MANUAL DE PARTIDO 2026-27

LIGA ASOBAL

TABLA DE CONTENIDOS

Contenido

Presentación *5*

1. Introducción *6*

1.1. Contenido 6

1.2. Objetivos 6

1.3. Instalaciones 6

1.4. Director de partido 7

1.5. Delegado de campo 7

1.6. Productor audiovisual 9

1.7. Licenciatario de derechos de explotación audiovisual 9

2. Pabellón-. Elementos deportivos. *9*

2.1. Pista de juego 10

2.2. Porterías 12

2.3. Balones 12

2.4. Banquillos 13

2.5. Mesa oficial 13

2.6. Marcadores 14

2.7. Redes de seguridad 15

2.8. Vestuarios 15

2.9. Sala médica 15

2.10. Sala de control médico 16

2.12. Otros elementos 16

3. Pabellón. - elementos comerciales *16*

3.1. Sistema de publicidad led 16

3.2. Activos comerciales 18

3.3. Productos oficiales 19

3.4. Videopantallas 19

3.5. Sala vip 19

3.6. Encuentro con los vips 19

3.7. Promociones comerciales en pista 20

4. Pabellón. Medios de comunicación y tv *21*
4.1. Iluminación para retransmisión televisiva 21
4.2. Suministro de energía 22
4.3. Zona para vehículos de producción audiovisual 22
4.4. Posiciones para cámaras de tv 22
4.5. Integración de datos oficiales en grafismos 23
4.6. Posición de comentaristas tv 23
4.7. Pupitres de prensa 23
4.8. Sala de prensa 24
4.9. Entrevistas flash 24
4.10. Zona mixta 25
4.11. Fotógrafos 25
4.12. Envío de fotografías a asobal 26
5. Protocolo de relaciones con medios y operativa audiovisual *26*
5.1. Informacion previa al encuentro 26
5.2. Entrada a vestuarios 26
5.3. Entrevistas flash 26
5.4. Tiempos muertos 27
5.5. Rueda de prensa postpartido 27
6. Día de partido *27*
6.1. Personal 27
6.2. Configuración del pabellón 28
6.3. Reunión prepartido 28
6.4. Servicios unidad movil de emergencia 29
6.5. Lista de reproducción led perimetral 29
6.6. Vídeopantallas 29
6.7. Megafonía 29
6.8. Indumentaria jugadores y oficiales 30
6.9. Presentación prepartido 32
6.10. Horario saque de inicio 34
6.11. Ocupación de grada u televisiva 35
6.12. Actividades durante el descanso 35
6.13. Finalización de partido 36

6.14. Reunión postpartido 36
6.15. Acta digital y estadística oficial 36
6.16. Grabación del partido 36
7. Entretenimiento 37
7.1. Escaleta 37
7.2. Restauración 37
7.3. Tienda 37
7.4. Mascota 37
7.5. Actividades infantiles 38
7.6. Locutor/animador 38
7.7. Música / efectos de sonido 38
7.8. Iluminación de entretenimiento 39
7.9. Animación 39
8. Director de partido Asobal (DP) 39
8.1. Figura 39
8.2. Funciones 39
8.3. Interlocución 40
8.4. Tareas 40
9. Miscelánea 42
9.1. Entrada en vigor 43
9.2. Consultas acerca de la aplicación del manual 43
9.3. Personas de contacto en asobal 44
Apéndice a: Lista de comprobación del partido 45
Apéndice b: Ordenación de pista 48
Apéndice c: Equipamiento sala médica 49

PRESENTACIÓN

Estimados Clubes:

En la estrategia de mejora continua de la Liga Profesional de Clubes Españoles de Balonmano - ASOBAL a través de este Manual de Partido, hace varias temporadas, se implantaron diversas medidas para que el Balonmano profesional español sea un producto audiovisual de máximo nivel, reconocible nacional e internacionalmente y valorado tanto por los aficionados como por las audiencias televisivas.

Con la nueva actualización del Manual de Partido, el objetivo es continuar con el aumento de valor de la competición mediante la aplicación de acciones de mejora en ámbitos directamente relacionados con el evento, para crear un producto reconocible por el espectador con unos elevados niveles de calidad.

La mejora de la cobertura televisiva, así como de los contenidos a disposición del espectador, y del desarrollo del evento en las instalaciones, permitirá el crecimiento de nuestra Liga manteniéndola como un espectáculo de primer nivel.

1. INTRODUCCIÓN

1.1. CONTENIDO

El Manual de Partido (MP) es el documento oficial de ASOBAL que especifica la correcta configuración del pabellón y los servicios destinados al encuentro para el desarrollo de un partido de competición ASOBAL, así como la escaleta y las actividades de diferente orden que se celebran en torno a la misma.

El documento incorpora las necesidades y requerimientos establecidos por la normativa general, así como por la propia de la Liga, por los diversos patrocinadores, así como todos otros elementos convenientes para producir una retransmisión televisiva de calidad y generar una óptima percepción audiovisual del producto para los telespectadores, siendo el MP de cumplimiento obligatorio para todos los Clubes y actores implicados.

1.2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente Manual de Partido es maximizar el valor de la competición, por medio de:

- La mejora del producto audiovisual y aumento de calidad de la retransmisión televisiva.
- Una mayor homogeneización en la percepción audiovisual de los partidos.
- Un inmediato reconocimiento e identificación de la competición por el telespectador.
- La estandarización y modernización de los soportes publicitarios para una mejor comercialización.
- Una mayor generación de atracción y fidelización de aficionados y espectadores.

1.3. INSTALACIONES

Las instalaciones donde se desarrollan los encuentros son un elemento clave de esta transformación. Para el caso de nuevos Clubes aspirantes a socios en la Liga ASOBAL, como paso previo e ineludible a su admisión, ASOBAL inspeccionará y validará -en su caso- antes del 30 de junio de cada temporada, el pabellón de juego, sus instalaciones y equipamientos, para confirmar que cumple con los estándares mínimos de la competición.

Igual ocurrirá cuando un Club socio d ASOBAL modifique el emplazamiento de sus partidos durante la competición o entre una y otra temporada. En estos casos la validación por parte de ASOBAL deberá realizarse al menos quince días antes del evento.

En caso de que sean necesarias actuaciones de reforma o readaptación, ASOBAL lo comunicará al Club inmediatamente después de la visita, de modo que tenga tiempo

suficiente para realizar las actuaciones de mejora necesarias, siempre que sea posible, antes del comienzo de la competición o del evento, o en su caso, buscar una localización alternativa que sí cumpla con los requisitos de la Liga.

1.4. DIRECTOR DE PARTIDO

El Director de Partido (DP) es la figura institucional que ASOBAL designará a propuesta de los Clubes. Deberá ser aprobado por el Departamento de Competiciones de ASOBAL con carácter previo al desempeño de sus funciones, y participará en cada uno de los encuentros de la competición para supervisar la correcta aplicación de las medidas contempladas en el presente Manual de Partido. Sus funciones quedan determinadas en el apartado 8 del presente documento.

Los Clubes remitirán, al menos tres candidatos a DP para cada temporada que deberán ser aprobados por ASOBAL quien asimismo podrá solicitar la sustitución de los mismos en caso de un defectuoso desempeño o un reiterado incumplimiento de sus funciones. La potestad final sobre el nombramiento y sustitución recaen en todo caso en ASOBAL.

Los DP propuestos deberán superar el curso de capacitación de ASOBAL así como asistir a las tres jornadas formativas que se impartirán a lo largo de la temporada. La falta de asistencia a una de ellas imposibilita que pueda desempeñar su cargo.

1.5. DELEGADO DE CAMPO

El Delegado de Campo (DC) es la figura responsable de asegurar el cumplimento del MP por parte de cada Club local, por quien será designado. Será comunicado a ASOBAL no más tarde del último día de agosto de cada año, siendo la persona de contacto para:

- ASOBAL
- Director de Partido
- Equipo visitante
- Árbitros
- Delegados de Mesa

Sus responsabilidades incluyen:

- Asegurarse de que todos los elementos del pabellón estén configurados de acuerdo con las normativas vigentes y que todas las conexiones técnicas funcionen correctamente.
- Garantizar que la Mesa Oficial y los equipos participantes utilicen la papelería oficial que ASOBAL entrega a todos los equipos al inicio de cada temporada:

- Acreditaciones ASOBAL personalizadas para los miembros del banquillo inscritos en acta.

- Entrenador - Ayudante - Oficial - Oficial - Médico

- Tarjetas verdes ASOBAL personalizadas para solicitar los Tiempos Muertos.

- Papeletas ASOBAL para anotar las exclusiones.

- Soporte ASOBAL para mostrar las exclusiones.

- Papeletas ASOBAL para marcas los tres ataques a un jugador que ha tenido que ser atendido por el personal médico.

- Mantener el orden en la pista de juego, solicitando la intervención necesaria del personal de seguridad privada antes, durante y después del partido.
- Asegurarse que el personal de mopas (mínimo dos), estén situados en las esquinas del terreno de juego y que su ubicación no interfiera en la posible zona de actuación de los jugadores. Que existe la máxima distancia de seguridad entre su ubicación y las líneas del límite del terreno de juego.
- Ser la primera persona de contacto para cualquier necesidad del equipo visitante, árbitros, Delegados de Mesa y operadores del acta digital.
- En el caso de que se personen en el partido, reunirse con los oficiales de control de dopaje y acompañarlos a la sala de control de dopaje prepartido.
- Comunicar a ASOBAL, con al menos 72 horas de antelación, -salvo por motivos excepcionales o sobrevenidos-, cualquier acto que se vaya a realizar en la previa o en el descanso del partido. (homenajes, minuto de silencio, activaciones culturales promocionales, etc.) al objeto de ponerlo en conocimiento de los medios de comunicación y de los comentaristas de televisión. ASOBAL incluirá esos actos en la escaleta de la que dispondrá previamente el Director de Partido.
- La autorización para la realización de estos actos quedará supeditada al criterio de ASOBAL, Departamento de Competiciones, que aprobará, en su caso, expresamente y por escrito la petición del Club.
- Cualquier acto que se realice en pista deberá hacerse de cara a las cámaras de TV, y deberá preverse la antelación suficiente para poder cumplir con el horario de inicio del partido.

El DC tendrá una posición de silla cerca de la Mesa Oficial, junto al DP, con visión de esta y del terreno de juego y marcadores.

Asimismo, tendrá movilidad en las diferentes áreas del pabellón antes, durante y después del partido, para cumplir con sus tareas.

1.6. PRODUCTOR AUDIOVISUAL

El Productor Audiovisual (PA) es la persona responsable del dispositivo de retransmisión del encuentro que será asignada por la empresa productora elegida por el licenciatario de los derechos de explotación audiovisual de la competición, o por ASOBAL en su caso. Sus instrucciones deberán de atenderse por el DP en todo aquello que se refiera a la retransmisión audiovisual, entendida esta en sentido amplio.

1.7. LICENCIATARIO DE DERECHOS DE EXPLOTACIÓN AUDIOVISUAL

El Licenciatario de los derechos de explotación audiovisual de la competición es el operador con quien ASOBAL, en su caso, haya comercializado los mismos.

2. PABELLÓN-. ELEMENTOS DEPORTIVOS.

Las instalaciones deportivas deberán ser accesibles y sin barreras ni obstáculos que imposibiliten la libre circulación de personas con discapacidad física o de edad avanzada. Los espacios interiores de los recintos deberán estar provistos de las instalaciones necesarias para la normal utilización por estas personas. Esta disposición es de obligado cumplimiento para todos los pabellones de la Liga ASOBAL.

El aforo mínimo exigido para los pabellones de la Liga ASOBAL es de 2.500 espectadores sentados. En poblaciones con un censo inferior a 50.000 habitantes, el aforo mínimo podrá reducirse a 1.500 espectadores sentados, previa autorización expresa de ASOBAL. Todos los pabellones deberán disponer, asimismo, de un pabellón alternativo debidamente homologado con un aforo mínimo de 1.500 espectadores.

Para aquellos pabellones que no alcancen los aforos referidos, se otorga un plazo de carencia de una temporada para su adecuación, siendo exigible para la temporada 27/28.

ASOBAL exigirá de acuerdo con la Ley del Deporte y normativa complementaria la numeración de todas las localidades del pabellón, diferenciando secciones, filas y asientos, con el fin de establecer un sistema de control de acceso y aforo tal y como señala la ley. Esta medida favorece la gestión del público en partidos televisados y contribuye a mejorar la percepción audiovisual del evento.

Deberá concentrarse el público en la zona visible de la U televisiva.

2.1. PISTA DE JUEGO

La pista de juego será permanente o desmontable sobre la cual se instalará la pista de goma, o pintada reglamentariamente, y deberá ser previamente autorizada por el Departamento de Competiciones de ASOBAL. Debe proporcionar un aspecto cuidado en cuanto al color y estado del material, y adaptarse a las dimensiones con todas las marcas establecidas por la IHF (International Handball Federation).

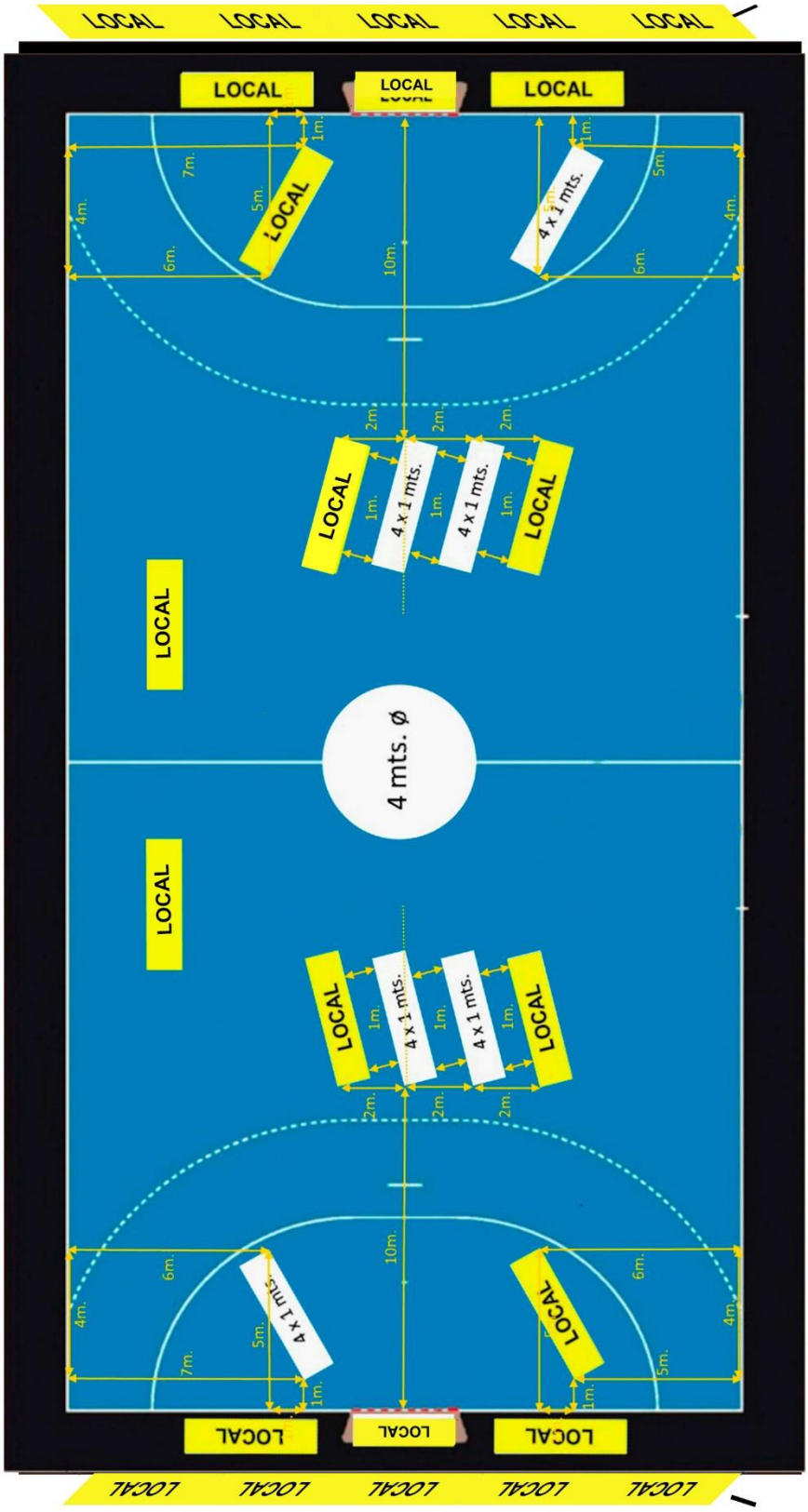
El terreno de juego será de color azul, la zona de seguridad de color negro y las líneas de marcado serán de color blanco. No estarán permitidas en la pista otras líneas de marcaje ajenas al balonmano o no oficiales. Las líneas que delimitan el terreno de juego estarán separadas, a ser posible, por al menos 2 metros de distancia de los espectadores, señalización o cualquier otro elemento físico.

La disposición de los elementos de la pista de juego seguirá la plantilla según Figura 2.1.

No se permitirán modificaciones de ningún tipo en el plano de recogido en el apartado 2.1.

Los vinilos sobre la superficie de juego deberán pegarse directamente en la pista, sin precinto de ningún tipo alrededor.
Las esquinas del frontal de TV (espacio esquinero entre el extremo del 40m frontal y del 20m fondos) NO se consideran espacios aptos para ocupar con anunciante local, y por ello no están marcados en el plano de pista.

Las líneas de marcaje no podrán colocarse por encima del vinilo de pista.



NOTA: Publicidad de SUELO

Los adhesivos en pista y junto a las porterías serán de 4m x 1m, confeccionados en material antireflectante y antideslizante.
El círculo central será de 4m de diámetro.
Y el vinilo de dentro de las porterías de 3m x 0,80m.

NOTA: Publicidad en los FONDOS

La publicidad vertical de ambos fondos (20m en cada fondo) podrá ocuparse tanto con vallas estáticas (altura máxima de 1m) como con sistema de leds.

Figura 2.1 Plantilla disposición de la pista

2.2. PORTERÍAS

Las porterías corresponderán al modelo y requisitos establecidos por la IHF. Los clubes seguirán las pautas del fabricante con respecto a mantenimiento de todos los elementos, y también son responsables de mantener las porterías limpias y bien pintadas durante toda la temporada. El diseño de la portería seguirá la plantilla en Figura 2.2. Los postes estarán limpios de publicidad y serán de colores diferenciados.

La red interior de las porterías "cortinilla" es un espacio reservado para ASOBAL, sin excepciones.

Figura 2.2 Porterías

Será obligatorio certificar, por parte del club o el dueño de la instalación, que se cuenta con un juego de porterías de reserva en la instalación de juego habitual para casos de emergencia.

2.3. BALONES

El balón oficial de la Liga ASOBAL es HB900 de la marca Kipsta by Decathlon, que se ajustará a lo establecido en la Regla 3 de las Reglas de Juego de la IHF y será el único que podrá utilizarse en los partidos y aparecer en la pista de juego.

Se estrenará un balón nuevo al inicio del partido y al inicio de la segunda parte. No se permitirán marcas en el balón que puedan ser visibles en fotografías o imágenes de televisión. NO se permitirán otros balones de otras marcas o modelos, que no sean el oficial, para los calentamientos.

Estos dos balones se entregarán al capitán de cada uno de los equipos para su uso durante el calentamiento de cara a la adaptación al inicio del partido.

Figura 2.3 Balón

Se presentará en el protocolo de inicio del partido un balón nuevo completamente inflado en su correspondiente peana con el logo de la competición y el patrocinador, según corresponda de frente al tiro de cámara como parte de los protocolos de inicio del encuentro.

Si el balón de exposición es proporcionado por ASOBAL, correrá por cuenta del cada Club la reposición de este en caso de pérdida o extravío.

2.4. BANQUILLOS

Del mismo lado que la Mesa Oficial se situarán los banquillos para ambos equipos, que contarán con un mínimo de 16 sillas (2 ó 3 de las cuales serán destinadas para los cambios), que se instalarán de forma simétrica. Los banquillos de los equipos estarán ubicados a una distancia mínima de 2m de los espectadores, salvo excepciones notificadas y aprobadas por escrito por ASOBAL.

2.5. MESA OFICIAL

La Mesa Oficial tendrá una longitud aconsejable de 6m, y dispondrá de 4 ó 6 sillas, en función del espacio disponible, siguiendo las especificaciones de ASOBAL. Se colocará al nivel de la pista y no estará elevada en una plataforma/podio, salvo autorización especial por escrito por parte de ASOBAL.

La Mesa Oficial dispondrá del siguiente equipamiento:

- Se aconseja disponer de tres conexiones dedicadas a Internet de amplio ancho de banda con velocidades de subida y descarga de al menos 500 Mbps simétricos, con el hardware necesario para habilitar las conexiones al enrutador. Una línea estará

dedicada a la realización del acta digital, una segunda línea dedicada al resto de elementos en la Mesa Oficial y la tercera será la de respaldo en caso de fallo de alguna de las anteriores. Redes WIFI no están permitidas para las consolas y para el acta digital. En cualquier caso, se deberá disponer de dos cables de acceso a internet, uno para cada función, y un tercero de backup para uso de la Mesa Oficial con las capacidades descritas.

- La instalación deberá contar con conexión WiFi protegida con contraseña, a disposición de los medios de comunicación y del personal acreditado. Se recomienda un ancho de banda mínimo de 600 MB simétricos (recomendado 1Gb). En caso de que la instalación disponga de fibra y ASOBAL la requiera para alguna necesidad técnica, el Club realizará las gestiones necesarias para facilitar el acceso. Esta infraestructura es condición necesaria para la correcta retransmisión y para el trabajo de los medios acreditados.
- Un mínimo de ocho tomas de corriente eléctrica. La energía eléctrica debe suministrarse a través de un SAI (Sistema de Alimentación Ininterrumpida) para los ordenadores y la red wifi.
- Se aconseja disponer de dos ordenadores portátiles con el software del acta digital instalado, el segundo siendo de respaldo. Como mínimo se ha de disponer de uno y un segundo en el pabellón en previsión de que falle el primero.

El Delegado de Campo se situará fuera de la Mesa Oficial, en zona próxima.

El personal encargado de generar la Estadística Oficial se situará siempre en la misma perspectiva que la Mesa Oficial, y a ser posible en la misma mesa, en una posición en la que se permita la buena visión del partido. De no ser posible estar en la mesa principal, preferiblemente será en una mesa justo detrás de la Mesa Oficial con una pequeña elevación que permita el correcto visionado del partido.

Los Clubes facilitarán el contacto de al menos dos (2) personas por club, responsables de introducir los datos estadísticos durante los partidos. Y estarán obligados a comunicar cualquier cambio que pudiera surgir en la designación de estos responsables.

A su vez, desde ASOBAL se impartirá al menos una formación a estos responsables, con la antelación suficiente para iniciar la jornada 1 de la competición.

2.6. MARCADORES

El pabellón tendrá dos grandes marcadores sincronizados que mostrarán claramente el reloj de juego digital y permitirán realizar una señal acústica potente para indicar el final de cada período. Los marcadores, que deberán estar sincronizados, deben indicar los goles anotados por cada equipo y en aquellos casos que sea posible, incluir la alineación y el detalle de los goleadores y exclusiones. Deberán estar sincronizados con la mesa, la retransmisión y las estadísticas.

La visualización de los marcadores será en color brillante con alto contraste y el fondo de las pantallas será antideslumbrante, a ser posible. Los marcadores deben estar configurados para recibir continuamente datos del acta digital y deben montarse de forma segura y ser capaces de soportar impactos.

En el caso de que se utilice también el marcador como elemento comercial del club, se incluirá la presencia del naming y logotipo específico de la competición en al menos alguno de estos momentos del partido: al inicio, en la media parte o final del encuentro.

2.7. REDES DE SEGURIDAD

Para la protección de los espectadores del impacto de balones durante el juego, redes de seguridad de color negro se colocarán a una distancia de 1.5 metros detrás de cada portería, de manera centrada, y tendrán una longitud de 9-14 m y una altura de 5m desde el suelo.

2.8. VESTUARIOS

El pabellón tendrá dos vestuarios independientes para equipos, cada uno con una superficie recomendable de 50 metros cuadrados con un mínimo de 25 metros cuadrados para servicios higiénicos y sanitarios y duchas con agua caliente. Cada uno deberá disponer de agua mineral, embotellada o con fuente, para los participantes y una camilla para masajes.

Cerca de los vestuarios de los equipos deberá estar disponible y con fácil acceso, una máquina de cubos de hielo.

El pabellón tendrá espacios disponibles para los árbitros, con infraestructura para al menos cuatro personas, con una superficie recomendable de 10 metros cuadrados, con servicios higiénicos y sanitarios y duchas con agua caliente. En los vestuarios deberá disponer de agua mineral, embotellada o con fuente. Uno de ellos deberá disponer de una pequeña mesa para poder redactar posibles informes.

Los vestuarios de los árbitros deben estar separados de los vestuarios de los equipos.

2.9. SALA MÉDICA

El pabellón tendrá una sala médica cercana a los vestuarios de los equipos. Estará provista del equipamiento indicado en el Apéndice C. Debe estar en perfecto estado de higiene, bien iluminada y ventilada. Su ubicación facilitará una llegada directa y rápida por los servicios de emergencia desde fuera del pabellón (ambulancias) así como desde la pista de juego.

La sala médica también será utilizada para tratar cualquier necesidad de emergencia médica de los espectadores.

2.10. SALA DE CONTROL MÉDICO

El pabellón tendrá una sala de control médico, en perfecto estado higiénico, bien iluminada y ventilada, dotada asimismo de sala de espera. La sala y el material en la misma será conforme con las Normas Antidopaje de la IHF y al Convenio con la Comisión Española para la Lucha Antidopaje en el Deporte*, CELAD.*

2.11. PERSONAL DE MOPA

El equipo organizador deberá disponer de un mínimo de 2 encargados de mopa mayores de 16 años, aunque sería aconsejable disponer de 4, para cubrir las cuatro esquinas del terreno de juego, nunca situados en parejas.

Los encargados dispondrán también de toallas para secar posibles vertidos de líquidos y no mojar la mopa. En cualquier caso, se deberá disponer de material de recambio.

Se recomienda que este personal vaya uniformado con ropa del club local o en su defecto con un peto que lo diferencie del resto de personal alrededor de la pista.

2.12. OTROS ELEMENTOS

En la pista no deberá permanecer de modo visible ningún otro elemento ajeno al Balonmano, tales como canastas, espalderas, elementos de montaje, lonas, maderas o cualquier otro material similar.

En los recesos de los encuentros y/o al comienzo – finalización de los mismos, está prohibido invadir la pista por espectadores y aficionados hasta la finalización de la retransmisión televisiva. Especialmente queda prohibido, salvo eventos de entretenimiento previamente organizados y comunicados, la presencia de aficionados en la pista en el descanso del encuentro. Lo que incluye partidos de niños en el descanso o al final mientras permanezca la conexión televisiva.

3. PABELLÓN. - ELEMENTOS COMERCIALES

3.1. SISTEMA DE PUBLICIDAD LED

El club local deberá tener instalados, como mínimo, 40 metros de Leds perimetrales publicitarios en el lateral frente al tiro de cámara, tal y como se muestra en la Figura 3.1. para todos los partidos de Liga ASOBAL, de un modelo homologado por ASOBAL.

No se permitirá ningún otro tipo de plataforma publicitaria en esta área. Su instalación garantizará la seguridad ante impactos de todo el personal implicado en el partido, por lo que serán adecuadamente acolchadas con material absorbente.

Opcionalmente y previa comunicación a ASOBAL se permitirá también el mismo sistema publicitario en los fondos, respetando las zonas de seguridad para la disputa de los encuentros.

El club local deberá disponer obligatoriamente, para todos los partidos de la Liga ASOBAL, de un sistema de publicidad perimetral LED de, al menos, cuarenta metros lineales continuos o visualmente integrados, ubicado en el lateral opuesto a la cámara principal de realización televisiva, conforme al plano oficial de producción audiovisual aprobado por la organización de la competición y reflejado en la figura 3.1. El sistema de publicidad perimetral LED deberá ser homologado por ASOBAL y contar con una altura máxima de 1 METRO y un LED Pitch máximo de 6, con certificación CE ETL FCC, EMC. y ser de alto brillo 6500nits. y deberán contar con las protecciones necesarias en goma y en rejillas y exteriores para protección de los jugadores.

Los pabellones deberán disponer de una toma de alimentación trifásica con tierra y neutro, mediante conexión CETAC de 32 amperios, destinada a la instalación de los sistemas LED de publicidad.

Asimismo, la organización podrá requerir a los Clubs, con la debida antelación, cualquier otra necesidad técnica adicional relacionada con la producción audiovisual y televisiva de la competición.

La gestión, coordinación y explotación de los contenidos audiovisuales y publicitarios emitidos a través de los sistemas de publicidad perimetral LED durante los encuentros oficiales corresponderá a la organización de la competición. Asimismo, será la organización quien determine la presencia publicitaria, el reparto de minutos y la escaleta de emisión de contenidos al inicio de cada temporada, de conformidad con los contratos y compromisos comerciales suscritos con sus patrocinadores y colaboradores oficiales, pudiendo ser modificada esa playlist en ocasiones especiales para cumplir con campañas de marketing acordadas desde ASOBAL.

Los minutos de retransmisión de leds empezarán a contar desde el inicio del protocolo de presentación de jugadores, y finalizará cuando el árbitro pite el final del partido, no incluyéndose el descanso. Los clubes deberán respetar el orden de animaciones establecido en la playlist desde ASOBAL.

Figura 3.1. Medidas y ubicaciones de tramos de Led en pista

3.2. ACTIVOS COMERCIALES

En determinados soportes o espacios visibles del pabellón excluidos los mencionados en este Manual está permitida insertar publicidad comercial o institucional del Club local, ciudad o de la competición, respetando las exigencias del patrocinador y del productor televisivo en su caso.

Para evitar una saturación publicitaria que deteriore la comercialización de los activos regulados o perjudique la imagen de la competición, el resto de los soportes visibles desde plano de TV – U Televisiva se entenderán como no comercializables, tales como una doble fila de publicidad o los fondos del pabellón. Salvo que, dichos espacios tengan una apariencia unificada en cuanto a los colores y dimensiones, pudiendo utilizar el Club local sus colores corporativos como fondo de los soportes. Estos anuncios no podrán contener más de dos colores, uno para el fondo del soporte y otro para los textos, siendo todos iguales en tamaño y apariencia. Y deberán ubicarse a diferente altura de la línea frontal de led, dejando un margen prudencial en altura y profundidad, para evitar distorsiones.

En todo caso, esta publicidad adicional a los soportes LED deberá ser aprobada expresamente por ASOBAL y remitirse al Departamento de Competiciones antes del inicio de la temporada.

3.3. PRODUCTOS OFICIALES

Podrán exhibirse dos productos oficiales ASOBAL en la mesa de la sala de prensa junto a otros dos productos oficiales del equipo local. Para promociones específicas, ASOBAL coordinará con el club local la instalación de productos oficiales en otras ubicaciones del pabellón incluyendo promociones en la pista de juego durante el descanso.

3.4. VIDEOPANTALLAS

En el caso que el pabellón tenga vídeo pantalla(s), el club local controlará la señal de éstas para que permita mostrar la transmisión audiovisual del partido y mezclar la misma con publicidad, promociones, mensajes y otro contenido audiovisual, incluyendo el promocional de ASOBAL con el naming y logotipo específico de la competición.

Las listas de proyección deben remitirse a ASOBAL al comienzo de la temporada para su supervisión.

3.5. SALA VIP

El pabellón dispondrá de una Sala o espacio VIP, con capacidad mínima de 50 personas, en la que se pueden ofrecer servicios de catering. Estará ubicada preferiblemente en el entorno a los asientos VIP/palco del pabellón. El espacio deberá estar cuidado y ofrecer una buena imagen con presencia tanto del club como de ASOBAL. Deberá ser supervisada por ASOBAL.

3.6. ENCUENTRO CON LOS VIPS

Los jugadores y entrenadores del equipo local deben estar a disposición del Club para asistir a un encuentro con los espectadores invitados VIP del Club, y para atender a posibles meet&greed de patrocinadores de ASOBAL, máximo 30 minutos después de finalizar el

partido. Esta sesión tendrá una duración mínima de 15 minutos.

3.7. PROMOCIONES COMERCIALES EN PISTA

ASOBAL y el Club local podrán realizar promociones para el consumidor, exhibiciones de productos, distribución de muestras y folletos y otras actividades para los patrocinadores de la competición ASOBAL y/o del club local. Deberán ser comunicadas por parte del club con una antelación mínima de 48 horas previas al inicio del encuentro a ASOBAL.

En aquellas promociones llevadas a cabo desde ASOBAL, y derivadas de campañas promocionales de sus partners, se coordinará con antelación suficiente con el club las necesidades logísticas, materiales y de personal, requeridas para la acción, al menos una semana, para poder encajarlo con otros actos del club local; y podrá requerir colaboración de voluntarios y/o colaboradores del club para su cumplimiento.

4. PABELLÓN. MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TV

4.1. ILUMINACIÓN PARA RETRANSMISIÓN TELEVISIVA

La iluminación artificial del pabellón tiene un impacto directo sobre la calidad de la imagen de televisión y, en consecuencia, sobre la percepción audiovisual.

Para producir una adecuada retransmisión televisiva será necesaria una iluminación con una potencia mínima de 1.500 lux.

ILUMINANCIA VERTICAL EN DIRECCIÓN A LAS DISTINTAS CAMARAS FIJAS	Iluminancia Vertical a 1,5 Mts	Ev Med
		1.500 Lux
	Uniformidades a Cámara	Min/Med
		0,65
		Min/Max
		0,4
ILUMINANCIA HORIZONTAL, MEDIDA A LA ALTURA DEL TERRENO DE JUEGO	Iluminancia Horizontal	Ev Med
		2.000 Lux
	Uniformidades	Min/Med
		0,7
		Min/Max
		0,6
TEMPERATURA DE COLOR*		De 5.000 a 6.200º K
REPRODUCCIÓN CROMATICA (RA/IRC)		≥90
DESLUMBRAMIENTO (GR)		≤50
FACTOR DE MANTENIMIENTO		0,8
FLICKER (FF)		<20% Med / <30% Max

La iluminación deberá cumplir con todas las características exigidas por la producción televisiva en cuanto a potencia, luminosidad y orientación, estando repartida de manera uniforme sobre toda la pista.

El sistema de iluminación debe permitir oscurecer las zonas de grada, resaltando el rectángulo de juego. Para evitar brillos en la pista y contrastes de luz en la regulación de las cámaras, el techo o paredes no deben presentar claraboyas, ventanales o cristaleras que permitan la entrada de importantes fuentes de luz al interior del pabellón. Si las hubiera, deberán ser cubiertas para la retransmisión televisiva.

Para poder llevar a cabo espectáculos lumínicos y desarrollar juegos de luces en los actos de presentación y protocolo de los partidos, es necesario que el pabellón disponga de iluminación LED.

La iluminación deberá estar operativa en sus niveles de retransmisión televisiva al menos con una antelación mínima de 120 (ciento veinte) minutos respecto al inicio del partido. Tras la finalización del partido, la iluminación deberá mantenerse en dichos niveles durante

al menos 15 (quince) minutos después del pitido final, salvo indicación distinta de la producción televisiva o de la organización del evento.

4.2. SUMINISTRO DE ENERGÍA

Los Clubes habrán de asegurar la dotación del suministro de energía necesario al pabellón para la celebración del partido y la prestación de todos los servicios complementarios de un evento deportivo profesional de alto nivel.

En los partidos con retransmisión en directo por TV, los Clubes deberán contar en el pabellón con un suministro de energía alternativo, que pueda servir de luz de seguridad en caso de interrupción de servicio de la fuente principal y que asegure un mínimo de 800 lux de iluminación en pista, así como pueda alimentar a la producción televisiva, si la misma no cuenta con su propio generador.

4.3. ZONA PARA VEHÍCULOS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Dentro o fuera del pabellón habrá una zona de estacionamiento con superficie necesaria para albergar hasta tres camiones de producción audiovisual, incluyendo el camión de enlace ascendente satelital. La zona estará al mismo nivel de la pista de juego, en el mismo lado del pabellón en que se encuentre ubicada la cámara máster.

La zona debe tener la potencia eléctrica adecuada (mínimo de 3,000 amperios; 3 fases), cuyas especificaciones exactas serán definidas y comunicadas desde ASOBAL al club local. La zona tendrá una conexión a Internet simétrica de alto ancho de banda dedicada, con velocidades de descarga y carga de al menos 200 Mbps.

4.4. POSICIONES PARA CÁMARAS DE TV

Con el objetivo de garantizar la seguridad y la operatividad del evento, todos los pabellones deberán tener accesos independientes, diferenciados y correctamente señalizados para los siguientes colectivos:

- Público general: entrada física sin acceso a pista.
- Participantes (equipos y árbitros): acceso independiente con túnel de protección desde el terreno de juego hasta el interior de los vestuarios.
- Autoridades e invitados VIP: acceso independiente al palco o zona de autoridades.
- Televisión y producción audiovisual: acceso delimitado para personal técnico y material de retransmisión, con zona de aparcamiento reservada junto al pabellón.
- Prensa y medios: acceso independiente para retirar acreditaciones y acceder a zonas habilitadas.
- Mercancías y material: acceso con dimensiones mínimas de 2,5 m de ancho y 2,5 m de alto. En pabellones sin acceso rodado a pista, se dispondrá de medios de carga alternativos.

El Plan de Cámaras será aprobado por ASOBAL teniendo en cuenta los requerimientos audiovisuales, antes del comienzo de cada temporada.

El pabellón deberá disponer de un espacio habilitado permanente para la colocación de las cámaras de TV establecidas en el Plan de Cámaras. En caso de que el pabellón no disponga de este espacio, se deberá reservar en la grada la ubicación requerida para instalar una tarima y colocar las mismas. El coste de la colocación de esta tarima correrá por cuenta del Club.

Las cámaras contarán a su alrededor con un espacio suficiente que permita al operador trabajar con comodidad y evite interferencias visuales por movimiento de espectadores, incluso en el caso de que eventualmente pudieran levantarse de su localidad o celebraran un gol, así como por cualquier otro elemento físico.

Los clubes cooperarán plenamente con la productora audiovisual a posicionar adecuadamente las cámaras de televisión incluidas en el Plan de Cámaras en los lugares indicados. Los clubes siempre ayudarán a encontrar la mejor ubicación disponible, y dichas posiciones contarán con las medidas de seguridad y protección pertinentes.

4.5. INTEGRACIÓN DE DATOS OFICIALES EN GRAFISMOS

El club es responsable de aplicar el protocolo unificado y estándar de la Liga ASOBAL para sincronizar el reloj de partido, el marcador y el acta digital con los grafismos de la producción audiovisual, y que el personal de la Mesa Oficial puedan ejecutarlo correctamente durante el encuentro.

4.6. POSICIÓN DE COMENTARISTAS TV

En caso de ser requerido por el titular de derechos de explotación audiovisual a través del productor TV, habrán de habilitarse las posiciones necesarias para que un narrador y comentarista de TV puedan desarrollar su actividad desde el propio pabellón.

Dicha/s posición/es estarán ubicadas del mismo lado que la cámara máster, con buena visibilidad de la pista de juego. Las posiciones deben estar equipados con una conexión rápida a Internet de ancho de banda con velocidades de descarga y carga de al menos 100 Mbps, con un cable Ethernet instalado para cada dos asientos.

4.7. PUPITRES de Prensa

Cada pabellón dispondrá de un mínimo de 10 asientos para prensa equipados con:

- Una superficie de trabajo (mesa o escritorio) de, al menos, 0,60m de anchura. 90cm de altura.
- Fuentes de alimentación eléctrica.

- Acceso, Iluminación e internet activo desde, al menos, 1 hora antes de iniciarse el partido y hasta al menos 30 minutos después de finalizar el partido.
- Conexión dedicada a internet de con ancho de banda y velocidades de carga y descarga de al menos 200 Mbps, incluyendo Wifi.
- Reservar espacio para los responsables de comunicación del equipo visitante.
- Todos los representantes de los medios asistentes en los encuentros deberán encontrarse debidamente autorizados y portar las acreditaciones de acuerdo con el diseño modelo que será remitido por ASOBAL con el logotipo compuesto y el nombre que incluya al patrocinador principal.

Se recomienda habilitar alguna posición de comentarista de radio, que incluya línea RDSI en dicho pupitre, en el caso de necesidad para algún medio que no disponga de ella.

4.8. SALA DE PRENSA

La Sala de Prensa estará ubicada en una localización próxima a los vestuarios y debería incluir el siguiente equipamiento:

- Mesa de comparecencias (mínimo de tres sillas y dos micrófonos) sobre una plataforma elevada, y cubierta con una lona negra en su frente delantero.
- Mesas y sillas para un mínimo de 20 asistentes.
- Trasera publicitaria. Se colocará directamente detrás de la mesa de comparecencias. En su diseño y contenido deberá incorporase el logo de ASOBAL, y el de la Competición. En el caso que la trasera incluya el nombre de la competición, deberá asegurarse el uso correcto del naming. El club remitirá una imagen de la trasera para su validación.

4.9. ENTREVISTAS FLASH

- Prepartido: Cada entrenador estará disponible para una entrevista rápida a pie de pista justo antes del inicio del encuentro (entre 5 y 10 minutos antes, cuando conecte la TV). Puesto que la entrevista formaría parte de la previa del partido TV, la productora debería enviar, a cada encuentro, la figura del periodista que realizará dichas entrevistas.
- Descanso y/o Postpartido: Un jugador de cada equipo estará disponible para una entrevista rápida a pie de pista justo cuando finalice cada uno de las partes del encuentro. Primero el equipo perdedor y, posteriormente, el equipo ganador. La señal del partido TV finalizará una vez hayan concluido las dos entrevistas flash por lo que el club local deberá gestionarlas lo más rápido posible, en coordinación con el equipo de producción TV.

  En las entrevistas flash a pie de pista será obligatorio situar como fondo el photocall oficial de ASOBAL. El elemento del photocall deberá mantener su formato transparente y la disposición de logos diseñada por ASOBAL, no pudiendo cubrirse el reverso del mismo. Al

inicio de cada temporada. ASOBAL proporcionará los adhesivos precisos para adecuar la presencia de marca de posibles nuevos partners de ASOBAL. Y el club local se encargará de adecuar los espacios asignados a sus compromisos locales, sin modificar la ubicación y respetando el mismo formato y medidas de los existentes.

Los cortes de video de las entrevistas se añadirán al material multimedia compartido con ASOBAL en la ubicación compartida; y se postearán, al menos en una de las RR.SS. del club.

Ante una posible activación concreta de la mano del patrocinador principal de la competición, la entrevista podrá incluir al menos una pregunta dirigida de interés para el patrocinador y ASOBAL.

En caso de deterioro por mal uso, o extravío del photocall proporcionado por ASOBAL, será el club quien corra con el coste de la sustitución y o reparación de este.

4.10. ZONA MIXTA

Se señalará como Zona Mixta un área de acceso restringido para protagonistas y medios de comunicación cerca de la pista de juego y vestuarios. Esta zona se utilizará para que los medios de comunicación con y sin derechos puedan entrevistar a los jugadores tras el partido. En el caso de utilizarse un fondo específico para esta zona su diseño y contenido deberá incorporar el logo de ASOBAL, y el de la Competición. En el caso de no existir, deberá utilizarse como fondo el soporte habilitado como photocall.

4.11. FOTÓGRAFOS

El club local debe asegurarse de que todos los fotógrafos acreditados sólo tienen permiso para tomar fotografías para distribución editorial o venta. Los fotógrafos nunca podrán bloquear la visibilidad del LED Perimetral.

Los fotógrafos no deberán circular por la pista, ni por delante de los LEDS de pista, ni podrán permanecer encima o delante de zonas de publicidad.

Los fotógrafos no pueden entrar en pista para realizar fotografías durante el encuentro (ni presentaciones ni tiempos muertos).

Todos los fotógrafos deberán estar uniformados con un peto facilitado por el club local que acredite su condición de fotógrafo y su necesidad de estar en pista.

Las pertenencias de los fotógrafos (abrigos, mochilas…etc.) no estarán visibles sobre la pista, sino que deberán situarlas fuera del tiro de cámara o en algún lugar habilitado por el propio club local como la sala de prensa.

4.12. ENVÍO DE FOTOGRAFÍAS A ASOBAL

Los clubes locales están obligados a subir a la carpeta compartida del Dropbox de ASOBAL 10 fotografías del ataque del equipo local y 10 fotografías del ataque del club visitante durante el descanso del partido.

Una vez finalice el encuentro, el club local deberá completar la carpeta de fotos aportando un total de 20 fotografías del equipo local y 20 del equipo visitante, en calidad profesional con una resolución de 300ppp y sin marcas de agua de la autoría del fotógrafo.

En la selección de fotos final del partido deberán aparecer, además de las 40 fotografías de juego, la fotografía de los dos capitanes y árbitros junto al Balón oficial (Ver 2.3), imágenes de los jugadores más destacados del partido (máximo goleador y mejor portero del partido), imágenes de los colegiados durante el encuentro, fotografías de los aficionados en las gradas y fotografías de detalle que puedan dar juego al club y a ASOBAL en RRSS. Así como una muestra gráfica de las posibles activaciones de inicio de partido, media parte y final que se puedan llevar a cabo desde iniciativas de ASOBAL y sus patrocinadores (como por ejemplo entrega de premio MVP, pancarta AECC, cromos Panini, aplaudidores en grada, sorteos media parte, mascota, meet&greed con jugadores…)

Las fotografías deben aportar una presencia notoria de los leds de publicidad, para dar visibilidad tanto a los patrocinadores del club como de ASOBAL.

La acreditación como fotógrafo oficial implica la aceptación de la cesión a ASOBAL de los derechos de explotación no exclusivos de las imágenes obtenidas durante los encuentros, para su uso en medios oficiales, comunicación y promoción de la competición, de conformidad con la normativa vigente en materia de propiedad intelectual.

5. PROTOCOLO DE RELACIONES CON MEDIOS Y OPERATIVA AUDIOVISUAL

5.1. INFORMACION PREVIA AL ENCUENTRO

Los clubes deberán facilitar al responsable de estadística del club, al operador televisivo y a los medios de comunicación acreditados que cubran el encuentro la convocatoria oficial de jugadores, con una antelación mínima de dos horas antes del inicio del partido, a través del sistema o canal habilitado por la organización a tal efecto.

5.2. ENTRADA A VESTUARIOS

La cámara de televisión del principal operador televisivo podrá acceder al vestuario para tomar recursos después del calentamiento.

5.3. ENTREVISTAS FLASH

Prepartido: Cada entrenador estará disponible para una entrevista rápida a pie de pista justo antes del inicio del encuentro (entre 5 y 10 minutos antes, cuando conecte la TV).
Descanso y/o Postpartido: Un jugador de cada equipo estará disponible para una entrevista rápida a pie de pista justo cuando finalice cada uno de las partes del encuentro. Primero el

equipo perdedor y, posteriormente, el equipo ganador. La señal del partido TV finalizará una vez hayan concluido las dos entrevistas flash por lo que el club local deberá gestionarlas lo más rápido posible, en coordinación con el equipo de producción TV.

En las entrevistas flash a pie de pista será obligatorio situar como fondo el photocall oficial de ASOBAL (a tener en cuenta especificaciones del punto 4.9 *Entrevistas flash*).

5.4. TIEMPOS MUERTOS

Durante los tiempos muertos, los Clubs permitirán al principal cesionario de derechos audiovisuales la grabación de imagen y sonido en la zona de los banquillos y pista.

5.5. RUEDA DE PRENSA POSTPARTIDO

Una rueda de prensa postpartido con el entrenador del equipo visitante comenzará en un plazo máximo de 10 minutos después de finalizar el partido. Inmediatamente después de su conclusión, el entrenador visitante saldrá de la sala y entrará el entrenador del equipo local para seguir el mismo protocolo. Los entrenadores comenzarán con una intervención en castellano, seguido por una lengua cooficial -si lo desea-. Posteriormente, se realizará un turno de preguntas entre los periodistas acreditados. Los entrenadores llevarán el mismo atuendo utilizado durante el partido. El material de la rueda de prensa que estime el Club local se aportará en redes sociales y/o web propias (a tener en cuenta especificaciones del punto 3.3 *Productos oficiales*, y del punto 4.8 *Sala de prensa*).

6. DÍA DE PARTIDO

6.1. PERSONAL

Toda persona que desarrolle una función en el pabellón deberá llevar una acreditación del Club que regule su movilidad por las diferentes zonas y su acceso a las mismas. Los Clubes deberán disponer de los siguientes tipos de acreditación diferenciados:

VIP: Personas invitadas por el Club organizador a la zona de palco o área VIP.

Organización: Personal del Club encargado de la organización del partido, personal de ASOBAL, Directores de Partido y Responsables de Estadística.

Prensa, fotógrafos y televisión: Acreditación exclusiva y personal para acceder a las zonas de prensa. Los fotógrafos llevarán además peto identificativo que les permita el acceso a pista.

Servicios: Personal de catering, mantenimiento, limpieza y servicios generales. El personal uniformado por su función (Policía, Cruz Roja, Protección Civil) queda exento de acreditación específica.

El personal de seguridad contratado para el partido estará en sus respectivas posiciones, con el número de efectivos adecuado, y asegurando el buen funcionamiento de cada zona,

antes de la llegada de cada uno de los grupos relevantes: personal del pabellón, personal de TV, público, equipos y árbitros.

Asimismo, recibirán al equipo visitante y a los árbitros en su llegada al pabellón y los acompañarán en sus movimientos dentro del mismo hasta su salida del pabellón, manteniéndose siempre alguna presencia en la puerta de vestuarios.

Igualmente, habrá dotación de seguridad permanente alrededor de la pista de juego, controlando los accesos a esta.

Todo el personal de seguridad estará debidamente uniformado.

Para todos los partidos en los que cada Club actúe de local, el pabellón deberá disponer, desde al menos una hora antes del partido, del personal de mantenimiento necesario para solventar cualquier circunstancia técnica o de limpieza: un técnico de marcador, un electricista y personal de limpieza suficiente. Los auxiliares con función de limpieza de pista llevarán petos identificativos.

6.2. CONFIGURACIÓN DEL PABELLÓN

La iluminación, pista de juego y porterías estarán listas, al menos, dos horas antes del partido. El DC corroborará que todos los elementos del pabellón están configurados respetando:

- IHF Rules of the Game a) Indoor Handball 1 julio de 2025
- Requisitos Básicos Instalaciones Liga ASOBAL
- El Manual de Partido de la Liga ASOBAL

6.3. REUNIÓN PREPARTIDO

El Club local deberá tener prevista y reservada, con las debidas medidas de seguridad, una zona inmediata al pabellón donde pueda detenerse el autocar visitante y la expedición pueda descender y acceder directamente a la instalación. Igualmente, dispondrá de zona de aparcamiento para el autocar con las debidas medidas de seguridad.

El Club visitante deberá informar al Club local, con un mínimo de 48 horas de antelación, del número de seguidores que se desplazarán con el equipo. El Club local ubicará a los seguidores visitantes de forma conjunta y separada de la afición local, y proporcionará al Club visitante 5 invitaciones gratuitas y hasta el 10% del aforo del pabellón a precio de venta al público.

El equipo visitante deberá viajar con un directivo que ejerza las funciones de representación del Club. El Club local tendrá prevista la adecuada colocación de los directivos visitantes en el palco.

El DP se reunirá dos horas antes del partido con el DC y el PA para verificar que tanto el pabellón como la productora audiovisual tengan todo perfectamente dispuesto para la disputa del partido, gestionando conjuntamente cualquier incidencia identificada.

6.4. SERVICIOS UNIDAD MOVIL DE EMERGENCIA

Una ambulancia asistencial de clase C tiene que estar presente en el pabellón desde antes de la llegada del primer equipo hasta que se han ido ambos equipos.

Toda instalación en la que se disputen partidos oficiales de la Liga ASOBAL deberá disponer de un Plan de Autoprotección en vigor, adecuado para la disposición de gradas y la infraestructura propia de los partidos de balonmano, incluyendo los televisados. El Plan deberá contemplar los protocolos de evacuación médica: si la ambulancia debiera abandonar el pabellón durante el partido, el Club deberá garantizar que en un plazo máximo de 5-10 minutos una nueva ambulancia SVA acuda a la instalación.

Todos los Clubes deberán contar con un seguro de responsabilidad civil general con una cobertura mínima de 150.000 euros, cuya póliza y recibo deberá remitirse a ASOBAL como parte de la documentación para la inscripción en la competición. Su vigencia deberá estar acreditada antes del inicio de cada temporada y hasta el final de la misma

6.5. LISTA DE REPRODUCCIÓN LED PERIMETRAL

El DP se reunirá 90 minutos antes del partido con el DC y la persona responsable de la lista de reproducción del LED perimetral autorizada por ASOBAL para verificar que cada animación se reproduce correctamente en orden, duración y calidad, gestionando conjuntamente cualquier incidencia identificada. Para un correcto seguimiento de los compromisos publicitarios, la lista de reproducción LED, no podrá ser alterada en tiempos u orden sin autorización por escrito de ASOBAL.

6.6. VÍDEOPANTALLAS

En el caso que el pabellón disponga de una o múltiples vídeo pantallas, el DP y el DC se reunirán con la persona responsable de ésta(s), para verificar que no se prevé mostrar ninguna imagen o marca no autorizada.

6.7. MEGAFONÍA

El pabellón estará dotado de un sistema de audio de alta calidad (tanto para transmitir voz, música y efectos sonoros) que alcance con los mismos estándares de calidad todas las zonas de asiento del pabellón. Que se permitan la comprensión del mensaje por el público.

Se dispondrá de un micrófono ubicado en la Mesa Oficial para el locutor/animador y, en la medida de lo posible, un micrófono portátil inalámbrico de alta calidad.

6.8. INDUMENTARIA JUGADORES Y OFICIALES

La vestimenta de los jugadores de campo de un equipo deberá cumplir las especificaciones establecidas en la Regla 4 de las Reglas de Juego de la IHF.

Asimismo, los clubes y sociedades anónimas deportivas estarán obligados a cumplir la correspondiente Circular de la Liga Profesional en materia de parámetros de serigrafía de camisetas y pantalones.

Los parámetros específicos de serigrafía de camisetas para la temporada vigente se recogen en el documento oficial ASOBAL 063a (Parámetros Serigrafía de las Camisetas), cuyas disposiciones se reproducen a continuación:

Parte Delantera

Logo ASOBAL: El anagrama ASOBAL se colocará en la parte delantera y a la altura del pecho, con unas dimensiones de 9 x 6,4 cm. El fondo del logo debe ser obligatoriamente blanco, no pudiendo utilizarse el color de la camiseta como fondo. El logo se serigrafiará respetando el diseño y colores oficiales: Azul Asobal (Hex: 0000FF / P Reflex Blue C), Azul (Hex: 00B3FF / P 299 C) y Blanco puro (Hex: FFFFFF). En el caso de existir un logo composite con el patrocinador principal, deberá ajustarse al tamaño y adecuarse a los colores que se comuniquen en su momento.

Logo del Club: El logo del club no superará en altura, 9 cms, el de ASOBAL o en su defecto el composite de ASOBAL y el patrocinador y se situará al lado contrario a este.

Parte trasera

Nombre del jugador: El nombre del jugador se serigrafiará en la parte trasera de las camisetas de jugadores y porteros, con una altura mínima de 8 cm, camisetas de jugadores y porteros, a siete con cinco (7,5) centímetros de altura, por encima o por debajo del número o dorsal.

Dorsal del jugador: Los números de la camiseta deberán ajustarse a las medidas reglamentarias: 10 cm de altura en la parte delantera y 20 cm en la espalda. Los números deberán tener un color que contraste clara y diferencialmente con el color de la camiseta y debe tenerse en cuenta no utilizar líneas muy estrechas que impidan el correcto visionado del mismo en la retransmisiones televisivas.

Es opcional colocar en un lateral del pantalón un número de siete (7) centímetros de altura.

Homologación: Una vez confeccionadas las infografías de las camisetas oficiales (titular y reserva), y en todo caso antes del día 1 de agosto, los equipos deberán remitir un ejemplar de las mismas a ASOBAL para su homologación. Con posterioridad los equipos deberán remitir, antes del 2 de septiembre de 2026 un ejemplar de las indumentarias comunicadas como clara y oscura. En el caso de tener una tercera equipación deberá envirase en la misma fecha un ejemplar de la misma.

Para la introducción de nuevas camisetas durante la temporada, será obligatorio el envío del diseño gráfico de la nueva equipación para su aprobación y posteriormente una camiseta con, al menos 15 días de antelación a la fecha de su estreno oficial.

Estas camisetas se quedarán en poder de la Liga Profesional para utilizarlas en actos promocionales.

La equipación debe ser uniforme y el color de los porteros debe diferenciarse claramente de la vestimenta de los dos equipos, siendo obligatorio que los porteros de un mismo equipo lleven la misma uniformidad.

El color de la camiseta de ambos equipos en un encuentro debe ser claramente diferente. Los dos clubes deberán informar siete días antes a la Dirección de Competiciones de la Liga Profesional y al equipo rival del acuerdo alcanzado respecto al color de la indumentaria que lucirán en cada partido. La Liga Profesional estará facultada para remitir a los equipos, en el caso de que sea necesario, una circular cada jornada sobre el color de la indumentaria que deberá portar cada equipo. Todos los equipos deben acudir a la disputa de los encuentros con pantalones y camisetas de repuesto para los casos de roturas o ropa ensangrentada.

Cada equipo dispondrá de una equipación titular y otra equipación reserva de jugadores y porteros. Una deberá ser clara y otra oscura. De forma voluntaria se podrá inscribir una tercera equipación, que también deberá ser homologada.

En el caso de coincidencia de colores de camisetas en la equipación deportiva de dos equipos contendientes, y si no llegaran a un acuerdo entre ambos, deberá cambiar el equipo visitante (nombrado en segundo lugar) y en el caso de que el encuentro se juegue en cancha neutral, tendrá la obligación de cambiar los colores de la equipación, igualmente el nombrado en segundo lugar.

Con referencia a la numeración de los jugadores en los partidos, ésta deberá utilizar números de una o dos cifras, no siendo necesario que sean correlativos ni en función del número de licencias.

Para todos los clubes y sociedades anónimas deportivas será asimismo obligatorio lucir en las camisetas de jugadores y porteros, en la parte delantera y a la altura del pecho, el logo oficial de la Liga Profesional que les será facilitado por la misma. Los equipos que deseen serigrafiar o bordar directamente su escudo o logo en las camisetas deberán respetar el diseño y las dimensiones del logo oficial de la Liga Profesional

Los equipos no podrán cambiar las características de las equipaciones homologadas durante el transcurso de la competición, salvo autorización previa de la Liga Profesional.

En el caso de que se utilicen camisetas para la utilización de la figura del portero/jugador, será obligatorio que en dichas camisetas todos los orificios que se requieran para la visión del número deban ir cubiertos con material transparente.

Los capitanes de cada equipo deberán llevar un brazalete de cinco (5) cm. de ancho en la parte inferior del brazo izquierdo debiendo ser de un color que contraste con el de la camiseta.

El árbitro del partido a instancia propia o del DP de ASOBAL podrá adoptar las medidas necesarias para el correcto cumplimiento de estas disposiciones.

A los efectos que prevén los apartados anteriores, los clubes y sociedades anónimas deportivas deberán cumplimentar la solicitud de licencias de jugadores y oficiales antes del 15 de agosto a fin de remitir a la Dirección de Competiciones de la Liga Profesional la relación de los jugadores de sus plantillas y el número de dorsal que a cada uno de ellos le hubiese sido asignado, junto con la identificación que figurará en la indumentaria. Dicha relación deberá actualizarse y comunicarse en el momento de su modificación en los casos de incorporaciones o bajas que se produzcan a lo largo de la temporada.

EQUIPACIÓN DE LAS Y LOS OFICIALES EN EL BANQUILLO

Durante el transcurso de los partidos, el Entrenador, Ayudante de Entrenador, Delegado de Equipo y Médico de cada equipo estarán obligados a lucir una uniformidad homogénea, asimismo la uniformidad del Oficial que realice las funciones de Auxiliar de Equipo quedará a criterio de cada club, tendrán la opción de ir uniformados como el Personal Técnico o con la ropa deportiva idéntica a la que utilicen los jugadores.

Queda prohibida la utilización por el personal del banquillo de pantalón corto o bermudas de cualquier tipo, incluido los pantalones tipo pirata. Tampoco se podrá llevar la cabeza cubierta (gorras, sombreros, etc…). Los colores que pueden causar confusión con los jugadores del equipo en pista no estarán permitidos.

6.9. PRESENTACIÓN PREPARTIDO

Independientemente del horario del partido, todos seguirán la misma escaleta homogénea prepartido, siguiendo este ejemplo de un partido a las 18:30:

Acción	Hora	Reloj de Partido

Pista de juego disponible para equipos.	16:30:00	(02:00:00)
Los equipos desalojan la pista marchando a sus respectivos vestuarios y estarán preparados en el túnel de vestuarios a las 18:24:00 para iniciar la presentación.	18:22:00	(00:08:00)
El locutor/animador presenta el partido y da inicio a la salida de los equipos. En el centro pista está ubicada la peana con balón oficial junto con las banderolas y otros elementos de marca. La peana se ubicará en la parte exterior del círculo central, (nunca dentro), y las banderolas en línea con la peana.	18:24:00	(00:06:00)
Los equipos salen a la pista desde túnel. Saludan desde el centro y se dirigen a su banquillo. 1º Visitante y 2º Local.	18:25:00	(00:05:00)
Presentación equipo visitante	18:25:30	(00:04:30)
Presentación equipo local	18:26:30	(00:03:30)
Presentación de los árbitros	18:27:30	(00:02:30)

En el caso de realizarse un Minuto de Silencio, se realizará tras la presentación de los dos equipos y de la pareja arbitral, con todos formados en la pista, y antes del saludo protocolario de los jugadores. (Que desde megafonía se diga el motivo).

Saludos protocolarios, equipos a banquillos. Según Documento ASOBAL 090.	18:28:00	(00:02:00)
Fotografía Capitanes y Árbitros junto a la peana del Balón Oficial.		
Últimas instrucciones de los entrenadores	18:28:30	(00:01:30)
Sietes iniciales salen a la pista de juego	18:29:00	(00:01:00)
Himno ASOBAL	18:29:15	(00:00:45)

Saque de Centro	18:30:00	(00:00:00)

Tabla 5.9. Escaleta Presentación Prepartido

Los equipos saldrán a la pista y a la presentación con la equipación de juego, no podrán llevar el chándal o sudadera de calentamiento.

La presentación del equipo local aprovechará todos los elementos de entretenimiento disponibles en el pabellón (luces de entretenimiento, video pantallas, LED perimetral, megafonía…) para crear un espectáculo y ambientar a los espectadores. Pero se deberá respetar el orden de protocolo unitario para la presentación de todos los encuentros de ASOBAL. Lo determinado en los recuadros 3, 4 y 5 de la escaleta de presentación.

Cualquier acto de homenaje, reconocimiento u otros, que quiera llevarse a cabo en pista se realizará antes de la fotografía de capitanes, con los dos equipos formados. La duración del mismo deberá tenerse en cuenta para la cuenta atrás del inicio partido. Y en el caso de que se utilice juego de luces durante la presentación de jugadores, se asegurará que la fotografía de capitanes se realice con suficiente luz.

6.10. HORARIO SAQUE DE INICIO

El horario del saque de centro se ejecutará con total puntualidad para respetar la adecuada retransmisión audiovisual del partido. El cronometrador indicará a los árbitros cuando la mesa oficial esté preparada para dar la orden de inicio del juego.

6.11. OCUPACIÓN DE GRADA U TELEVISIVA

La ocupación del pabellón es parte de la percepción audiovisual del partido y para garantizar una óptima imagen, el pabellón deberá apreciarse lleno.

Los Clubes adoptarán las medidas adecuadas para garantizar que la grada contraria al eje de cámaras presente al menos un 70% de ocupación, ya sea mediante socios, abonados, entradas de partido o invitaciones.

Es recomendable que el sistema de iluminación permita atenuar la iluminación de las zonas de grada más despobladas.

Los fondos o zonas de lateral que pudieran estar cerradas o sin público se recomienda que estén cubiertos con lonas que presenten una imagen gráfica con recreación artística de gradas simuladas u otros elementos decorativos.

En el caso de ser elementos publicitarios la lona se referirá a un único anunciante y sus colores serán los elegidos, en su caso, por el Club para los posibles anuncios bicolor propios del equipo.

6.12. ACTIVIDADES DURANTE EL DESCANSO

Las actividades que ocurren en la pista de juego durante el descanso seguirán este orden cronológico:

- Entretenimiento y / o activación de patrocinadores.
    - Mini partido organizado de equipos de la Cantera del Club.
    - Otras acciones en pista.
    - Evitar la invasión descontrolada de niños al terreno de juego.
- Limpieza.
- Calentamiento de jugadores.
- Himno ASOBAL (versión larga)

Cuando exista un interés concreto para llevar a cabo alguna activación del patrocinador/es de ASOBAL, se coordinará el orden y dará prioridad a las acciones que se propongan desde ASOBAL.

6.13. FINALIZACIÓN DE PARTIDO

Cuando suene el aviso sonoro de finalización de partido, de forma voluntaria puede procederse a la reproducción del Himno ASOBAL.

El Director de Partido comunicará de forma inmediata a ASOBAL a través de mensaje de texto (WhatsApp o Telegram) al 637.539.773, el resultado final del encuentro.

6.14. REUNIÓN POSTPARTIDO

30 minutos después de finalizar el partido, se reunirán DP, DC y PA para evaluar la buena marcha de la producción del encuentro en sus diferentes aspectos. Aquellas cuestiones pendientes de mejora serán los primeros puntos en volverse a tratar en la reunión prepartido del próximo encuentro de ese Club como local, con la finalidad de comprobar que los mismos han sido subsanados.

6.15. ACTA DIGITAL Y ESTADÍSTICA OFICIAL

El acta digital será confeccionada con los medios y personal de la RFEBM y se preparará y completará electrónicamente.

El seguimiento estadístico del encuentro se realizará con el software proporcionado por ASOBAL y utilizado por los operadores del club local ubicados en la Mesa Oficial, tal y como se describe al final del punto 2.5 de este mismo documento.

6.16. GRABACIÓN DEL PARTIDO

En todos los partidos se deberá realizar una grabación del partido con videocámara, para poder disponer de aquellos encuentros que no se produzcan por televisión o por si fallase la subida de imágenes del partido, por parte de la productora.

Esta grabación deberá tener sonido y seguir siempre la posesión del balón. Deben grabarse las dos partes sin cortes entre ellas.

7. ENTRETENIMIENTO

7.1. ESCALETA

El DP adaptará la plantilla remitida por ASOBAL, creando, en su caso una escaleta específica para cada partido. La escaleta incluirá en orden cronológico todas las actividades del prepartido, partido, descanso y postpartido, si las hubiera, incluyendo especialmente las de animación y entretenimiento.

Se recomienda que todos los momentos sin juego oficial (descanso, tiempos muertos, descanso entre prórrogas) tengan una actividad programada, preferentemente de entretenimiento (un juego en pista, un juego en la grada, un baile de la mascota, una activación de un patrocinador, etc)., sin que pueda producirse la invasión de pista de aficionados.

Una vez cumplimentada la escaleta de actividades que vayan a tener lugar, y siempre no más tarde de dos horas antes del inicio del partido, el DP distribuirá copias al locutor/animador, producción audiovisual, equipos, árbitros, y otro personal relevante del pabellón.

Cualquier otra acción especial fuera de las estandarizadas habrá de ser previamente comunicada por email a ASOBAL, como mínimo con 48 horas de antelación, quien deberá autorizarla.

El DP supervisará el correcto desarrollo de las distintas acciones.

7.2. RESTAURACIÓN

El Club local ofrecerá comida y bebida para el público, con suficiente número de puntos de venta abiertos para satisfacer la demanda.

7.3. TIENDA

El club local habilitará un punto de venta para ofrecer a los asistentes la posibilidad de adquirir productos oficiales (material promocional) de su Club y/o de la competición.

7.4. MASCOTA

El Club local podrá dotarse de una mascota que tenga presencia en el pabellón el día de partido. Se comprende por mascota, una persona caracterizada con un traje con los colores o signos identificadores del equipo, que actúa como recurso de animación.

Las mascotas pueden ser visibles y entrar en la pista solo durante el prepartido interviniendo en la presentación de jugadores, descanso, postpartido y durante las interrupciones de juego, no debiendo interferir en el desarrollo deportivo del partido, ni obstaculizar la actividad de ninguna persona con funciones determinadas ni la visión de las

cámaras de TV. La mascota podrá lucir publicidad comercial del patrocinador principal del Club local.

Se permitirá la presencia de la mascota del equipo visitante, previo acuerdo entre clubes, siempre y cuando esta actúe con respeto hacia el club y la afición local.

En el caso de que ASOBAL disponga de mascota, se permitirá también su presencia en partidos especiales en los que se acuerde llevar a cabo activaciones; pudiendo intervenir la mascota oficial de la liga tanto en la previa del partido en fan-zone, en el protocolo de presentación de jugadores, en tiempos muertos y al final del encuentro.

7.5. ACTIVIDADES INFANTILES

Con el objetivo de inculcar la afición por el Balonmano a una edad temprana, el club local organizará actividades para todas las edades alrededor del partido.

7.6. LOCUTOR/ANIMADOR

El locutor/animador será el responsable de notificar las acciones de juego relevantes a los espectadores, y de poner música / efectos de sonido para entretener al público asistentes. En todas las menciones a la competición deberá utilizar el nombre correcto incluyendo al patrocinador principal. Deberá respetar un tono de educación y respeto con el equipo visitante, tanto en la narración como con las músicas escogidas. Mantendrá un uso correcto tanto del naming de la competición como de ambos equipos. Ante posibles campañas y activaciones por parte de ASOBAL, se podrá coordinar con el club la colaboración de su locutor para la difusión de mensajes y animación de la grada.

7.7. MÚSICA / EFECTOS DE SONIDO

A excepción del tiempo de juego, en el pabellón debe existir animación acústica, a través de:

- Música ambiente o efectos de sonido.
- Intervención del locutor/animador.
- Reproducción en directo de entrevistas a protagonistas por TV.

Queda terminantemente prohibido el uso de la megafonía para la difusión de expresiones ofensivas o insultantes dirigidas a jugadores, árbitros, público o cualquier otra persona o estamento

El club local garantizará la autorización de derechos a favor de ASOBAL para todo el audio reproducido en el pabellón con motivo del partido y es el responsable de contar con los derechos de emisión de la música.

7.8. ILUMINACIÓN DE ENTRETENIMIENTO

La iluminación del pabellón sólo puede ser alterada durante la presentación del equipo local y durante el descanso, una vez hayan terminado las entrevistas rápidas. El resto del tiempo, tanto a efectos deportivos como para cuidar el producto audiovisual, la iluminación tiene que ser uniforme y estar al nivel máximo de luxes indicado.

7.9. ANIMACIÓN

El personal de animación y/o entretenimiento no podrá:

- Dañar los elementos de juego de las instalaciones del recinto.
- Obstruir la visión de los Leds Perimetrales u otros activos comerciales.
- Realizar acciones que molesten a jugadores, oficiales de equipo, árbitros o cualquier otra persona involucrada en el partido.

No se permite en ningún momento el uso de humo dentro del pabellón.

8. DIRECTOR DE PARTIDO ASOBAL (DP)

8.1. FIGURA

La figura del Director de Partido (DP) de la Liga ASOBAL, se constituirá como el representante institucional a nivel operativo de la competición en cada uno de los encuentros en el ámbito de sus funciones propias aquí descritas.

De este modo, ASOBAL delegará en esta figura la aplicación de las distintas funciones propias contempladas en el presente Manual de Partido.

Su misión principal será la supervisión del operativo del día de partido, tanto en la previa de este, como en el desarrollo y a la finalización del evento, velando por el correcto cumplimiento y aplicación del Manual de Partido para conseguir generar el mejor producto audiovisual posible, y reportando a ASOBAL cualquier incidencia notable que pudiese acontecer en este sentido.

Como representante de ASOBAL en cada uno de los encuentros de la Liga ASOBAL, el Director de Partido se convertirá en un nexo de unión y canal de comunicación entre ambos clubes y la propia Asociación.

8.2. FUNCIONES

Las funciones del DP, como representante institucional a nivel operativo de ASOBAL, se relacionan a continuación:

a) Supervisar el correcto desarrollo del partido.

b) Supervisar el cumplimiento de la normativa interna de ASOBAL aprobada para la temporada en curso.
c) Ser el canal de comunicación entre ASOBAL y el club local organizador.
d) Comprobar la disposición de los elementos de marketing y comunicación.
e) Supervisar el desarrollo de la escaleta de partido, tanto la general como los acontecimientos puntuales/especiales de cada partido.
f) Realizar un informe final del desarrollo del encuentro para su revisión por parte de ASOBAL en un plazo máximo de 24h tras la finalización del evento.

Los Directores de Partido contarán con un documento específico en el que se desarrollarán en profundidad sus funciones elaborado por ASOBAL.

8.3. INTERLOCUCIÓN

Para el correcto desarrollo de sus funciones, el DP necesitará una persona de referencia en todos los pabellones. Dicho enlace será el DC, designado por el club local al principio de la temporada y quien recibirá al Director de Partido ASOBAL a su llegada al pabellón. El DC proporcionará al DP una acreditación de Libre circulación a su llegada y le asistirá en todo momento en el desarrollo de sus funciones.

El interlocutor básico del DP durante su función, antes, durante y después del partido, será el DC. Asimismo, el Director de Partido interactuará con:

- Delegados de ambos equipos participantes.
- Responsables de prensa de ambos equipos participantes.
- Delegado arbitral y representante federativo.
- Proveedor de sistemas de publicidad LED.
- Productor de TV.

8.4. TAREAS

El DP supervisará todas las áreas cedidas a ASOBAL por los clubes miembros, por lo que, aunque su dependencia es directa del departamento de Competición de ASOBAL, también realizará labores en:

- **Comunicación**:
  - Enlace con el productor televisivo para asegurar el cumplimiento de la normativa de Televisión.
  - Revisión de los photocalls y las zonas de prensa.
  - Asegurar la acreditación y trabajo de los medios acreditados, en especial de los fotógrafos (ubicación, movimiento y uso de peto).

- Realización y correcto seguimiento de los momentos de prensa: flash interview a pie de pista en el pre y postpartido, ruedas de prensa, entrevistas en zona mixta, etc.
- Seguimiento del envío de fotografías de cada club local a la carpeta compartida de Dropbox con ASOBAL.

- **Marketing**:
  - Soportes en pista y listas de soportes digitales LED.
  - Revisión de logos, tanto digitales como de los vinilos de pista.
  - Grafismos de TV.
  - Entrega de entradas de hospitalidad a patrocinadores ASOBAL.
  - Elementos en pista adicionales.
  - Activaciones específicas en pista.
  - Mensaje por megafonía sobre contenidos comerciales.

- **Tecnologías**:
  - Desarrollo de estadísticas y sistemas informáticos de partido.

8.5. Necesidades de prensa y todos los profesionales necesarios para el desarrollo del partido.

8.6. ESCALETA DE TRABAJO

Para el correcto desarrollo de sus funciones, el DP se ceñirá a una escaleta predeterminada:

Antes del comienzo del partido:

-3:00 – Llegada al recinto, recibimiento por el DC y acreditación. Repaso entradas de hospitalidad.

-2:30 – Reunión en pista con el DC para revisión del material deportivo, vestuarios y zonas de prensa.

-2:00 – Reunión de repaso de escaleta, momento para comentar actos locales particulares.

-1:30 – Recibimiento del club visitante y comentarios de necesidades locales.

-1:00 – Reunión con los oficiales de mesa.

-0:45 – Reunión con TV y repaso de grafismos, plan de cámaras, etc.

-0:30 – Revisión del sistema de publicidad LED.

-0:25 – Posicionamiento en posición de partido y supervisión de escaleta de inicio de partido.

En el descanso:

Repaso de situación en vestuarios.

Tras el partido:

Supervisión de los vestuarios y entrevistas en Zona Mixta

Asistencia a rueda de prensa posterior.

Recogida informe tiempos publicidad en LED.
Reunión de repaso final con el Delegado de Campo Local.
Envío de informe a ASOBAL.

El DP, durante su actuación, irá cumplimentando una Lista de Comprobación (ANEXO A de este Manual de Partido), en la que se irán supervisando cada una de las funciones con comentarios de cumplimiento o no de las mismas. Dicha Lista de Comprobación se remitirá a ASOBAL una vez cumplimentada con todos sus detalles, debidamente firmada y en el plazo de 24 horas después del partido.
ASOBAL entrará en contacto con el Club para subsanar las incidencias que hayan podido ocurrir en su pabellón para solventarlas en futuras ocasiones y evitar así el perjuicio en la imagen de la competición, sin eximir la posibilidad de que alguna de ellas suponga la apertura de expediente por parte del juez disciplinario, cuando así lo considere.

9. MISCELÁNEA

ASOBAL organizará, con carácter previo al inicio de cada temporada, unas jornadas audiovisuales (Video Day) con los Clubes de la Liga para garantizar el contenido fotográfico y de vídeo necesario para los soportes mediáticos de la temporada: guía oficial, web, grafismos para televisión y redes sociales. La participación de los Clubes en estas jornadas es obligatoria.

Los Clubes deberán facilitar a ASOBAL, sin contraprestación económica alguna, para cada uno de los partidos de Liga las entradas que la Liga haya comprometido con sus patrocinadores, tanto de grada general como de una zona VIP o preferente. Estos asientos quedan bloqueados hasta 48 horas antes de cada partido.

ACTOS

ASOBAL podrá organizar, o autorizar la organización por parte de sus patrocinadores o colaboradores, de actos institucionales, promocionales o de comunicación vinculados a las competiciones oficiales. Dichos actos podrán celebrarse con carácter previo y/o posterior a la competición, o en el marco de esta, e incluirán, entre otros, ruedas de prensa oficiales, galas, presentaciones, acciones promocionales o actividades con patrocinadores.

Los Clubes participantes estarán obligados a colaborar en dichos actos en los términos que establezca ASOBAL, incluyendo la asistencia de entrenadores, jugadores u otros representantes cuando así se requiera.

El Club que actúe como organizador o sede del evento facilitará el espacio, así como los medios técnicos y operativos necesarios, que deberán ser aprobados por ASOBAL, para la correcta celebración de dichos actos. ASOBAL elaborará un manual específico para cada evento, en el que se regularán los actos oficiales, las actividades paralelas y las necesidades promocionales. Asimismo, dicho manual recogerá las diferentes necesidades publicitarias y promocionales que requieran la colaboración de los Clubes.

ACCIONES ESPECIALES DE PATROCINIO

ASOBAL podrá llevar a cabo acciones de promoción vinculadas a sus patrocinadores, que podrán incluir la instalación de lonas publicitarias, elementos promocionales tipo foam stands, acciones de sampling o activaciones físicas en el pabellón.

Dichas acciones se desarrollarán, con carácter general, al inicio y/o final del partido o durante el descanso.

Para dichas acciones el Club local colaborará en la medida de sus posibilidades para proporcionar voluntarios y personal necesarios para su correcta realización.

PROTECCIÓN DE LA IMAGEN DE LA COMPETICIÓN

Los logotipos oficiales de la ASOBAL y de sus competiciones y/o proyectos (ASOBAL Legacy League (ALL), Hall of Fame ASOBAL) actuales o futuros, incluidos aquellos que incorporen naming de patrocinador, tendrán carácter obligatorio en toda comunicación, difusión y soportes oficiales de los Clubes en el ámbito de cada competición.

En particular, los Clubes deberán utilizar en todo momento la denominación oficial completa de las competiciones, incluyendo, en su caso, el naming del patrocinador correspondiente, en cualesquiera referencias, comunicaciones, publicaciones y soportes digitales, audiovisuales o impresos.

Asimismo, será obligatoria la inclusión de los logotipos oficiales de ASOBAL y de la competición correspondiente en todos los soportes oficiales vinculados a la actividad del Club en el marco de dichas competiciones, de conformidad con las directrices establecidas por ASOBAL.

Cualquier uso de los logotipos oficiales o de las denominaciones de competición con fines publicitarios, comerciales o promocionales deberá ajustarse a las guías de uso de marca establecidas por ASOBAL y, en su caso, ser previamente sometido a su revisión y autorización.

9.1. ENTRADA EN VIGOR

La presente edición 26/27 del Manual de Partido aprobada por la Asamblea General Extraordinaria de junio de 2026 será de obligado cumplimiento para todos los miembros de la Liga ASOBAL.

9.2. CONSULTAS ACERCA DE LA APLICACIÓN DEL MANUAL

Los Clubes tienen a su disposición la cuenta de correo electrónico **dgallego@asobal.es**, para la resolución de todas las dudas que puedan plantear acerca de la interpretación o aplicación del Manual de Partido.

9.3. PERSONAS DE CONTACTO EN ASOBAL

David Gallego
Director de Competición
+34 637 539 773
dgallego@asobal.es

Carlos Molina
Director de Comunicación, Marca y Audiovisual
+34 636 409 450
cmolina@asobal.es

Gonzalo Romero
Prensa
+34 637 539 774
gromero@asobal.es

Montse Marco
Administración/Publicidad
+34 637 539 775
mmarco@asobal.es

Carlos Romero
Informática/Web
+34 637 539 772
cromero@asobal.es

APÉNDICE A: LISTA DE COMPROBACIÓN DEL PARTIDO

Señale si las siguientes instalaciones/actividades se encuentran habilitadas y se han llevado a cabo correctamente, así como si contaban con las características y equipamiento estipuladas en el Manual de Partido.		SI	NO
2	**PABELLÓN-ELEMENTOS DEPORTIVOS**		
2.1	Pista de juego		
2.2	Porterías		
2.3	Balones		
2.4	Banquillos		
2.5	Mesa Oficial		
2.6	Marcadores		
2.7	Redes de seguridad		
2.8	Vestuarios		
2.9	Sala Médica		
2.10	Sala de control de dopaje		
2.11	Persona de Mopa		
2.12	Otros Elementos		
3	**PABELLÓN-ELEMENTOS COMERCIALES**		
3.1	Iluminación LED		
3.2	Activos comerciales		
3.3	Productos oficiales		
3.4	Vídeo pantallas		
3.5	Zona VIP		
3.6	Encuentros con los VIP		
3.7	Promociones comerciales en pista		

4	**PABELLÓN-ELEMENTOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y TV**		
4.1	Iluminación para TV		
4.2	Suministro de energía		
4.3	Zona de vehículos de producción TV		
4.4	Posición de cámaras de TV		
4.5	Integración de datos oficiales en grafismos		
4.6	Posición de comentaristas de TV		
4.7	Pupitres de prensa		
4.8	Sala de Prensa		
4.9	Entrevistas Flash		
4.10	Zona Mixta		
4.12	Envío de fotografías, presencia de fotógrafos		
4.13	Rueda de Prensa postpartido		
6	**DÍA DE PARTIDO**		
6.1	Seguridad		
6.2	Configuración del pabellón		
6.3	Reunión prepartido		
6.4	Ambulancias		
6.5	Lista de reproducción led		
6.6	Vídeo pantallas		
6.7	Megafonía		
6.8	Indumentaria de jugadores y oficiales		
6.9	Presentación prepartido		
6.10	Horario saque de inicio		

6.11	Ocupación grada U televisiva		
6.12	Actividades durante el descanso		
6.13	Finalización de partido		
6.14	Reunión postpartido		
6.15	Acta Digital y Estadística OFICIAL		
6.16	Grabación del partido (REVISABLE)		
7	**ENTRETENIMIENTO**		
7.1	Escaleta		
7.2	Restauración		
7.3	Tienda		
7.4	Mascota		
7.5	Actividades infantiles		
7.6	Locutor/animador		
7.7	Música/efectos de sonido		
7.8	Iluminación de entretenimiento		
7.9	Animación		

En caso de que en algunas de las anteriores haya respondido NO, indique a continuación qué aspecto de la misma no se ajustaba al Manual de Partido, si ha generado algún problema en el desarrollo del encuentro y cuál ha sido la respuesta del Club a dicha incidencia.

APÉNDICE B: ORDENACIÓN DE PISTA

Esta versión del Manual de Partido 26/27 está sujeta a la propia conformación de los respectivos pabellones, intentando buscar soluciones técnicas que permitan, mantener una imagen de la competición unificada en todos los encuentros de la Liga ASOBAL.

Los Clubes deberán remitir una imagen de la pista conformada con arreglo a este Manual antes del comienzo de la temporada 26/27. La falta de remisión de este documento constituye una infracción del Manual.

Las previsualizaciones y esquemas de disposición expuestos en el Manual son una muestra y permiten presentar el aspecto que podrían tener todas las pistas de los recintos donde se jueguen partidos de Liga ASOBAL.

APÉNDICE C: EQUIPAMIENTO SALA MÉDICA

Equipamiento:

- Bolsa de emergencia médica
- Zona de espera con asientos
- Un aseo con lavabo y WC
- Máquina de hielo
- Nevera para guardar medicación Termolábil
- Camilla de exploración de 2,40 m de largo y al menos 0,60 m de ancho con un taburete giratorio regulable y una lámpara con brazo móvil.
- Silla
- Mesa
- Perchas
- Gabinete para guardar material médico
- Todo tipo de material médico y medicamentos de uso común para situaciones no críticas (hemorragias nasales, traumatismos oculares y todo tipo de dolores)

Material quirúrgico esterilizado imprescindible para heridas menores:

- Gasas u otros apósitos esterilizados
- Antisépticos
- Vendajes de rodillos de gasa
- Bastoncillos de algodón esterilizados
- Apósitos de celulosa
- Equipo de sutura
- Campos de incisión esterilizados
- Hilo de sutura
- Guantes quirúrgicos
- Férulas de inmovilización para las extremidades superiores e inferiores
- Férulas de compresión para las extremidades superiores e inferiores
- Vendajes elásticos de soporte
- Cinta adhesiva
- Tiritas (para heridas menores)

- Anestésicos locales
- Tratamientos de quemaduras (cremas de sulfadiazina de plata)
- Bolsa de Hielo instantáneo
- Estetoscopio
- Esfigmomanómetro
- Pulsioxímetro

Elementos esenciales para cuidados intensivos:

- Material para vías, apósito para vías, jeringas y agujas para cargar medicación, amiodarona y glucosmon, suero fisiológico de 500 cc, cánulas endotraqueales, hiladillo para fijar TET, lubricante para TET, alargadera oxígeno, mascarilla reservorio oxígeno, mascarillas laríngeas 2 tamaños.
- Laringoscopio
- Cánulas de Guedel
- Reanimador manual con bolsa-mascarilla
- Expansores de plasma
- Kit de infusión intravenosa
- Medicamentos antialérgicos: corticoides
- Medicamentos para el paro cardiorrespiratorio.
- Medicamentos antihipertensivos.
- Medicamentos broncodilatadores: aerosoles broncodilatadores
- Botella de oxígeno con mascarilla
- Desfibrilador externo automatizado, aparato glucemia tiras y lancetas, collarines cervicales rígidos multitalla.

Desfibrilador Externo Semiautomático (DESA)

El pabellón deberá contar obligatoriamente con un sistema DESA (Desfibrilador Externo Semiautomático) operativo y accesible durante el transcurso de todos los partidos, tanto en el tiempo de calentamiento como en el de juego. El personal del pabellón deberá conocer su ubicación exacta y disponer de formación básica en su uso.