



Fédération Internationale de Tchoukball  
International Tchoukball Federation

## **SEÑALES OFICIALES DE LOS ÁRBITROS**

ER-02.24.2011 E

## SEÑALES MANUALES.

### Antes de nada

Este documento es un resumen esencial de las Reglas del Tchoukball reglamentadas por la Federación Internacional de Tchoukball. Va a definir qué señales manuales serán usadas por los árbitros para comunicar sus decisiones a los jugadores, entrenadores o espectadores. Evitando lenguajes complicados y largas explicaciones, el árbitro deberá usar de manera clara estas señales para anunciar sus decisiones.

Las señales manuales deberán ser marcadas durante al menos 3 segundos, para que todo el mundo pueda verlas y entenderlas. El árbitro deberá señalar el lugar desde donde se reanudará el juego tras la falta. Para agilizar el juego y que no haya malos entendidos se recomienda hacer esta secuencia:

- Pitar, enseñar la señal manual correspondiente al jugador que ha cometido la falta durante al menos 1 segundo.
- Señalar el lugar desde donde deberá reanudarse el juego, durante otro segundo.
- Hacer de nuevo la señal manual correspondiente al jugador que ha cometido la falta antes de reanudar el juego, durante otro segundo.

Cuando un gol es marcado, la señal manual correspondiente deberá hacerse antes de que el juego se reanude, de este modo, los oficiales de mesa, podrán subir el tanto al marcador.

Los árbitros deberán tener el silbato entre sus labios, durante toda la duración del partido, para poder silbar rápidamente y ejecutar la señal manual ya que, en ocasiones se requieren ambos brazos para hacerlo.

Es importante soplar fuerte el silbato o adaptar el soplido al ruido de fondo que haya, ya que los árbitros, no pitan únicamente para los jugadores que haya cerca de ellos, si no que lo hacen para el resto de jugadores, los demás árbitros, los oficiales de la mesa, los entrenadores y los espectadores, por lo que el sonido deberá ser audible en cualquier lugar y tiempo. Se recomienda probar el silbato y su intensidad antes de comenzar el partido.

Los árbitros deberán pitar y realizar la señal manual correspondiente en todas las faltas o interrupciones de juego, incluso aquellas que sean obvias.

## SEÑALES MANUALES.



### **1. Sustitución incorrecta.** (reglas 4.2.4 y 4.2.5)

Palmas de las manos abiertas, antebrazos alineados y en ángulo de 90°. Se mueven los antebrazos hacia delante y hacia atrás de manera alterna y perpendicularmente al pecho, imitando, con una mano al jugador que sale del campo y con la otra al jugador que entra.



### **2. Tiempo muerto.** (regla 6.2.3)

Ambas manos abiertas, los dedos se alinean con los antebrazos. Ambas manos por encima de la cabeza y realizarán una T, indicando el tiempo muerto.



### **3. Final de un período** ( regla 6.3)

Los antebrazos se cruzan por delante del pecho, (formando una X) saliendo las palmas por encima de los hombros. Ambas palmas estarán abiertas y los dedos alineados con los antebrazos.



#### 4. **Tocar el balón por debajo de la rodilla** (regla 7.1.1)

Una pierna doblada hacia delante, con el muslo nivelado, y con la mano contraria tocar la pantorrilla.



#### 5. **Pasos** (regla 7.1.2)

Ambos brazos están abiertos, los dedos alineados con los antebrazos. Los antebrazos nivelados horizontalmente a la altura del pecho y rotarán uno alrededor del otro en un movimiento circular.



#### 6. **El jugador ha tenido el balón más de 3 segundos** (regla 7.1.3)

Un brazo es estirado hacia arriba hasta la altura de la cabeza, señalando el número tres con el pulgar, el índice y corazón, y con la palma hacia delante.. Con la otra mano rodeamos la muñeca, con los nudillos hacia delante.



#### 7. **Más de tres pases consecutivos** (regla 7.1.4)

Un brazo es estirado por encima de la cabeza, realizamos el número tres con el pulgar, índice y corazón, y la palma hacia delante.



### 8. Fuera de los límites del campo (regla 7.1.5)

Ambas manos están abiertas y los dedos alineados con los antebrazos que estarán a la altura de los hombros. Las palmas irán hacia delante y hacia atrás, de manera simultánea tres veces.



### 9. Obstrucción. (reglas 7.1.7, 7.1.8 y 7.1.9)

Las manos en las caderas, haciendo un movimiento contrario, de las caderas hacia fuera y viceversa.



### 10. Cuatro tiros consecutivos en el mismo marco. (regla 7.1.10)

Un brazo es estirado por encima de la cabeza, señalando con los dedos el número 4.



### 11. Pisar la línea de la zona prohibida (regla 7.1.11)

Un brazo es estirado delante, señalando con los dedos estirados la zona donde se ha realizado la falta. La palma de la mano está hacia abajo. Con la otra mano, se cubre lamuñeca de la mano estirada.





### 12. Landing (regla 7.1.12)

Una mano es estirada delante con la palma hacia abajo. Con la otra mano, abierta y con la palma hacia abajo también, “salta” desde atrás la primera mano, y se estira hacia delante en un movimiento continuo.



### 13. Tiro contra el marco, sin haber cruzado la línea del medio campo. (regla 7.1.13)

Ambos brazos estirados delante, a la altura del pecho y en el centro del mismo. Los dedos estirados hacia abajo con las palmas mirando hacia atrás. Se mueven a la vez desde el centro del pecho, horizontalmente y a lados opuestos.



### 14. Designar el lugar de saque de una falta o un parón. (regla 7.2.1, 7.2.3, sitio erróneo)

Un brazo estirado hacia delante, con la palma de la mano hacia arriba y estirada, señalando con los dedos el lugar de saque.



### 15. Volver a sacar ( regla 7.2.3 sitio erróneo)

Ambas manos estiradas hacia delante, con las palmas mirando hacia abajo y simulando agarrar un balón que toca el suelo.



**16. Punto a favor** ( regla 8.1)

Un bazo es estirado completamente por encima de la cabeza con el puño cerrado.



**17. Punto en contra** (regla 8.2)

Un brazo estirado completamente hacia un lateral a la altura del hombro y con el puño cerrado.



**18. Cruzar la línea de fondo después de comenzar.** (regla 10.2.5)

Ambos brazos estirados por debajo de la cintura, con las palmas hacia atrás y los dedos estirados señalando la línea de fondo. Ambos brazos juntos en el centro de la cadera y de manera simultánea y con un movimiento opuesto se mueven tres veces.



**19. Marco** (regla 11.2)

Flexionamos ambos brazos en 90° a la altura de los hombros, pasando las manos por encima de la cabeza. Las palmas mirando hacia el suelo y los dedos estirados horizontalmente y juntándose en el centro de la cabeza, formando una "casita" con ellos. Los dedos deberán tocarse.



### 20. Tarjeta amarilla ( regla 12.2.5)

La tarjeta amarilla será mostrada al jugador con el brazo flexionado hacia delante.



### 21. Tarjeta roja ( regla 12.2.6)

La tarjeta roja será mostrada al jugador con el brazo flexionado hacia delante. Con el otro brazo señalaremos hacia la mesa oficial.



### 22. Llamamiento a los capitanes (regla 10.2.1 y 12.3.2)

Con ambos brazos estirados hacia delante a la altura del pecho y los pulgares estirados hacia arriba.



### 23. Falta intencionada (regla 12.2.4b)

Un brazo semiflexionado delante del pecho, palma abierta hacia arriba y con el otro brazo y el puño cerrado golpear contra la palma contraria.





#### **24. Balón para el último equipo que la ha tenido.**

Ambos brazos flexionados a la altura del pecho con las palmas hacia arriba y los dedos estirados. Los brazos se moverán alternativamente arriba y abajo.



#### **25. Balón dentro del campo. Comunicación entre árbitros.**

Ambos brazos estirados hacia delante a la altura de las caderas y juntos. Palmas estiradas y hacia abajo. Dedos estirados.

Nota: esta señal puede ser usada sin usar el silbato, como ayuda a otros árbitros para saber si el balón está dentro del campo o no. Por ejemplo tras un tiro al marco.



#### **26. No veo. Comunicación entre árbitros.**

Manos en los ojos.

Nota: esta señal es una invitación para que los otros árbitros ayuden en una situación concreta. El árbitro, podrá solicitar opinión a los jugadores, teniéndose sus comentarios en cuenta, pero siendo la última decisión del árbitro. Si nadie ha visto qué ha sucedido, la señal que se aplicará será la \*24.