

NORMATIVA

- Los siguientes goles valen dos puntos:
 - Gol tras giro de 360°
 - Gol tras lanzamiento en fly
 - Lanzamiento de penalti (se lanza desde 6 metros y no desde 7)
 - Gol del portero de portería a portería.
 - Gol portero especialista (valdrá dos puntos si el portero sale a jugar y marca un gol).

- Se juegan 3 jugadores más 1 portero, que cuando el equipo ataca puede ser portero-jugador.
 - A partir de categoría infantil, sus goles valen siempre dos puntos,
 - En Benjamín y Alevín, un portero que esté fuera de su área deberá realizar un giro o un fly para que sus goles valgan dos puntos (**es decir, se juega sin especialista, pero podrá actuar como portero jugador**).
 - No obstante, si el portero marca un gol de portería a portería (desde dentro de su área de portería), sí que valdrá dos puntos.

- Se juegan 2 tiempos (llamados sets), cuyo tiempo depende de la categoría del partido (se especifica al final), con un descanso de 2 minutos en lo que los equipos se cambian de campo (pero no de banda). Estos dos sets comienzan con un saque de árbitro.
 - Cada set puntúa de manera independiente con 1 punto. En caso de que cada equipo gane un set, se jugará un tercer set llamado Shootout de 5 lanzamientos.
 - En caso de benjamines y alevines, siempre se jugará dicho Shootout, pero si el partido va 2:0, solo puntuará en caso de ganarlo el equipo que va perdiendo (es decir, un partido nunca puede acabar 3:0, solo 2:0 o 2:1).

- Si un set acaba en empate, se procederá al sistema de **gol de oro** para ver quién es el ganador del set.
 - El gol de oro siempre empieza con un saque de árbitro, y no hay tiempo de descanso para comenzar dicho gol de oro. El primer equipo en anotar un gol ganará el set. Es decir, **ningún set puede acabar en empate.**
- Cada equipo dispondrá de una banda completa en la que se situará durante todo el partido (al descanso solo se cambia de campo, pero no de banda).
 - En dicha banda podrán realizar cambios ilimitados, pudiéndose cambiar jugadores tanto en ataque como en defensa.
 - La zona de cambios es la banda al completo, con las siguientes restricciones:
 - **Los jugadores de campo** no podrán entrar al campo por dentro del área de portería (pero sí salir de él, por ejemplo después de un lanzamiento).
 - **Los porteros** solo podrán entrar al campo por dentro de su área de portería, pero podrán salir de él por cualquier parte de su banda. Recordar que no se pueden realizar cambios por la banda del equipo contrario ni por la línea de fondo.
- Se puede botar, o dejar el balón en la arena o rodando durante un máximo de tres segundos. Está permitido lanzarse a por el balón cuando esté posado o rodando por la arena.
- A diferencia del balonmano pista, sí que está permitido coger el balón cuando esté posado o rodando dentro del área de portería.

¿Cómo se juega el Shootout?

- Ambos porteros tienen que estar con al menos un pie sobre la línea de portero hasta que el árbitro pita.
- Un jugador atacante con un pie sobre la esquina del área de portería.
- Cuando el árbitro pita, el jugador pasa a su portero antes de 3 segundos. El portero puede moverse de su posición.
- El portero puede pasar el balón al jugador, o lanzar de portería a portería (lo cual también vale dos puntos).

- Si el jugador recibe el pase del portero, podrá girar o recibir el pase en fly para que el gol valga dos puntos.
- Si el balón toca la arena será lanzamiento fallado, a no ser que el balón entre en la portería contraria (por ejemplo, se puede lanzar en bote, tanto el portero como el jugador).

Normas específicas por categoría

Benjamines y Alevines: dos tiempos de 8 minutos y tiran 5 shoot-outs cada equipo. **¡Siempre!** Si un equipo va ganando 2:0 y también gana el Shoot-out, el marcador se mantiene en 2:0.