

## **BALONMANO**

### **1.- EDAD DE LOS PARTICIPANTES**

Nacidos en 1.989 y 1.990.

### **2.- REGLAS TECNICAS**

#### **2.1.- PARTICIPACION**

La participación se hará por equipos masculinos o femeninos formados por escolares de un mismo centro de enseñanza.

Cada equipo estará compuesto por un máximo de 14 y un mínimo de 7 deportistas.

#### **2.2.- EL BALON**

El balón de juego deberá medir al comienzo del partido de 54 a 56 cm. de circunferencia, y pesar de 325 a 400 gr. para los equipos masculinos, y medir de 50 a 52 cm. de circunferencia, y pesar un máximo de 315 gr. para los equipos femeninos.

Se prohíbe la utilización de sustancias adhesivas, en ambas categorías

#### **2.3.- SISTEMA DE COMPETICION**

La duración de cada partido será de dos tiempos de 30 minutos cada uno, con un descanso de 10 minutos entre período y período.

Se podrá sacar de centro después de gol, sin importar la situación de los jugadores defensores.

En el momento de saque de centro inicial de cada tiempo de juego o cualquier periodo extra, los jugadores deben encontrarse en su propio campo. Si se trata de un saque de centro después de gol, esta circunstancia solo es obligada para el equipo que efectúa el saque. Los jugadores contrarios no deben acercarse a menos de 3 metros del jugador que efectúa el saque.

El tiempo de juego deberá de ser interrumpido tras la señalización de un lanzamiento de 7 metros, o de una sanción disciplinaria (exclusión, descalificación o expulsión), debiendo ser indicado este Time-Out por los árbitros.

No se permitirán los cambios de jugadores/as especialistas sólo en ataque defensa, siguiendo el desarrollo y aclaraciones siguientes:

Desarrollo: Durante el partido, los reservas solamente podrán entrar en el terreno de juego, cuando su equipo esté en posesión del balón, sin avisar al Anotador-Cronometrador, y siempre que los jugadores a los que sustituyan hayan abandonado el terreno de juego.

Aclaración:

Debe entenderse que un equipo está en posesión del balón:

- a) Cuando cualquier jugador del equipo tiene el balón.
- b) Cuando se va a realizar un saque o lanzamiento a su favor.

Durante los Time-out, solicitados por los responsables de los equipos, pueden realizarse cambios por parte de los dos equipos. Cuando se ha conseguido un gol debe entenderse que el equipo que ha marcado ya no se encuentra en posesión del balón.

La sanción en estos casos, será de exclusión de dos minutos para el infractor.

En los casos de fuerza mayor, lesión, etc, y previa parada del tiempo de juego, por parte de los árbitros, y con su autorización, el equipo que no esta en posesión del balón, podrá realizar cambios.

Cuando un equipo sancionado con un lanzamiento de 7 mts. en contra, desea cambiar al portero/a, este cambio debe ser autorizado.

Los árbitros valorarán, según las circunstancias puntuales, si realizan un time-out para que se produzca el cambio, pero éste, independientemente de la detención o no del tiempo de juego, siempre será autorizado.

Al igual que un jugador puede lanzar todos los 7 mts. de un equipo, un solo portero puede intentar detener todos los lanzamientos.

Antes del comienzo de cada partido se pondrá a disposición del equipo arbitral dos balones reglamentarios.

Los equipos deberán llevar su propio material para los entrenamientos y calentamientos antes de los partidos.

Durante los partidos deberán estar presentes en el banquillo de cada equipo únicamente los jugadores suplentes y excluidos, así como los oficiales (entrenador y o delegado) que figuren en el formulario de inscripción de cada equipo.

#### **2.4 TIEMPO MUERTO (TIME OUT)**

Se pueden solicitar dos tiempos muertos por equipo y partido, según la siguiente reglamentación:

1.- Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto de un minuto de duración en cada una de las partes del encuentro.

2.- Para pedir un Time-Out de equipo, un oficial del equipo debe de colocar una tarjeta verde en la mesa enfrente del cronometrador.

Un equipo puede pedir un Time-Out de equipo, solo cuando está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción) Se le concederá inmediatamente el Time-Out de equipo, siempre y cuando el equipo no pierda el balón antes de que el cronometrador haya pitado (en cuyo caso la tarjeta verde será devuelta al equipo).

3.- Se alertará el comienzo de juego a los 50", reiniciándose el partido en función del tipo de acción cometida.

4.- Los tiempos muertos se desarrollarán, en todos los casos, en la zona delimitada por el banquillo propio de cada equipo.

Aclaración: Caso de ser necesaria la prórroga o prórrogas reglamentarias, los equipos no podrán disponer de ningún tiempo muerto.

#### **2.5. DESEMPATES**

ENTRE DOS EQUIPOS (Liga a una sola vuelta)

1º) Mayor diferencia de goles, con la intervención de todos los equipos que participan en la competición

2º) Mayor número de goles marcados, interviniendo todos los equipos.

3º) Mejor cociente general, resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra, con la intervención de todos los equipos.

4º) Mejor cociente, resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra de los obtenidos entre los equipos empatados.

5º) En el caso, poco probable, de que persistiera el empate, se celebrará un encuentro de desempate en campo neutral, con las prórrogas reglamentarias y si fuera preciso con la resolución posterior reglamentariamente establecida. ENTRE MAS DE DOS EQUIPOS (Liga a una sola vuelta)

1º) Mayor diferencia de goles, interviniendo el resto de los equipos.

2º) Mayor número de goles marcados entre todos los equipos que intervinieron en la competición.

3º) Mejor cociente general de la competición, resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra.

4º) Puntos resultantes en una clasificación particular entre los Clubes empatados.

5º) Mayor diferencia de goles, entre ellos exclusivamente.

6º) Mayor número de goles marcados, interviniendo exclusivamente los Clubes empatados.

Nota: En el caso de que uno de los equipos empatados hubiese sido sancionado por alineación indebida, por incomparecencia o retirada, la clasificación del mismo se resolverá a favor del equipo no infractor.

#### EN LAS FASES FINALES

El equipo vencedor de cada eliminatoria, se determinará de acuerdo con el resultado final en cada encuentro.

En caso de empate se decidirá de acuerdo con los siguientes criterios:

1º. Después de cinco minutos de descanso, una vez finalizado el segundo período del partido se jugará una prórroga de dos tiempos de 5' cada una con un minuto de descanso entre período y período.

2º. Si persistiera el empate, tras otro descanso de 5' y después de otro sorteo, se realizara una segunda prórroga de iguales condiciones que la anterior.

3º. De continuar el empate, se procederá al lanzamiento de 7 mts. según la formula recogida en el reglamento de Partidos y Competiciones (Vigente), y que es la que a continuación se desarrolla:

a)-. Para la ejecución de los lanzamientos de 7 mts., cada equipo designará a 5 jugadores de entre los calificados al final del partido. Ellos efectuaran alternativamente un lanzamiento contra el adversario. La designación de los lanzadores, será efectuada por los responsables de cada equipo e indicada a los árbitros mediante una lista en la que se mencionará el nombre y dorsal de los jugadores. El orden de ejecución de los lanzamientos será libremente decidido por los equipos y comunicado previamente a los árbitros.

b)-. Los porteros serán asimismo designados libremente, de entre los calificados en ese momento y podrán ser reemplazados.

c)-. Los árbitros sortearán la portería que se va a utilizar. El equipo que comenzara la serie de lanzamientos, será designado mediante sorteo efectuado por los árbitros.

d)-. Caso de persistir el empate al final de la primera serie de 5 lanzamientos, se confeccionará una nueva lista de 5 jugadores que podrá ser distinta a la inicial, pero siempre con jugadores calificados al final del partido. El primer lanzamiento será efectuado por el equipo contrario al que lo había efectuado en la primera serie. La decisión que determinaría al vencedor se interpretaría de la siguiente forma:

d).1. Si el equipo que efectúa el primer lanzamiento no lo transforma, el adversario debe conseguir gol en el lanzamiento subsiguiente para ser declarado vencedor.

d).2. Cuando el primer equipo transforme su lanzamiento, si el segundo equipo falla el suyo, el primer equipo será declarado vencedor.

4º. Cuando al final de la segunda serie persista el empate, se proseguirá la serie de lanzamientos hasta la designación de un vencedor, intercambiando de nuevo el orden.

5º. No podrán participar en los lanzamientos de 7 mts. los jugadores excluidos, descalificados o expulsados al final del partido o con posterioridad al mismo.

6º. Dentro del rectángulo de juego y durante la ejecución de los lanzamientos de 7 mts., sólo podrán estar los árbitros y los jugadores participantes en cada lanzamiento.

7º. El comportamiento antideportivo en los lanzamientos de 7 mts., se sancionará sin excepción con la descalificación del jugador.

8º. Si un jugador es descalificado o resultara lesionado, podrá designarse a un sustituto.