

BALONMANO

1.- EDAD DE LOS PARTICIPANTES

Nacidos en 1.991 y 1.992.

2.- REGLAS TECNICAS

2.1.- PARTICIPACION

La participación se hará por equipos masculinos o femeninos formados por escolares de un mismo centro de enseñanza. Los equipos estarán compuestos de un mínimo de 9 y un máximo de 14 deportistas.

2.2.- EL BALON

El balón de juego deberá medir al comienzo del encuentro de 50 a 52 cm. de circunferencia, y pesar un máximo de 315 gramos para los equipos masculinos y femeninos.

Se prohíbe la utilización de sustancias adhesivas o pegamentos.

2.3.- SISTEMA DE COMPETICIÓN Y REGLAS DE JUEGO

La duración de cada partido será de 50 minutos, divididos en 4 tiempos de 12,5 minutos cada uno. Cada jugador deberá de jugar al menos un cuarto, de los tres primeros del partido, entendiéndose como cuarto completo desde que se inicia el mismo hasta que finaliza. El incumplimiento de esta norma será considerada como alineación indebida y el equipo será sancionado con la pérdida del partido por tres goles a cero, salvo que el gol-average hubiese sido mayor.

El número mínimo de inscritos en acta será de 9 jugadores, y un máximo de 14, teniendo obligatoriamente que cumplir la norma de participar al menos un cuarto completo todos los jugadores inscritos en acta durante cada partido.

No está permitido realizar cambios de jugador durante los tres primeros cuartos, salvo en caso de lesión que no permita seguir, jugando, o por descalificación.

Se considera que un jugador ha participado en un cuarto, aún cuando lo haya hecho durante un período mínimo de tiempo.

Durante los partidos deberán estar presentes en el banquillo de cada equipo únicamente los jugadores suplentes y excluidos, así como el entrenador y/o delegado que figuren inscritos en el acta.

En el cuarto período se podrán conceder cuantas sustituciones sean solicitadas por los equipos participantes.

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

En el momento de saque de centro inicial de cada tiempo de juego o cualquier período extra, los jugadores deben encontrarse en su propio campo. Si se trata de un saque de centro después de gol, esta circunstancia sólo 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 deberá 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.

2.4.- DESCANSO ENTRE PERIODOS Y TIEMPOS MUERTOS

Entre el 1º y el 2º y entre el 3º y el 4º habrá 2 minutos de descanso y entre el 2º y el 3º diez minutos. Habrá un tiempo muerto en cada uno de los tres primeros períodos y dos tiempos muertos en el cuarto periodo.

Tiempos Muertos: cada Time-Out de equipo tendrá 1 minuto de duración. Para pedir un Time-Out de equipo, un oficial del equipo debe de colocar una tarjeta verde en la mesa enfrente del cronometrador.

Se puede pedir un Time-Out de equipo sólo cuando se está en posesión del balón (bien cuando el balón está en juego o durante una interrupción). Se concederá inmediatamente, 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).

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

Los Time-Out de equipo 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

En caso de que en un encuentro fuera necesaria una prórroga se procederá del siguiente modo:

a) cinco minutos de descanso y sorteo de campo y saque.

b) prórroga de dos tiempos de 5 minutos, más un minuto de descanso.

Si persiste el empate:

c) cinco minutos de descanso y sorteo de campo y saque.

d) prórroga de 2 tiempos de 5 minutos + 1 minuto de descanso.

Si persiste el empate: .

e) lanzamiento de 7 metros. Se deben comunicar al árbitro las cinco personas designadas, que lanzarán alternativamente ante el portero elegido por cada lanzamiento. Los árbitros sortearán la portería y el orden de lanzamiento. Sólo pueden estar en el terreno, el lanzador, portero y árbitros.

Si persiste el empate, se hace una nueva lista de cinco jugadores, comenzando ahora el equipo que no lo hizo en la primera tanda. Se lanza alternativamente hasta que un equipo falla y el otro consigue gol

Si persiste el empate: se actúa como en la segunda serie hasta designar al ganador.

2.6.- CLASIFICACION

La clasificación se establecerá de acuerdo con el mayor número de puntos obtenidos por cada equipo, teniéndose en cuenta la siguiente tabla de puntuación:

- Partido ganado: 2 puntos.
- Partido Empatado: 1 punto para cada equipo.
- Partido Perdido: 0 puntos.

En lo no contemplado en estas reglas técnicas, se estará a lo dispuesto por la normativa de la Federación Española de Balonmano para esta categoría.