener una filosofía de 'juego limpio'.
- d) Deben mantener la calma y el auto-control durante el juego.
- e) Deben conseguir que los jugadores respeten las decisiones arbitrales.
- f) Debe supervisar el trabajo del capitán.
- g) Sólo los entrenadores que figuren en el acta pueden permanecer durante el partido, ya sea delante o detrás de su banquillo.

Comentario: Un acompañante, es decir, una persona autorizada a estar en el banquillo de un equipo es responsable de sus hechos y gestos. En consecuencia su comportamiento cae bajo la jurisdicción del árbitro.

3.2. Capitán del equipo

- a) Representa a su equipo en el campo. Es el único miembro del equipo que puede dirigirse al árbitro para informarse sobre la aplicación o interpretación de las reglas. Debe hacerlo cortésmente, únicamente si es necesario hacerlo, y solo cuando el balón no esté en juego.

Se considera que un balón no está en juego cuando se ha pitado una falta, en un tiempo muerto o cuando el árbitro, por cualquier razón interrumpe el juego.

Si el capitán del equipo está en el banquillo puede, en el momento oportuno, entrar en el campo para preguntar o pedir información al árbitro.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) Si durante un partido el capitán debe dejar de jugar (lesión) y no puede asumir su papel, el entrenador deberá designar al árbitro principal a otro jugador como capitán del equipo para el resto del partido.
- c) Puede pedir un tiempo muerto.

3.3. Funciones y deberes del jugador

- a) Debe conocer las reglas del juego y atenerse a ellas.
- b) Debe aceptar las decisiones arbitrales con deportividad. Si hay alguna duda, es el capitán el único que puede pedir aclaraciones al árbitro.
- c) Debe actuar de forma deportiva y según los siguientes principios:
 - Ser cortés con árbitro y oponentes.
 - Evitar acciones o actitudes que intenten influenciar sobre las decisiones arbitrales.
 - Evitar actitudes o acciones encaminadas a perder tiempo.
 - No pedirle explicaciones al árbitro (excepto capitán).
 - No contestar las decisiones arbitrales.
 - No protestar (no formular protestas).

ARTÍCULO 4. LOS ARBITROS

4.1. Arbitro principal

- a) Debe actuar de acuerdo con todas las reglas del juego.
- b) Debe decidir las faltas leves y graves.
- c) Debe elegir al azar el equipo que empezará el partido (ver artículo 5.2.a).
- d) Tiene la última decisión en todos y cada uno de los juegos. Esta decisión no puede ser discutida ni por los entrenadores ni por los jugadores.
- e) Puede pedir tiempo muerto por cualquier razón.
- f) Tiene el poder de decidir sobre cualquier punto no especificado en este reglamento.

Comentario: El árbitro debe dar parte al organizador de la competición sobre cualquier litigio que ocurra durante el partido que no conste en las normas.

- g) Equipamiento arbitral:
 - Uniforme amarillo con la palabra ÁRBITRO escrita en negro en la espalda.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- Calzado deportivo.
 - Silbato
 - Una insignia que le identifique como Arbitro principal nivel III.
 - Brazaletes con los colores oficiales.
- h) Tienen el poder de decidir sobre cualquier infracción de las reglas cometido dentro o fuera del campo. De cualquier forma, una vez el árbitro haya firmado el acta en su parte inferior, se termina la relación de los árbitros con el encuentro. Esto significa que el árbitro principal anotará en el acta cualquier incidente que incluya jugadores, entrenadores o asistentes que adopten conductas antideportivas durante el periodo que separa el final del partido con la firma del acta. Los apercibimientos durante este periodo serán considerados graves y únicamente los puntos de espíritu deportivo serán contabilizados.
- i) Tiene la potestad de descalificar a un jugador y/o a un equipo si, después de haber recibido un apercibimiento discute la jugada o se niega a continuar el partido o si, por sus actos, impide que el partido continúe.
- j) El árbitro principal puede ser reemplazado si cae lesionado durante el partido y es incapaz de continuar su labor.
- k) Debe examinar el equipamiento de los jugadores y rechazar cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores sobre el campo (relojes, joyas, gorras...).

4.2. Arbitro asistente

Estará presente a partir del nivel 3 de arbitraje para un partido de alto nivel. Asiste al principal sobre el cumplimiento de las reglas.

4.3. Uso de brazaletes arbitrales

Es el método oficial para identificar faltas. Debe colocarse de la manera siguiente:

- El negro queda sobre el bíceps.
- El gris sobre la muñeca, en el mismo brazo que el negro.
- El rosa sobre la otra muñeca.

4.4. El anotador

- a) Está a cargo de la mesa para el conteo de puntos.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) Está a cargo del acta, donde debe escribir todo lo que sea necesario para el desarrollo del juego.
- c) Registra los apercibimientos personales y colectivos, así como los tiempos muertos, con la supervisión del árbitro principal.
- d) Debe avisar inmediatamente al árbitro principal la expulsión de un jugador en su 2º apercibimiento menor y de un equipo en su 4º apercibimiento menor (ver art. 6.4.).
- e) Realiza sus funciones en la mesa del marcador.

4.5. Cronometrador

- a) Se encarga de cronometrar el tiempo de cada periodo y del partido.
- b) Se encarga también del tiempo entre periodos.
- c) Se encarga también de cronometrar los tiempos muertos. En este caso debe avisar al árbitro principal, mediante una señal acústica, después del inicio del tiempo muerto.
- d) Avisa al árbitro en caso de cualquier problema con los tiempos.
- e) Anuncia el final del tiempo de juego, para cada periodo y para el partido usando una potente señal acústica. Ésta hace que el balón quede “fuera de juego” y detiene el juego.

Comentario: Si no funciona la señal, debe usar cualquier otra cosa y alertar al árbitro inmediatamente.

El cronómetro empieza a contar cuando el árbitro pone el balón en juego mediante dos cortos pitidos seguidos.

- f) Realiza sus funciones en la mesa del cronometrador.

ARTÍCULO 5. REGLAS DEL JUEGO

5.1. Duración del partido

- a) Un partido de KIN-BALL sport consta de 3 periodos de 15 minutos.
- b) Está permitido una pausa de 5 minutos entre periodos. El equipo con menor puntuación relanza el juego. Si hay empate entre dos o más equipos, se sortea entre los equipos implicados (ver art. 5.2a).

Comentarios: La organización puede modificar la duración oficial del partido, de acuerdo con el tipo y categoría del

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

torneo. Para una competición importante la decisión la tomará la F.I.K.B.

Los modelos más usados son:

- *3 periodos de 15 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 5 minutos.*
- *3 periodos de 7 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 2 minutos.*
- *2 periodos de 7 minutos cada uno, con un descanso entre ellos de 1 minuto.*

5.2. Desarrollo del partido

- a) El sorteo: Los capitanes de los equipos y el árbitro principal se sitúan en el centro del campo para realizarlo. Los demás miembros del equipo esperan en sus respectivos banquillos. Tras el sorteo, los árbitros llaman a los jugadores para que entren en el campo con un largo pitido.

Comentarios: En arbitrajes de nivel 3, el sorteo lo realiza el árbitro asistente.

- b) Saque inicial: El árbitro apunta el balón indicándolo con la mano y realiza 2 pitidos cortos seguidos. El primer golpeo del partido o de un periodo debe hacerse desde el centro del campo.

Si durante el saque inicial de partido o periodo, el o los jugadores desplazan el balón, el árbitro sancionará al equipo infractor con una falta por desplazamiento ilegal del balón. Esta regla se aplica igualmente durante cualquier reinicio del juego.

Comentarios: En arbitrajes de nivel 3 es el árbitro asistente el que se encarga de poner el balón en juego tras la autorización del árbitro principal.

En caso de desplazamiento ilegal del balón, se reiniciará el juego en la zona donde la falta se ha cometido y el lanzador tiene derecho a repetir su saque.

- c) Reinicio del juego: El reinicio del juego se produce después una detención del juego señalada por el árbitro. Se efectúa por el árbitro señalando el balón con la mano y realizando dos pitidos cortos y consecutivos.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Durante un reinicio de juego, el equipo infractor puede retomar el balón en un perímetro de 2,44 m (2 diámetros del balón) desde el lugar donde el balón ha sido lanzado. Para algunas faltas, el lugar donde esta ha sido cometida es el mismo que el lugar donde el balón ha sido lanzado.

Un equipo en posesión del balón puede desplazarse después de los dos toques de silbato de reinicio del juego. El equipo debe, en este caso, efectuar un desplazamiento rectilíneo y unidireccional. Además, el lanzamiento debe realizarse en el interior de la periferia de los dos diámetro del punto de reinicio de juego. Durante un reinicio del juego, el balón no puede ser desplazado.

Si un equipo efectúa un lanzamiento sin respetar alguna de estas condiciones, el árbitro pitará una falta por desplazamiento ilegal del balón.

Interpretaciones: El punto de reinicio del juego es el lugar donde el árbitro sitúa el balón después de una detención del juego.

Comentarios: Un reinicio de juego se efectúa desde el momento en que los tres jugadores están en contacto con el balón, excepto si el equipo infractor adopta una formación ofensiva estratégica (finta).

Para el arbitraje nivel 3, es al árbitro-adjunto a quien compete efectuar el reinicio del juego, previa autorización del árbitro en jefe.

El cuadro siguiente indica donde debe ser puesto el balón en juego después de cada una de las faltas (cuadro 1):

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

FALTA	DESDE DONDE SE HA COMETIDO LA FALTA	DESDE DONDE SE HA LANZADO EL BALÓN
<i>Trayectoria descendente</i>		X
<i>Lanzamiento demasiado corto</i>		X
<i>Exterior</i>	X	
<i>Perdido</i>	X	
<i>Exceso de jugadores en pista</i>	X	
<i>Perdido por el equipo</i>	X	
<i>Falta de tiempo</i>	X	
<i>Pasos</i>	X	
<i>Aviso menor o mayor</i>	X	
<i>Desplazamiento ilegal del balón</i>	X	
<i>Balón retenido por la boquilla</i>	X	
<i>Pinzamiento del balón</i>	X	
<i>Falta un contacto</i>	X	X
<i>Lanzamiento no reglamentario</i>	X	X
<i>Dos veces el mismo lanzador</i>	X	X
<i>Falta de llamada</i>	X	X
<i>Defensa ilegal</i>	X	

Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M[®] Angeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- d) Final del partido o periodo: Está marcado por el sonido del reloj y/o por la señal del árbitro. El balón está considerado fuera de juego tras cualquiera de las dos señales.

Interpretaciones:

Está considerado balón en juego si el equipo elegido lanza el balón o comete una falta (de acuerdo con el reglamento del juego) antes del sonido del reloj, incluso si el árbitro no ha tenido tiempo suficiente para pitar o señalar la falta. Será dado un punto a cada uno de los otros 2 equipos que no hayan cometido esa falta.

El balón está considerado como fuera del juego si está en el aire en el momento que el final de partido o periodo se señala. También está considerado como fuera del juego si entra en contacto con alguno de los límites del área de juego o si se ha cometido una falta en el mismo momento que el final (periodo o partido) es señalado.

5.3. Llamada

- a) Un lanzamiento siempre debe ir precedido de la palabra “Omnikin” seguida obligatoriamente del color del equipo que debe recibir el balón (Ej: Omnikin negro).

En juego, para ser considerada válida, la designación completa debe ser hecha antes del golpeo y después de haber sido hechos dos contactos con el balón. La designación debe ser repetida si fue hecha antes de que se hicieran los dos contactos.

En juego, para ser considerada válida, la llamada completa debe hacerse antes del lanzamiento y después de que haya habido dos contactos con el balón. Si se hace antes de los dos contactos, la llamada debe ser repetida.

Comentarios: Un “contacto” es cuando un jugador del equipo nombrado toca el balón con una parte de su cuerpo, incluso si éste no permanece en su posesión.

- b) En el momento de la puesta en juego, la llamada completa debe realizarse después de que el árbitro principal haya pitado dos veces, para ser considerado válida. La llamada debe ser repetida si se hace antes de los dos pitidos. La pronunciación

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

de ésta debe ser exacta. Debe oírse cada palabra claramente por separado.

Comentarios: Una llamada completa es la que ha sido llevada a cabo totalmente. La prolongación del nombre del color no debe oírse en el momento del golpeo. Además, durante el contacto con el balón, no debe oírse ninguna palabra procedente del grupo que saca.

- c) Uno o dos jugadores pueden decir “Omnikin”, siempre seguido del color del equipo elegido. De cualquier forma, durante la llamada, no debe oírse mas que a un solo jugador.
- d) Solo puede pronunciarse un color después de decir la palabra “Omnikin”.

Durante la puesta en juego o reinicio del juego, las siguientes son llamadas aceptadas después de que hayan sido hechos los dos contactos con el balón o tras los dos pitidos:

- Omnikin – negro – Omnikin – negro (golpeo)
- Gris – Omnikin – gris (golpeo)
- Omnikin – negro – “palabra” (golpeo)
- Rosa – Omnikin – negro (golpeo)
- Omnikin – gris – gris (golpeo)
- Omni – Omnikin – rosa (golpeo)
- Omni gris – Omnikin gris (golpeo)

Durante la puesta en juego, los siguientes ejemplos son considerados faltas de llamada aunque sean hechas después de que los dos contactos hayan sido hechos con el balón o después de los dos pitidos.

- Omnikin – rosa – Omnikin – gris (golpeo)
- Omnikin – Omnikin – negro (golpeo)
- Omnikin – gris – rosa (golpeo)
- Omnikin – “nombre del jugador” – rosa (golpeo)
- Omnikin – azul (golpeo)
- Omnikin – “eee” – rosa (golpeo)
- Omnikin negro-Omnikin (golpeo)

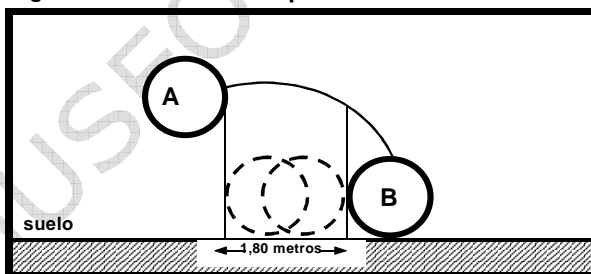
5.4. Lanzamiento del balón

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Para que un saque sea aceptado:

- a) El balón puede ser golpeado o empujado con cualquier parte del cuerpo por encima de las caderas.
El contacto con los pies se acepta solo en defensa (para elevar).
- b) Los cuatro miembros del equipo deben estar en contacto con el balón durante el golpeo. El árbitro señalará una falta (falta un contacto) si durante el saque esta condición no se respeta.
Comentario: Un saque es la acción de golpear o empujar el balón.
Interpretaciones: Un "transporte" es la acción de acompañamiento del balón durante el saque, en el que al menos uno de los cuatro jugadores deja de estar en contacto físico con el balón.
Un jugador que hace un transporte es penalizado con una falta (se le da un punto a cada uno de los otros dos equipos).
- c) TRAYECTORIA: Debe ser horizontal o ascendente al menos en alguna parte de su trayectoria antes de tocar el suelo.
- d) Distancia mínima horizontal que debe recorrer el balón en su desplazamiento: 1,83 metros. Esto significa que debe haber una distancia 1,5 veces superior al diámetro del balón en la pista entre el punto de salida del balón (A) y el lugar donde cae (B). Figura 1.

Figura 1: Distancia mínima que el balón debe recorrer



- e) Una trayectoria descendente es cuando el golpeo es hecho desde un punto elevado (A) y se desplaza directamente hacia el suelo (B), sin que exista desplazamiento horizontal.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Figura 2: Lanzamientos considerados descendentes

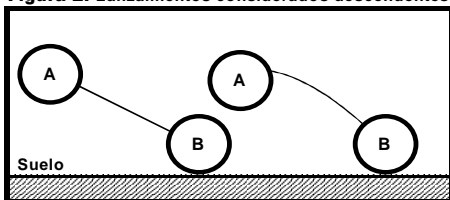
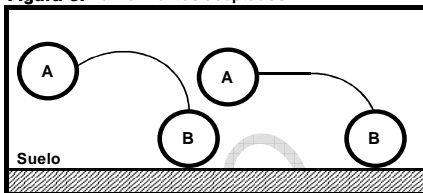
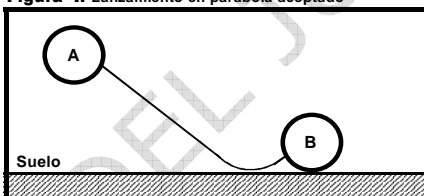


Figura 3: Lanzamientos aceptados



- Un golpeo parabólico es únicamente aceptado si el balón remonta ligeramente.

Figura 4: Lanzamiento en parábola aceptado



- Si el saque realiza una trayectoria descendente y un jugador del equipo receptor toca el balón antes de que toque el suelo, el balón es considerado en juego y en posesión del equipo nombrado.
- Si se realiza un golpeo de trayectoria descendente y el balón toca primero a un jugador de un equipo no elegido, puede producirse una de las situaciones siguientes:
 - Habrá obstrucción involuntaria y reinicio de juego si la trayectoria del balón es modificada.
 - Si la trayectoria del balón no es modificada, se pitará trayectoria descendente.
 - Habrá obstrucción voluntaria si el jugador no ha puesto el máximo empeño para evitar ser tocado por el balón (ver artículo 7.1b.)

Comentario: La trayectoria del balón es modificada cuando la línea recorrida por el balón se quiebra.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- f) Una vez haya sido efectuado el golpeo, el mismo jugador no puede hacer otro seguido dentro del mismo período(excepto en la regla 7.2, a causa de un contacto involuntario y una falta de llamada).

La siguiente tabla indica para cada falta si un mismo jugador puede lanzar de nuevo.

FALTAS	PUEDE GOLPEAR OTRA VEZ		EXPLICACIÓN
	SI	NO	
Fuera		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Falta un contacto		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Golpeo demasiado corto		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Trayectoria descendente		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Balón perdido		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Lanzamiento no reglamentario		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Dos veces el mismo lanzador		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Defensa ilegal		X	Se tuvo que realizar ya un lanzamiento para señalar esta falta
Demasiados jugadores en el campo	X		
Falta de llamada	X		
Balón perdido	X		

Aprobado por la Federación Internacional de KIN-BALL[®] sport
Aprobado por la Asociación Española de KIN-BALL[®] sport

Traducción: M[®] Ángeles Llorens y Marcos Zurdo. Revisión y correcciones: César Zurdo
Tanto Omikin como KIN-BALL sport son marcas registradas de Omikin Inc. y no pueden ser utilizados sin previo permiso de Omikin Inc. Todos los derechos reservados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Falta de tiempo	X	
Pasos	X	
Aviso mayor o menor	X	
Desplazamiento ilegal del balón	X	
Atrapamiento del balón	X	
Balón retenido por la tela	X	

- g) El golpeo debe realizarse desde dentro de los límites del área de juego. De cualquier forma, si está marcada por una línea, la carrera inicial para golpeo, puede realizarse desde fuera de los límites del área de juego con la condición de que cada uno de los miembros del equipo tenga una parte de su cuerpo dentro del área de juego cuando entren en contacto con el balón.

Si uno o ms de los mencionados aspectos no es respetado por el equipo que tiene la posesión del balón, el árbitro principal señalará la falta con un pitido.

5.5. Intención de lesionar

Un golpeo no debe realizarse contra un jugador. En otras palabras, el balón no debe ser lanzado directamente a un jugador, a la altura de sus hombros, con potencia y a corta distancia. El árbitro principal es el único que debe decidir si habrá o no esta intención, produciéndose un aviso menor o mayor según el caso.

Comentario: Si un defensor se posiciona voluntariamente cerca del balón, a 1,80 m. O menos y es golpeado de forma potente a la altura de sus hombros, éste no será víctima de intento de lesión.

Interpretación: El árbitro calcula la distancia de 1,80m. A partir del extremo del balón más cercano al jugador defensor.

5.6. Recepción del balón

- a) Debe lograrse sin que el balón toque el suelo o los límites del área de juego, incluyendo los obstáculos fijos dentro del campo. Uno, dos, tres o cuatro jugadores pueden recibir el balón con cualquier parte del cuerpo.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) El balón no puede ser recepcionado o retenido por la tela o la boquilla durante el juego.
- c) Aprisionamiento del balón: Nunca puede ser aprisionado el balón por un solo jugador. Un aprisionamiento del balón es considerado cuando hay una inmovilización completa con dos partes del cuerpo (mano-mano, pie-mano). Esta acción es una falta y se anotará un punto a los equipos no infractores.
- d) Defensa ilegal: Un equipo en defensa puede contar con un máximo de dos jugadores en un perímetro de 1,80 metros del balón en el momento de lanzar. Si el árbitro juzga que durante el lanzamiento se ha sobrepasado este máximo de dos jugadores, se señalará una falta por defensa ilegal.

5.7. Regla de “pasos”

- a) Cuando uno o dos jugadores reciben el balón, pueden moverse sobre el campo con el balón hasta que un tercer jugador del mismo equipo toque el balón en un tiempo inferior a 10 segundos. Después de tres contactos de diferentes jugadores los otros jugadores que entran en contacto con el balón solamente podrán pivotar. En otras palabras, los jugadores que estén en contacto físico con el balón y tengan al menos un pie sobre el campo pueden pivotar. En cualquier caso, los jugadores en cualquier otra posición, tal como de espaldas, tumbado, etc. no pueden mover ninguna parte de su cuerpo por debajo de sus caderas.

Los esquemas siguientes representan pies de pivote aceptados.

Figura 5: Pies de pivote aceptados

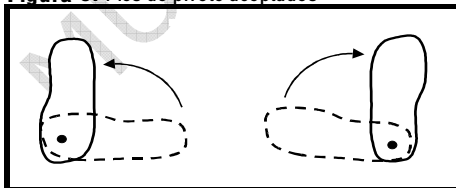
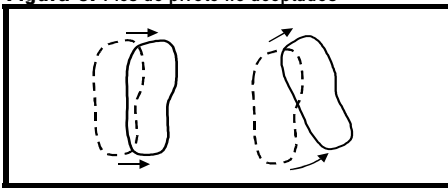


Figura 6: Pies de pivote no aceptados



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Un pivote se da cuando un jugador que está en contacto físico con el balón mueve ese mismo pie una o varias veces, mientras el otro pie, llamado de pivote, mantiene la misma parte de su planta en contacto constante con la pista con o sin rotación pero sin desplazarlo.

Comentario: "Pasos" se pitan cuando no se respeta el pie de pivote.

- b) Elección del pie de pivote.
Cualquier jugador puede elegir uno de sus pies como pivote. En el momento que un pie se mueve, el otro se convierte en pivote.
- c) Tan pronto como se realicen los tres contactos con el balón por diferentes jugadores del mismo equipo, las opciones son las siguientes:
 - Un jugador en contacto físico con el balón que se desequilibra puede separarse del balón. En cualquier caso, debe mantener el pie de pivote siempre. Será amonestado con una falta de "pasos" si mueve su pie mientras intenta estabilizar su posición.
 - En los casos donde un pase ha sido realizado para establecer el tercer contacto, existe la posibilidad de fintar el golpeo si el jugador que está en contacto físico con el balón mantiene su pie de pivote hasta que llegue el momento del golpeo. Se señalarán "pasos" a este jugador si mueve su pie de pivote.

5.8. Reglas de 5 y 10 segundos.

Regla de los 10 segundos.

- a) Cuando se comete una falta, cualquiera de los equipos en juego pueden realizar cambios de jugadores. El equipo que pone en juego el balón lo coge y el árbitro principal señala un reinicio del juego tan pronto como tres jugadores estén en contacto físico con el balón y siempre en menos de 10 segundos.
 - Se da prioridad al equipo que saca. De manera que si ese equipo realiza su cambio en menos de diez segundos y tiene tres jugadores tocando el balón, el árbitro pitará un reinicio de juego.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- Puede haber un reinicio de juego cuando menos de tres jugadores estén en contacto con el balón, si el equipo con posesión asume una formación estratégica (finta).
- b) Esta regla se puede aplicar también cuando reciben uno o dos jugadores. Pueden moverse por el área de juego hasta que se haga el tercer contacto, siempre en un periodo inferior a 10 segundos.

Regla de los 5 segundos.

- a) Desde el momento que tres jugadores del mismo equipo están o han estado en contacto con el balón, tienen 5 segundos para soltarlo.
- b) Durante un saque inicial o reinicio del juego, el equipo tiene 5 segundos para golpear el balón tras los dos pitidos arbitrales.

Comentario: Este límite de 5 segundos no es prorrogado tras haber pronunciado Omnikin + color. En otras palabras, el balón debe haber sido golpeado en un tiempo límite de 5 segundos.

5.9. Reinicio del juego

Durante un reinicio del juego, el equipo que saca la falta puede mover el balón dentro de un área de dos veces el diámetro del balón (2,44 metros), desde el lugar en que se cometió la falta o desde donde el balón fue golpeado. Durante el reinicio del juego el balón no puede ser desplazado.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

FALTA	Desde donde fue cometida	Desde donde se golpeó el balón
Fuera	X	
Falta un contacto		X
Golpeo demasiado corto		X
Trayectoria descendente		X
Balón perdido	X	
Golpeo no reglamentario		X
Dos veces el mismo lanzador	X	X
Cinco jugadores en el campo	X	
Falta de llamada	X	X
Pedido por el equipo	X	
Falta de tiempo	X	
Pasos	X	
Aviso	X	

Comentario: Un saque inicial se realiza cuando tres jugadores están en contacto con el balón, excepto cuando el equipo que saca la falta asume una formación estratégica de engaño o finta.

La siguiente tabla indica desde donde debe reiniciarse el juego para cada una de las faltas:

5.11.1. Ataque Injustificado

Un equipo no puede nombrar a otro que tenga dos puntos de diferencia o más con él, a menos que el equipo nombrado esté en cabeza

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

En el caso en que el equipo que nombra sea el equipo en cabeza, debe obligatoriamente nombrar al equipo que está empatado con él o al que va en segundo lugar.

Al segundo ataque injustificado, durante el mismo partido, proveniente del mismo equipo, el árbitro pitará un tiempo muerto inmediatamente después de la llamada y reunirá a los tres capitanes para aplicar un aviso verbal al equipo infractor. Después del tiempo muerto no se anotará ningún punto.

Para cada siguiente ataque injustificado, el equipo que recibió el aviso verbal será sancionado con un aviso menor por conducta antideportiva. El árbitro señalará este aviso inmediatamente después de la llamada. Esta regla no se aplica en el último minuto de juego del partido.

Ejemplos de ataques considerados como injustificados:

Puntuación			Ejemplos de ataques injustificados:
Rosa	Gris	Negro	
14	12	10	Gris nombra negro Negro nombra gris Rosa nombra negro
13	12	11	Rosa nombra negro
14	13	11	Rosa nombra negro Negro nombra gris gris nombra negro
16	16	12	Rosa nombra negro Gris nombra negro
14	13	13	Ninguna posibilidad de ataque injustificado
16	12	12	Ninguna posibilidad de ataque injustificado

5.11.2. Límites del área de juego

- Se considera balón “en juego” si está en dentro de los límites las líneas de demarcación del área de juego. En el momento del contacto con el suelo, el balón se considera “ fuera de

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

juego “ si no está dentro de los límites o en contacto con la línea que limita el área de juego.

- Un jugador es considerado “fuera de juego“ cuando ninguna parte de su cuerpo está dentro o sobre los límites del área de juego mientras está en contacto con el balón.

Interpretaciones: Si un defensa está fuera de los límites y atrapa el balón cuando ninguna parte de su cuerpo está sobre o dentro de éstos, su equipo será penalizado con un “ fuera “.

- En el caso que el límite sea una pared, el jugador puede tomar carrerilla sobre la pared para coger el balón.
- Si un defensa está fuera de los límites y esquiva el balón cuando su equipo está siendo atacado, el equipo atacante será penalizado con una “ fuera “.

Interpretaciones: Un jugador puede recuperar un balón de fuera de los límites del campo:

- *Si una parte de su cuerpo está en contacto con el área de juego. (La línea que marca el área de juego está considerada como parte del mismo).*
- *Si su carrerilla es cogida dentro o sobre la línea que marca el área de juego y toma contacto con el balón antes del aterrizaje, incluso si las manos quedan fuera de los límites.*

6. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

6.1. Cálculo de la puntuación

Cuando se comete una falta durante la recepción. Los equipos que no la cometieron consiguen un punto cada uno.

6.2. Ganador del partido

- a) El que tenga más puntos al final del partido en su marcador es el ganador. Si hay un empate, no hay prórrogas programadas y los puntos serán otorgados según el método presentado en el anexo C.

Comentario: En competiciones oficiales, puede haber un período de desempate, en cuartos de final, semifinales y final. La F.I.K.B. puede aprobar un período suplementario para las competiciones internacionales.

- b) Las fórmulas para aplicar prórrogas son:

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Con dos equipos: Jugar una prórroga de la misma duración de un período del partido. Cada equipo inicia la prórroga con el número de puntos acumulados que totalice en ese momento (anexo C).

- Un equipo que reciba un aviso durante este período restará los puntos de espíritu deportivo previstos y dará uno o cinco según el sistema de puntos al otro equipo. Una diferencia de diez puntos sobre el sistema de puntuación entre los dos equipos pone fin a la prórroga.
- Después de este período, si persiste el empate, se juega un partido sin límite de tiempo donde el primer equipo que obtenga una ventaja de cinco puntos sobre el sistema de puntaje será declarado ganador.
- Ejemplo:

Equipo	Puntos acumulados en tiempo reglamentario	Avisos durante la prórroga	Resultado sistema de puntuación	Puntos del período	Total puntos acumulados
Rosa	5+7=12	0	14	1	12+1=13
Gris	1+4+7=12	0	14	1	12+1=13

- En este ejemplo, después de la prórroga, se disputará un período sin límite de tiempo en el que el primer equipo que anote cinco puntos sobre el sistema de puntaje será el ganador. En este caso, si hay avisos, aplicar únicamente los puntos sobre el sistema de puntuación.

Con tres equipos: Jugar una prórroga de la misma duración que un período del partido. Cada equipo inicia la prórroga con el número de puntos acumulados que totaliza en ese momento (Anexo C).

- Un equipo que tenga un aviso durante la prórroga restará sus puntos de espíritu deportivo previstos y dará uno o cinco puntos sobre el sistema de puntuación a los otros dos equipos.
- Después de la prórroga, si persiste el empate entre los tres equipos, se juega un partido sin límite de

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

tiempo en el que el o los equipos (2) que consigan cinco puntos sobre el sistema de puntuación será o serán declarado(s) ganador(es). En el caso en que dos equipos posean cinco puntos sobre el sistema de puntuación, se volverá a jugar un partido a cinco puntos entre estos dos equipos.

- Ejemplo:

Equipo	Puntos acumulados en tiempo reglamentario	Aviso durante la prórroga	Resultado sistema de puntuación	Puntos del período	Total de puntos acumulados
Rosa	1+4+6=11	1	16	0	11-3+0=8
Gris	5+6=11	0	20	1	11+1=12
Negro	5+6=11	0	20	1	11+1=12

- En este ejemplo los rosas terminan en tercera posición. Los grises y los negros se disputan un partido sin límite de tiempo donde el primer equipo que consiga cinco puntos sobre el sistema de puntuación será el ganador.

6.3. Avisos

Todo comportamiento que vaya en contra de la carta de espíritu deportivo (Ver anexo A) penalizará al equipo con un aviso menor o mayor.

6.3.1 Aviso mayor:

- a) Cualquier signo o comentario vulgar u ofensivo por parte del jugador, entrenador o asistente que se refiera a un jugador o a un árbitro conduce a un aviso mayor.
- b) Acciones o palabras que son empleadas con la intención de dañar a alguien.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL® sport

- c) Un aviso mayor realizado cuando el partido ha finalizado y antes de la firma del actas (Ver artículo 4.1 h).

Todos los demás avisos serán considerados menores (leves).

6.3.2. Avisos menores.

- a) Conducta antideportiva: Se considera antideportivo el hecho de:
- No respetar las decisiones del árbitro.
 - No respetar a los compañeros, adversarios, entrenadores, espectadores, etc.
 - No adoptar un lenguaje apropiado (excepto 6.3.1 a) y b)).
 - Buscar cometer una falta deliberadamente.
- b) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores: Para la aplicación de esta regla remitirse al artículo 7.1 a).
- c) Obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón: Para la aplicación de esta regla remitirse al artículo 7.1 b).

6.3.3 El primer aviso menor significa 1 punto para cada uno de los otros dos equipos en el marcador. Además, el jugador que ha cometido la falta tiene un aviso personal. Si el mismo jugador recibe un segundo aviso, será expulsado del partido y el equipo seguirá sin él, siempre con 4 jugadores.

- 2 avisos menores al mismo jugador = un aviso mayor
- 1 aviso mayor = expulsión del jugador del partido actual

Para la atribución de puntos de espíritu deportivo, un aviso mayor es igual que dos avisos menores (Ver anexo D).

Si un equipo se encuentra con tres jugadores después de la expulsión de un miembro de su equipo, queda automáticamente descalificado para el partido en curso.

6.4. Avisos reiterados

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- Cuando se da un segundo, tercer o cuarto aviso, cada uno de los otros equipos reciben 5 puntos en el marcador. El cuarto aviso conduce a la descalificación del equipo y el partido continúa con dos equipos.
- Ya sea un aviso menor o mayor, cuenta siempre como un aviso de equipo.

Artículo 7. OBSTRUCCION

El KIN-BALL sport no permite ningún contacto físico.

7.1. Obstrucción voluntaria

- a) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores: Está considerada como obstrucción voluntaria entre dos jugadores el hecho de bloquear, agarrar, empujar o chocar con un jugador.

Es igualmente considerado como obstrucción voluntaria el hecho de impedir la progresión de un jugador y/o la formación de la posición ofensiva de equipo mediante sus brazos extendidos, sus hombros sus pies, su cuerpo o utilizando métodos violentos. Si hay obstrucción voluntaria de un jugador el equipo recibirá un aviso menor.

Un jugador defendiendo a 1,80m. o menos del balón que obstruye a un jugador atacante y el árbitro juzga que esta obstrucción impide al jugador ejecutar su lanzamiento, será sancionado con un aviso menor por obstrucción voluntaria entre dos jugadores.

Un jugador atacante que contacta con un defensor de manera deliberada, será sancionado con un aviso menor por obstrucción voluntaria entre dos jugadores.

En los dos casos arriba mencionados, si el contacto ha causado algún daño o si el árbitro juzga que ha habido riesgo de lesión, el jugador infractor será sancionado con un aviso mayor por acto o palabras con intención de dañar a alguien.

- b) Obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón: Un jugador que entra en contacto con el balón voluntariamente sin que su equipo haya sido nombrado, evitando así el buen funcionamiento del juego, recibirá un aviso menor por obstrucción voluntaria entre un jugador y el balón. Cualquier jugador que no haga el mayor esfuerzo para evitar ser tocado con el balón, de acuerdo con el juicio de árbitro, será sancionado por obstrucción voluntaria. Además, un defensa del equipo no nombrado posicionado a 1,80m. o menos,

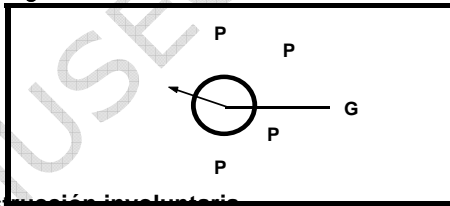
REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

recibirá automáticamente un aviso menor si es tocado por el balón.

Interpretación:

- Los dos equipos defensores se consideran equipos no nombrados hasta que la llamada no se realiza.
 - Cuando se ha realizado la llamada, el equipo no nombrado es aquel cuyo color no ha sido nombrado.
 - El árbitro calcula la distancia de 1,80m. a partir del extremo del balón mas cercano al defensor.
 - Un jugador de un equipo no nombrado que entre muy a menudo en contacto con el balón con el pretexto de que no oye el color puede, según el criterio del árbitro principal, recibir un aviso menor por obstrucción voluntaria.
- c) Un defensa que cruce la posición ofensiva del otro equipo y obstaculice esa formación será penalizado con un aviso menor.
- d) Un defensa, que cruce la posición ofensiva de otro equipo sin obstruir esa formación, no será penalizado y no será considerada obstrucción involuntaria; el partido continua (figura 7).

Figura 7



7.2. Obstrucción involuntaria

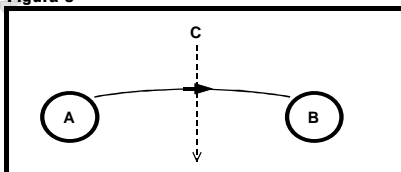
- a) Si hay un contacto involuntario entre un y/o dos jugadores y/o un arbitro y/o el balón, el árbitro principal parará el partido y reanudará el juego el último equipo que tuvo la posesión.
- *Comentario: Si hay reanudación, no puede haber cambios y el mismo jugador puede golpear otra vez. Cuando hay una reanudación, el balón no puede ser desplazado.*

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) Habrá obstrucción involuntaria y reanudación si el equipo no nombrado o el árbitro toca el balón primero y modifica su trayectoria; atrape o no el balón el equipo nombrado. El balón se considera en juego si su trayectoria no es modificada.
- c) El balón es considerado en juego si el equipo nombrado toca el balón primero y rebota en un jugador de otro equipo o en el árbitro.
- d) Si el equipo nombrado tiene la posesión y hace un pase:
- 1) El balón es considerado en juego si toca a un jugador del equipo contrario o al árbitro sin modificación en su trayectoria.
 - 2) Si el balón toca a un jugador de un equipo adversario y hay modificación de su trayectoria, hay tres opciones:
 - Será obstrucción voluntaria del balón si el oponente no hace lo posible por evitar tocarlo, de acuerdo con criterio arbitral.
 - Será considerado "balón perdido" si el equipo con balón lanza deliberadamente sobre un jugador del equipo contrario. Además, habrá aviso si el lanzamiento tuviera intención de lesionar (ver artículo 5.5)

Comentario: Cualquier jugador del equipo contrario (C) es responsable de hacer lo posible por esquivar el balón si está en movimiento entre el jugador que saca (A) y el equipo receptor (B).

Figura 8



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

Artículo 8. ESPÍRITU DEPORTIVO Y ÉTICA

- Cualquier equipo que se comporte de forma antideportiva (ver apéndice) será penalizado con un aviso menor o mayor. (ver artículo 6.3)
- Todos los participantes deben conocer y comprender el código de ética deportiva. Éste obedece a los siguientes principios:
 - Conocer y respetar las reglas escritas y no escritas de tu deporte y defenderlas siempre.
 - Respetar las decisiones arbitrales y exigir la misma actitud a tus jugadores.
 - Fomentar la comunicación de la conducta deportiva, estimulándoles y premiándoles por su comportamiento.
 - Considerar la victoria como uno de los placeres de tu deporte y asumir la derrota.
 - Respetar a los jugadores de otros equipos, entrenadores, espectadores y pedirles a tus jugadores la misma actitud.
 - Exigir a los jugadores de forma razonable, aceptando las diferencias individuales.
 - Evitar el consumo de drogas y alcohol delante de los jugadores y fomenta el conocimiento sobre los problemas que derivan del consumo de estas sustancias y sobre el doping.
 - Dar a entender la importancia de una buena condición física, estimulándoles hacia ella, no sólo durante la temporada, sino todo el año.
 - Respetar la integridad física y mental de jugadores jóvenes que confían en ti. No olvidar el abuso sexual, que en cualquiera de sus formas supone una ofensa criminal y puede marcar la vida de una persona.

Artículo 9. REGLAS DEL CRONÓMETRO

9.1. Tiempo de juego

- El cronómetro sólo para en momentos específicos como una lesión u otros casos donde el árbitro decide parar el juego.
- En condiciones normales no se para cuando hay una falta.

9.2. Tiempo muerto

- a) Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto por periodo.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) Sólo puede ser solicitado por el capitán cuyo equipo ha cometido una falta.
- c) No se conceden en los tres últimos minutos de periodo o del partido.
- d) Durante éste, los jugadores pueden salir del campo y sentarse en el banquillo.
- e) La duración de un tiempo muerto es siempre de 30 segundos.
- f) Puede ser solicitado por el árbitro sólo cuando el balón no está en juego (ver 3.2 a)
- g) Si el árbitro requiere un tiempo muerto, no en los tres últimos minutos de periodo o partido, y éste dura más de 30 segundos, el tiempo excedido se añadirá al final del periodo o partido.
 - Si el árbitro requiere un tiempo muerto dentro de los tres minutos últimos de periodo o partido, el tiempo, de forma exacta, será añadido al final del periodo o partido, según el caso.
 - Si se elimina algo de tiempo de juego, el partido terminará al sonido de la señal y se hará un saque inicial para recobrar el tiempo perdido.
- h) Los tiempos muertos no solicitados no son acumulables a otro periodo del partido, o a otro partido.

Comentario: Si hay una lesión leve, el árbitro no pedirá un tiempo muerto si el jugador está preparado para jugar durante un corto periodo de tiempo (10 segundos) sin necesitar primeros auxilios, o si el jugador lesionado es reemplazado inmediatamente. De otra forma, el árbitro principal pedirá un tiempo muerto.

Si hay una lesión grave, el árbitro debe pedir tiempo muerto y parar el cronómetro.

En el caso de paradas reiteradas, el árbitro tiene la potestad de descalificar un equipo o un jugador si, tras avisarles, reniegan de jugar o continuar el partido o si, por sus acciones, el equipo o jugador interrumpe la reanudación.

9.3. Procedimiento arbitral para tiempos muertos

- a) El árbitro anuncia el comienzo de un tiempo muerto con un largo y continuo pitido mientras, mirando al mesa, señala el brazalete de equipo que lo solicitó.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

- b) Tras 25 segundos, llama a los equipos para que vuelvan al área de juego con un pitido largo.
- c) Cinco segundos después, señala el saque inicial con dos pitidos.
- d) Tras 30 segundos, si el balón no es recogido por un jugador, el árbitro dará un aviso verbal al equipo que haya causado esta demora. Si este equipo vuelve a demorar el juego, durante el mismo partido, recibirá un aviso leve.
 - *Interpretación: Aviso verbal: Aquel que no tiene influencia en el resultado o en los puntos de deportividad.*
 - *Comentarios: El árbitro no tiene que esperar a todos los equipos para ocupar su posición en el área de juego. Cuando terminan los 30 segundos del tiempo muerto, pita dos veces para el saque inicial. El árbitro principal puede señalar un saque inicial cuando haya menos de tres jugadores en contacto con el balón, si el equipo con posesión adopta una formación estratégica (finta).*

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL® sport

ANEXO A

Carta de espíritu deportivo

Los educadores, los padres, los entrenadores, los deportistas y todos los participantes son invitados a demostrar el espíritu deportivo poniendo en práctica los artículos de esta carta de Espíritu deportivo. Cada uno debe hacer su parte para promover una práctica deportiva más humana y formadora.

- **Mostrar espíritu deportivo**, es primero y antes de todo respetar estrictamente todas las reglas: es no intentar nunca cometer deliberadamente una falta.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es respetar a los responsables. La presencia de responsables o árbitros es un aspecto esencial en toda competición. Merecen completamente el respeto de todos.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es aceptar todas las decisiones del árbitro sin poner nunca en duda su juicio.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es reconocer dignamente la derrota sin querer emprenderla con los adversarios
- **Mostrar espíritu deportivo**, es aceptar la victoria con modestia y sin ridiculizar al adversario.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es reconocer los buenos golpes, las buenas técnicas de los adversarios.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es renunciar a ganar por medios ilegales.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es querer medirse con un oponente en igualdad. Es contar solo con el talento y las habilidades propios para tratar de conseguir la victoria.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es animar a los compañeros más incluso después de un error que de una buena técnica.
- **Mostrar espíritu deportivo**, es mantener la dignidad en toda circunstancia: es demostrar que se es dueño de uno mismo. Es rehusar que la violencia física o verbal prevalezca.

EL ESPÍRITU DEPORTIVO ES LO QUE IMPORTA

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

ANEXO B

Procedimientos oficiales de arbitraje

➤ **Antes de un partido::**

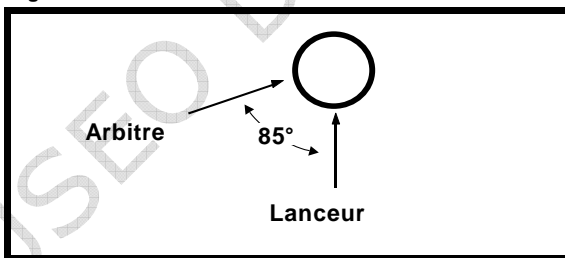
El árbitro jefe debe verificar si las condiciones físicas del terreno corresponde a las normas de la F.I.K.B.

➤ **Métodos de identificación de una falta:**

Preliminares:

- a) Estar en una buena posición, es decir, a alrededor de dos o tres metros del balón y a 85 grados en relación al lanzador y al balón.
- b) Haber pitado un reinicio de juego (dos pitidos claros y distintos). Si no hay falta el árbitro no debe dar los dos silbidos para autorizar el saque.

Figure 9



➤ **Procedimientos de intervención:**

1. Estar en la posición correcta, a 2-3m. del balón.
2. Pitar la puesta en juego.
3. Repetir el color.
4. Pitar después de una falta.
5. Señalar y anunciar la falta.
6. Controlar el balón.
7. Llevar el balón al lugar de puesta en juego.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

8. Verificar el marcador.

➤ **Señales de arbitraje:**

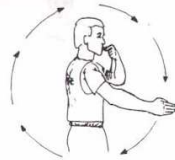
Las señales de arbitraje que siguen, deben ser conocidas perfectamente por todos los árbitros y utilizadas en todos los encuentros.

Es importante que estas señales sean igualmente conocidas por los marcadores y cronometradores.

Estas señales son las únicas oficiales reconocidas por la F.I.K.B.

1. Comienzo del periodo de juego

El árbitro gira tres veces su brazo hacia delante a la altura del hombro y apunta al banquillo del equipo que comienza sacando; a la vez toca el silbato.



2. Fin del periodo de juego

El árbitro mira la mesa del cronometrador, y levanta sus brazos por encima de la cabeza, y con una de sus manos agarra la muñeca de la otra, a la vez que toca el silbato.



3. Final del juego

El árbitro mira la mesa del cronometrador, levanta sus brazos por encima de la cabeza y da tres palmadas, a la vez que toca el silbato.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL® sport

Tiempo muerto

El árbitro mira la mesa del cronometrador, señala con el dedo el reloj y a continuación al equipo que ha solicitado el tiempo muerto, a la vez que toca el silbato.



Para las cuatro primeras señales el árbitro toca el silbato de forma continua: 1 –3 segundos.

4. Golpe franco.

El árbitro señala el KIN-BALL® y toca dos pitidos cortos.



5. Repetición del juego

El árbitro silba y a continuación cruza los brazos a la altura de la cintura dos veces y señala al equipo que debe repetir la jugada.



6. Fuera de banda

El árbitro silba y levanta sus brazos llevando las palmas detrás de los hombros dobla sus brazos y después señala al equipo que cometió la falta



7. Demasiado jugadores en el área de juego

El árbitro silba y levanta la mano abierta a la altura del hombro y señala al equipo que cometió la falta.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

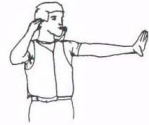
8. Un jugador que no toca el balón

El árbitro silba y levanta el dedo índice, dobla el brazo y lo vuelve a extender, finalmente señala al equipo que cometió la falta.



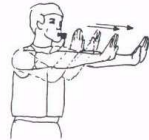
9. Falta de llamada

El árbitro silba, estira su brazo hacia delante y, abre y cierra la mano rápidamente. Al mismo tiempo coloca la otra mano en la oreja y señala al equipo que cometió la falta.



10. El mismo jugador golpea dos veces

El árbitro silba, flexiona y extiende sus antebrazos hacia delante mientras sus manos están completamente abiertas y señala al equipo que cometió la falta.



11. Golpeo corto

El árbitro toca un silbido corto, extiende sus brazos a lo largo del cuerpo llevándolos por encima de la cabeza con las palmas enfrentadas y señala al equipo que cometió la falta.



12. Trayectoria descendente.

El árbitro toca un silbido corto; mientras da un paso adelante señala enérgicamente hacia el suelo y a continuación señala al equipo que cometió la falta.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

13. Balón perdido

El árbitro toca un silbido corto y frota una mano contra la otra continuando el movimiento hacia delante y a continuación señala al equipo que cometió la falta.



14. Falta de tiempo

El árbitro toca un silbido señala con el dedo el reloj y a continuación al equipo atacante.



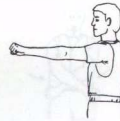
15. Pasos

El árbitro toca un silbido corto, gira los puños entre sí; y señala al equipo que cometió la falta.



16. Aviso

El árbitro toca un silbido corto. Levanta su brazo extendido en frente de él y con el puño indica la advertencia, y a continuación señala al equipo que cometió la falta.



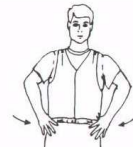
17a) Obstrucción voluntaria entre dos jugadores

El árbitro toca un silbido corto. La mano golpea la parte posterior de la rodilla. A continuación realiza la señal de advertencia.



17b) Obstrucción voluntaria entre el jugador y el balón

El árbitro toca un silbido corto. Coloca ambas manos en su cadera y realiza la señal de advertencia.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

17c) Obstrucción involuntaria entre dos jugadores

Utilizar la señal de repetición de juego número 6.

17d) Obstrucción involuntaria entre el jugador y el balón

Utilizar la señal de repetición de juego número 6.

17 e) Acción o palabra de intento de lesión.

El árbitro toca un silbido corto, golpea el hombro con el puño y realiza la señal de advertencia.



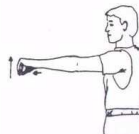
18. Golpeo ilegal

El árbitro toca un silbido corto. Cruza los antebrazos sobre el pecho con los puños cerrados y mirando hacia arriba y a continuación señala al equipo que cometió la falta.



19. Balón agarrado por la tela o la apertura

El árbitro toca un silbido corto y con su mano hace el gesto de coger un objeto mientras la abre y la cierra. A continuación señala al equipo que cometió la falta.



17. Balón atrapado.

El árbitro toca un silbido corto. Hace un círculo con sus brazos en frente de él y entrelaza sus dedos. y a continuación señala al equipo que cometió la falta.



18. Cambio de jugador(es)

Sin tocar el silbato, con las dos manos sobre su cabeza, palmas enfrentadas hace una flexión de las manos.



REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

ANEXO C

Atribución de los puntos acumulados

Este sistema de atribución de puntos se utiliza para equipos que participen en ligas o torneos. Consiste en atribuir cierto número de puntos para los períodos ganados y también para las tres posiciones finales.

Período:

Después de cada uno de los períodos, se atribuye un punto al equipo que va en cabeza. Si hay doble o triple empate, no se atribuirá ningún punto.

Partido:

Después del partido, 18 puntos se repartirán entre los tres equipos según la tabla siguiente:

Ejemplo de puntos al final de un partido	Equipo Rosa	Equipo Gris	Equipo Negro	Puntos acordados Rosa	Puntos acordados Gris	Puntos acordados Negro
Situación A	30	30	30	6	6	6
Situación B	32	30	28	10	6	2
Situación C	32	30	30	10	4	4
Situación D	32	32	30	7	7	4

Si el partido se juega con dos equipos, la atribución de puntos se realizará según la situación B o D según esté uno por encima o estén empatados. El tercer equipo, ausente, no acumulará ningún punto por este partido.

REGLAMENTO OFICIAL KIN-BALL[®] sport

ANEXO D

Espíritu deportivo

Después de cada partido se acuerdan puntos a cada uno de los equipos según el número de avisos menores.

Todos los equipos comienzan con cinco puntos. Con el primer aviso menor se restará un punto. Con todos los siguientes avisos menores se restarán puntos según la tabla siguiente:

Número de avisos durante un partido	Puntos totales de espíritu deportivo
0	5
1	4
2	1
3	0
4	0

Para la atribución de puntos de espíritu deportivo, un aviso mayor corresponde a dos avisos menores.

A destacar que los puntos a los que se refiere este anexo son puntos acumulados para la liga o el torneo y no puntos sumados al sistema.