



JUEGOS DEPORTIVOS MUNICIPALES NORMATIVA ESPECÍFICA DE BALONMANO

1. TIEMPO DE JUEGO

1.1. Desde la categoría pre-benjamín hasta la categoría alevín, los partidos se jugarán, divididos en 4 periodos de 10 minutos de duración cada uno.

Entre el 1^{er} y 2^o periodo, así como entre el 3^{er} y 4^o periodo habrá un descanso de un minuto. No obstante entre el 2^o y 3^{er} periodo habrá un descanso de cinco minutos.

1.2. Durante el tiempo juego no habrá ninguna interrupción, excepto en caso de lesión. Para no perjudicar el normal desarrollo del encuentro, el jugador/a deberá ser sustituido por otro.

1.3. Solamente se cambiará de Terreno de Juego, entre el 2^o y el 3^{er} Periodo.

2. JUGADORES/AS PARTICIPANTES

2.1. Los equipos participantes en los Juegos Deportivos Municipales podrán ser masculinos, femeninos o mixtos.

2.2. No se permitirá la participación de jugadores con licencia federativa en vigor expedida por la Federación Andaluza de Balonmano.

2.3. El número mínimo de jugadores y jugadoras participantes por equipo será de 10.

2.4. Todos los jugadores y jugadoras participantes deberán pertenecer a las categorías pre-benjamín, benjamín y alevín. Las edades se encuentran publicadas en la Normativa General de los Juegos Deportivos Municipales.

3. PARTICIPACIÓN EN UN ENCUENTRO

3.1. En el terreno de juego podrán estar simultáneamente seis jugadores de campo y un portero.

3.2. Todos los jugadores inscritos en acta deberán jugar en el equipo inicial al menos dos periodos.

3.3. Todos los equipos deben de constar en Acta, con 10 jugadores.

En el caso que por ausencia justificada, un equipo presentara menos de este número, los árbitros encargados de dirigir el encuentro efectuaran un sorteo para determinar el/los jugador/es que repetirá/n periodo, independientemente de cualquier puesto específico, es decir, a un jugador de campo le puede tocar hacer de portero y viceversa.



En el caso de que en el sorteo saliese elegido el portero para repetir periodo, este no podrá hacerlo como tal, sino como jugador de campo.

- 3.4. En caso de que un equipo presentara menos de 10 jugadores, además de aplicársele lo establecido en el párrafo anterior, será penalizado en el tanteo general de un gol menos por periodo y jugador no inscrito.
- 3.5. No se permitirá la celebración del partido en caso de que algún equipo presente siete jugadores o menos.
- 3.6. Antes de comenzar cada período, el responsable de cada equipo, facilitará una planilla al árbitro con los números de dorsales, de los seis jugadores y el portero, que iniciarán el mismo en el terreno de juego. Éstos deberán jugar como mínimo los cinco primeros minutos de ese período.
- 3.7. Se permite el cambio de jugadores una vez transcurridos los cinco primeros minutos de cada período, siendo indicados los mismos por el colegiado con el brazo extendido hacia arriba y la mano abierta con los cinco dedos extendidos igualmente hacia arriba. En cualquier caso, cuando se permita cambio de jugadores, estos solo lo podrán realizar cuando el equipo tenga posesión del balón (jugando en ataque).
- 3.8. Cualquier jugador inscrito en acta puede jugar de portero, a condición de llevar una indumentaria de diferente color a la de sus compañeros.
- 3.9. Cualquier jugador que haya intervenido de portero podrá hacerlo como jugador de campo, incluso en el mismo período.
- 3.10. El jugador que actúe como portero debe ser diferente en cada período, si bien un mismo jugador podrá jugar dos períodos, siempre y cuando estos no sean consecutivos.
- 3.11. El jugador que actúe como portero no podrá sobrepasar la línea de centro del campo, evitando así la superioridad de su equipo en el ataque.
- 3.12. No se permitirá el cambio de portero en los primeros 5 minutos de cada periodo, ante un lanzamiento de 7m.

4. SAQUES

- 4.1. El inicio del encuentro debe realizarse mediante un **saque de centro** que es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige comenzar con el balón en su posesión. Dicho equipo comenzara con saque de centro, el 1º y 2º Periodo. El equipo contrario tiene entonces el derecho a elegir campo. Si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, entonces el equipo contrario realizará el saque de centro.



- 4.2. En el momento del **saque de portería**, no habrá ningún contrario en el espacio comprendido entre los 6 y los 9 m.
- 4.3. Después de cada gol, la reanudación del juego se realizará mediante un **saque de gol**, ejecutado desde el centro del campo como en el resto de categorías.

5. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

- 5.1. Cada periodo de juego empezará con el marcador a cero.
- 5.2. El equipo que haya conseguido más goles en un periodo, se le concederá 2 puntos por periodo.
- 5.3. En caso de empate en un periodo se concederá un punto a cada equipo.
- 5.4. El equipo que haya perdido un periodo, no obtendrá ningún punto en ese periodo.
- 5.5. Se tendrá en cuenta el tanteo de los parciales para la suma final de goles conseguidos por los dos equipos, obteniendo además, 2 puntos el equipo que haya marcado más goles, y un punto en caso de empate a goles.
- 5.6. Para determinar el resultado final del partido, se sumarán los puntos obtenidos en cada periodo, así como los puntos obtenidos por la suma total de goles de cada equipo, los cuales serán tenidos en cuenta también a efectos de clasificación.

6. EJECUCIÓN DEL GOLPE FRANCO (12 metros)

- 6.1. Se establece la línea golpe franco a 12 metros, que será indicada por los árbitros tomando como referencia visual la línea de 9 metros actual.
- 6.2. Ningún jugador atacante podrá colocarse entre esa línea imaginaria y el área de los 6 metros.
- 6.3. La ejecución de golpe franco será inmediata (3 segundos máximo).
- 6.4. Los defensores habrán de colocarse en todo momento a tres metros del jugador que ejecuta el saque.

7. LANZAMIENTO DE SIETE METROS

- 7.1. El lanzamiento de siete metros deberá ser ejecutado por aquel jugador que haya sido objeto de la infracción. Excepto los casos que no sean producto de lance de juego.
- 7.2. En todos los casos de lanzamientos de siete metros existirá rechace, excepto en aquellos que se produce como consecuencia de una CONDUCTA ANTIDEPORATIVA EXTREMADAMENTE GRAVE (insulto, agresiones) dirigidas a compañeros, contrarios o árbitros ya sean de jugadores u oficiales.



7.3. En relación con la regla del portero 4f, no se podrá cambiar al portero en un lanzamiento de 7m. en los primeros cinco minutos de cada periodo.

8. LA DEFENSA

8.1. Se permitirán las defensas zonales en cualquier sistema de juego, que sea como mínimo en dos líneas.

8.2. Se prohíben las Defensas Mixtas.

Si los árbitros detectaran defensas mixtas, deberán actuar de la siguiente forma:

Primera vez: interrupción del tiempo de juego y aviso al entrenador o responsable del equipo defensor de que está realizando una defensa no permitida. El juego se reanuda con la ejecución de un golpe franco, a favor del equipo no infractor, desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego y del tiempo de juego.

Sucesivas veces: Lanzamiento de 7 metros a favor del equipo que sufre la defensa no permitida. Independientemente del resultado del lanzamiento de 7 metros, gol o no gol, el juego se reanuda con saque de banda desde la intersección de la línea de banda y la línea central, a favor del equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros. Es decir, el equipo no infractor dispondrá de un lanzamiento de 7 metros y nueva posesión de balón.

A todos los efectos, el lanzamiento de 7 metros tendrá la misma consideración que si se tratara de un lanzamiento de final del primer o segundo tiempo (con el tiempo de juego finalizado), por lo que no existirá rechace o continuidad.

9. BALÓN DE JUEGO

CATEGORIA	MEDIDAS	PESO
Benjamín y alevín	48 cm	Máximo de 290 gramos

10. ENTRENADORES

Todos los equipos participantes están obligados a contar con los servicios de un entrenador con la titulación mínima de Monitor y un delegado si fuera necesario.

11. EXCLUSIONES Y DESCALIFICACIONES

11.1. Si se produce una acción merecedora de la sanción disciplinaria de exclusión, los árbitros anotarán la misma al jugador infractor.

11.2. Este jugador deberá abandonar el terreno de juego hasta que su equipo vuelva a tener la posesión del balón.



Incluso cuando se produzca una exclusión como sanción disciplinaria accesoria a una sanción técnica de 7m., el jugador excluido será autorizado a acceder al terreno de juego una vez que su equipo recupere la posesión del balón, aun siendo en la resolución inmediata del lanzamiento de 7m.

Cuando se produzcan dos exclusiones a la vez a jugadores de distintos equipos, estos serán autorizados a acceder al terreno de juego al mismo tiempo, cuando el equipo atacante vuelva a recuperar la posesión del balón, después de defender, para que ambos equipos ataquen y defiendan en 5x5.

- 11.3. Si esta circunstancia se produce durante los primeros cinco minutos de un periodo, el jugador sancionado, y no otro, será el que debe retornar al terreno de juego.
- 11.4. Cuando los árbitros amonesten o descalifiquen a un oficial o jugador de banquillo, independientemente de la sanción disciplinaria, se castigará con un lanzamiento de siete metros (sin rechace) al equipo infractor. Lo ejecutará cualquier jugador que se encuentre en ese instante en el terreno de juego. La descalificación de los oficiales no lleva a la reducción de número de jugadores de campo. La sanción supondría FALTA TECNICA Lanzamiento de 7 metros y saque de centro a favor del equipo no infractor.
- 11.5. Cuando se produzca la tercera exclusión de un jugador, este no podrá volver a participar en el juego, si bien, podrá entrar un sustituto conforme al apartado B de este capítulo.

12. OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

- 12.1. Los equipos deberán estar presentes en la instalación deportiva con al menos 30 minutos de antelación a la hora fijada como inicio del encuentro, uniformados.
- 12.2. Todos los equipos están obligados a presentar antes del comienzo del encuentro un balón reglamentario, las fichas y también la relación nominal con fotografía del equipo.
- 12.3. Los responsables de los equipos deberán presentarse a los árbitros cuando éstos se personen en el campo y entregarle la documentación necesario que le comuniquen.
- 12.4. Cada equipo será responsable de la presentación de un balón con los que se pueda jugar el encuentro, así como del agua necesaria para sus jugadores.
- 12.5. Es responsabilidad del entrenador o capitán del comportamiento de sus jugadores hacia los contrarios, árbitros y propios compañeros.
- 12.6. En caso de coincidencia de colores en las camisetas, será el equipo visitante quien deberá subsanar esta incidencia (petos).
- 12.7. Los dos equipos contrincantes deben saludarse al iniciar y finalizar el encuentro. También se saludarán los técnicos, árbitros y delegado federativo.



EXCMO. AYUNTAMIENTO DE CÁDIZ

Instituto Municipal del Deporte

www.deporte.cadiz.es

12.8. Los dos equipos saludarán al equipo arbitral al iniciar y finalizar el encuentro.

12.9. Se sancionarán los comportamientos inadecuados de los banquillos y jugadores (insultos, malos modos o faltas de respeto hacia cualquier participante en la actividad), con un lanzamiento de 7 metros.

12.10. Si durante el transcurso del partido un equipo se queda sin entrenador o delegado por cualquier circunstancia, el partido quedará suspendido, reflejándose en el acta lo ocurrido.

13. ACTUACIÓN EN CASO DE LLUVIA

En caso de lluvia 45 minutos antes del comienzo del partido, solo estarán obligados a presentarse en la pista, para suspender el partido, los técnicos y no los jugadores. Esta norma es aplicable sólo en pistas exteriores.

14. CONDUCTAS ANTIDEPORATIVAS

Los insultos, las agresiones o cualquier otro tipo de faltas graves, dirigidas a compañeros, contrarios o árbitros, bien de jugadores u oficiales serán sancionados con Lanzamiento de 7 metros y saque de centro a favor del equipo no infractor.

El lanzamiento será ejecutado por cualquier jugador que se encuentre en el terreno de juego. En este caso NO EXISTE RECHACE, al igual que si fuera final de un período y cumplido el tiempo de juego.

Además el juego se reanudará con un saque de centro a favor del equipo no infractor, es decir a favor del equipo que ejecutó el lanzamiento de siete metros.

15. CAMPAÑA JUEGO LIMPIO

Al final de la temporada se premiara al equipo con menos sanciones disciplinarias (tarjetas, exclusiones, descalificaciones) en el acta del encuentro.