

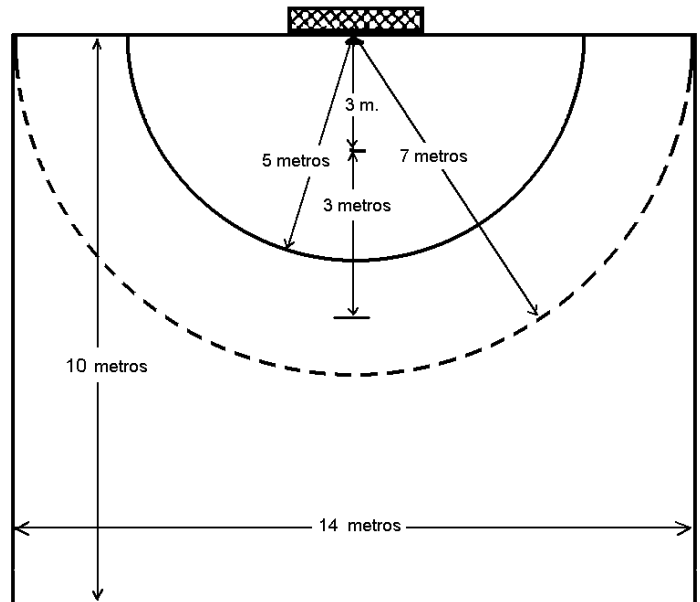


Dentro de la implantación del juego de MiniBalonmano, se han establecido las siguientes particularidades al Sistema de Juego:  
REGLAMENTO DE MINIBALONMANO

Se indican solamente las variantes que se aplican en el Minibalonmano para cada una de las reglas del Balonmano 7. Para todo lo que no se cita en este reglamento, se entiende que se aplicará el Reglamento Oficial de Juego de Balonmano 7.

### Regla 1. El terreno de juego.

- La longitud mínima será de 20 metros (el ancho del campo de balonmano 7) y la anchura de 14 metros (10 metros desde un área a la otra), y la máxima 22,30 x 15 m.
- La línea de área de portería será semicircular, de 5 metros de radio, y su centro será el centro de la línea de portería.
- La línea de limitación del portero se pintará a 3 metros.
- La línea de penalti a 6 metros.
- La línea de golpe franco a 7 metros (también semicircular).
- No es necesario pintar las líneas de cambio, porque no está permitido cambiar como en balonmano 7.



- Las porterías pueden ser las de balonmano 7, con un travesaño reductor de la altura, modificable según las edades (1,60-1,80), o con altura fija a 1,70 metros. Cuando se utilice travesaño reductor, es importante poner una red entre los dos travesaños para evitar los "goles fantasmas". Si el balón impacta por encima del travesaño reglamentario, será saque de portería.
- A pesar de las medidas indicadas, se recomienda, siempre que sea posible, utilizar el campo de baloncesto, lo cual permite jugar con la anchura, desde los 14 metros antes indicados hasta los 15 metros propios del baloncesto (la distancia desde un área a la otra sería aquí de  $\approx 12,30$  metros). Asimismo, se puede jugar con el tamaño del área, aumentando el radio a 5,25 ó 5,50. Estos márgenes de variación son muy importantes, ya que el adecuado manejo del espacio es vital en la formación. Así, el campo de baloncesto permite ajustar la anchura y el tamaño del área a la edad de los participantes.

### Regla 2. La duración del partido.

- Se divide en dos partes, que a su vez se subdividen en 2 periodos de 10 minutos, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 entre parte y parte.
- En caso de que sea necesario determinar un ganador en un partido, se lanzará una tanda de 5 penaltis por cada equipo, que serán ejecutados por los jugadores que hayan terminado el último periodo. En caso de mantenerse el empate, se continuará con series de un penalti por equipo (muerte súbita).
- Cada equipo tiene derecho a un tiempo muerto de 1 minuto de duración en cada periodo del partido.

### Regla 3. El balón.

- Su circunferencia será de 44 cm. para la categoría benjamín y 48 cm. para la alevín.



#### **Regla 4. El equipo, sustituciones, equipaciones.**

- Un equipo consta de hasta 10 jugadores.
- Para participar se solicita un mínimo de 6 jugadores inscritos.
- Deberán estar presentes en el terreno de juego al mismo tiempo un máximo de 5 jugadores, 1 portero y 4 jugadores de campo. El resto son reservas.
- Es obligatorio que en cada periodo actúe un portero diferente, siendo posible la participación de un mismo portero/a en DOS tiempos de juego.
- Cada jugador/a inscrito en acta tiene que jugar al menos un periodo de cada partido.
- Los cambios sólo se pueden realizar en los descansos, por lesión o por exclusión. En este último caso, se sustituirá al jugador o jugadora excluido mientras dure la sanción. Transcurrida ésta, el jugador/a infractor deberá reincorporarse al juego deshaciendo el cambio anterior.
- Los equipos pueden ser mixtos (niños y niñas).

#### **Regla 5. El portero/a.**

- Se prohíbe al portero/a abandonar el área de portería con o sin balón, salvo que salga por inercia al intentar controlar el balón (en este caso se le permitirá volver a entrar y realizar el saque).
- Si lo hace cuando su equipo tiene el balón, con intención de colaborar en el juego ofensivo, se señalará golpe franco (saque en la línea de golpe franco frente al lugar en el que haya salido del área).
- Si lo hace cuando su equipo no tiene el balón, con intención defensiva, se señalará penalti.

#### **Regla 8. Faltas y conducta antideportiva.**

- Las acciones dirigidas principal o exclusivamente hacia el contrario y no hacia el balón, como empujones o agarrones, deben sancionarse inmediatamente con amonestación y luego con exclusión, o con exclusión directa, según la gravedad de la misma.
- La conducta antideportiva (expresiones físicas o/y verbales contrarias al espíritu deportivo) serán sancionadas inmediatamente con amonestación y luego con exclusión, o con exclusión directa, según la gravedad de la misma.
- Se prohíbe realizar defensas zonales. Por tanto, es obligatoria la defensa individual.
- La defensa ilegal se sancionará como sigue:
  - la primera vez, advertencia al equipo infractor y golpe franco a favor del atacante (saque en el punto medio de la línea de golpe franco);
  - la segunda vez, penalti y posesión para el equipo atacante (saque de portería).



**Regla 9. El gol.**

- En cada una de las dos partes de 20 minutos en que se divide el partido, el marcador empezará sin goles y éstos se tendrán en cuenta solamente para decidir quién gana cada parte, pero el resultado de cada una de las partes que se consignará en el acta sólo podrá ser de 0-0 (empate a goles) ó 1-0 (victoria de un equipo), sin indicar finalmente el número de goles. Por tanto, el resultado final del partido podrá ser de 0-0 (las dos partes empatadas), 1-0 (una parte empatada y la otra ganada por un equipo), 1-1 (cada equipo gana una parte) ó 2-0 (el mismo equipo gana las dos partes).
- Ejemplo:

1ª PARTE			
<b>Primer periodo</b>		<b>Segundo periodo</b>	
Equipo A	Equipo B	Equipo A	Equipo B
3	5	6	1
<b>TOTAL 1ª PARTE</b>			
Equipo A	Equipo B		
9	6		
<b>Resultado 1ª parte</b>			
1	0		
2ª PARTE			
<b>Primer periodo</b>		<b>Segundo periodo</b>	
Equipo A	Equipo B	Equipo A	Equipo B
2	5	0	3
<b>TOTAL 2ª PARTE</b>			
Equipo A	Equipo B		
2	8		
<b>Resultado 2ª parte</b>			
0	1		
<b>RESULTADO FINAL</b>			
1	1		



**Regla 10. El saque de centro.**

- En Minibalonmano no existe el saque de centro. Al principio de cada periodo se efectuará un saque de árbitro entre 2 jugadoras, distintas en cada periodo.

**Regla 12. El saque de portería.**

- Después de cada gol, se reanuda el juego con un saque de portería, ejecutado por el portero del equipo que ha encajado el gol, sin toque de silbato del árbitro. El portero debe mantener un pie encima de la línea de 3 metros.
- El saque de portería se ordena también para reanudar el juego después de una exclusión.
- El portero nunca puede pasar el balón a un compañero situado en el campo contrario. Si esto se produce, se sancionará con golpe franco a favor del equipo contrario, que se sacará en el punto donde el balón haya rebasado la línea central.

**Regla 13. El golpe franco.**

- Cuando se ejecuta un golpe franco, los contrarios tienen que permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lanzador.

**Regla 14. El lanzamiento de penalti.**

- El lanzamiento de penalti lo realizará el mismo jugador obstaculizado o perjudicado.

**Regla 16. Las sanciones.**

- La exclusión de un jugador o una jugadora será sancionada además con lanzamiento de penalti y posesión del balón para el equipo contrario (saque de portería). El jugador sancionado podrá ser sustituido de inmediato. Cumplidos los 2 minutos, volverá al campo sustituyendo al mismo jugador o jugadora que ocupó su plaza anteriormente.
- Si un jugador/a es descalificado o expulsado, no podrá volver al juego en todo el partido, pero, al igual que en el caso anterior, podrá ser sustituido de inmediato. Asimismo, se sancionará con lanzamiento de penalti y posesión del balón para el equipo contrario (saque de portería).