



NORMATIVA

BALONMANO 2024

La Dirección de Actividad Física y Deporte del Gobierno Vasco, en colaboración con la Federación Vasca de Balonmano, organizará los XLI JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES DE EUSKADI los días 4 y 5 de mayo en los polideportivos Municipales Urbi y Artunduaga de Basauri (Bizkaia), de acuerdo con la siguiente normativa:

1. DISPOSICIONES GENERALES

- Categorías: Infantiles: nacidos y nacidas los años 2010 y 2011.
- La duración de los partidos será de dos tiempos de 25 minutos cada uno, con 10 minutos de descanso entre cada tiempo.
- En el transcurso de los juegos escolares podrán participar máximo de 18 jugadores.
- Los equipos podrán inscribir en acta hasta 16 jugadores/as, siendo obligatorio un mínimo de 13 por partido en aquellos equipos que tengan tramitado ese número de fichas y no tengan causa justificada de no acudir. Si un equipo tiene 14-15 fichas tramitadas deberá acudir con 12 jugadores/as mínimo, si no tienen tampoco causa justificada. Uno con 13 fichas mínimo 11 y uno de 12 fichas mínimo 10. De manera excepcional, se permitirá la participación de aquel equipo que durante el transcurso de la temporada haya estado compuesto por un número menor de 12 participantes, debiendo en este caso, participar todos sus componentes.
- Es obligatoria la inscripción y presencia física en dichos encuentros de una persona que ejerza de entrenadora y otra de responsable, pudiendo ser esta última un o una Oficial de Equipo, Auxiliar de Equipo o Ayudante de Entrenador o entrenadora, debiendo el responsable realizar las funciones establecidas para el delegado o delegada de Equipo.
- En todos los partidos se deberán presentar las licencias escolares de los y las componentes del equipo, o en su defecto, el tríptico de participantes avalado por el sello y firma de la Diputación Foral correspondiente. En el caso de que no se presenten las citadas licencias, se deberá presentar el DNI o pasaporte original para poder realizar la inscripción en el acta, en caso contrario, no podrá participar en el encuentro.



- En el caso de que algún deportista no aparezca en la lista oficial de participantes en posesión de la persona representante de la Dirección de Actividad Física y Deportes en la instalación, se permitirá la participación de dicho deportista con previo aviso a la persona responsable del equipo. A la menor brevedad posible, desde la Dirección de Actividad Física y Deporte, se procederá a verificar la pertenencia al equipo de la persona que no figura en el listado, en caso de constatar que no pertenece al equipo, se considerará alineación indebida, dando el partido por perdido al equipo que ha incurrido en la infracción por un resultado de 30 – 0 en el caso de que éste hubiera resultado ganador. En el supuesto de que el resultado del partido fuese favorable al equipo que no ha cometido infracción, se respetará el mismo.
- La composición de los equipos participantes deberá corresponder a aquella que esté inscrita en las correspondientes Diputaciones Forales. No se permitirá la participación de jugadores que, aun poseyendo licencia de la misma entidad clasificada, no pertenezcan al equipo clasificado para los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi. Esta norma se mantendrá independientemente de que esta circunstancia se haya permitido durante el transcurso de la competición previa en alguno de los territorios.
- Es obligatorio que todos los equipos dispongan de dos juegos de equipaciones de distinto color para evitar coincidencias. En este caso, será el equipo que en la web oficial del campeonato figura como visitante quien deba hacer uso de la segunda equipación.
- Se prohíbe llevar cualquier objeto que pueda ser peligroso para los jugadores, como son: protección en la cabeza y máscaras faciales con monturas sólidas, brazaletes, relojes, anillos, collares o cadenas, pendientes, gafas sin bandas protectoras o montura sólida. Están permitidas las bandas de cabeza, siempre que estén hechas de material elástico y suave. Los jugadores que no cumplan con estas normas no se les permitirá participar en el juego hasta que corrijan el problema.

2. CARACTERÍSTICAS Y CRITERIOS DE COMPETICIÓN

- En los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi participarán aquellos equipos que hayan resultado ganadores de las competiciones territoriales en la temporada vigente, tanto en categoría femenina como masculina.
- La federación vasca de balonmano presentará los balones de juego. Las medidas del balón serán de 50 a 52 cm (de circunferencia) y tendrán un peso máximo de 315



EUSKADIKO XLI. ESKOLARTEKO KIROL JOKOAK XLI JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES DE EUSKADI



gramos. Los balones de calentamiento serán aportados por los propios equipos participantes.

- Se prohíbe el uso de cualquier tipo de sustancia adhesiva.
- La competición se desarrollará mediante el sistema de liga a una vuelta, según el programa dispuesto por la Dirección de Actividad Física y Deporte del Gobierno Vasco.
- 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 el caso de empate entre dos o más equipos, los criterios de clasificación serán los establecidos en los artículos siguientes:

Entre dos clubes:

1. Mayor diferencia de goles, según el resultado de los partidos jugados por ambos Clubes entre ellos exclusivamente.
2. Mayor diferencia de goles con la intervención de todos los Clubes que participan en la competición.
3. Mayor número de goles marcados interviniendo todos los Clubes.
4. Mejor cociente resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra de los obtenidos entre los Clubes empatados.
5. Mejor cociente general resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra, con la intervención de todos los Clubes.
6. El resultado de la tanda de penaltis desarrollada al finalizar el encuentro entre ambos equipos en la primera vuelta.

Entre tres clubes: *



1. Mayor diferencia de goles interviniendo los tres equipos.
2. Mayor número de goles marcados interviniendo los tres equipos.
3. Mejor cociente general de la competición resultante de dividir la suma de goles a favor entre la de goles en contra.

* Los criterios anteriores se mantendrán hasta que haya solo dos equipos empatados. Cuando esto ocurra se pasará al criterio de empate entre dos equipos.

Al final cada partido de la primera vuelta y con el fin de dilucidar posibles empates, se desarrollará una tanda de 7 metros, según fórmula IHF, que se describe en el reglamento de partidos y competiciones de la Federación Vasca de Balonmano.

3. NORMAS TÉCNICAS

- No se permitirán los cambios de jugadores especialistas sólo en ataque-defensa, siguiendo el siguiente desarrollo y aclaraciones:

Desarrollo:

Durante el partido, los/as 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 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 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 (time-out), por parte de los árbitros, y con su autorización, el equipo que no está 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 sólo portero puede intentar detener todos los lanzamientos.

- Es obligatorio defender como mínimo en dos líneas, quedando prohibido el uso de las defensas mixtas.

Si los árbitros detectaran este tipo de defensa, 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 reanudará 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 reanudará con saque de banda desde la intersección de la línea de banda y la línea central, en el lado donde se encuentra colocada la mesa de anotador-cronometrador o zona de cambios, 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.

- Todos los jugadores inscritos en el acta deben de participar al menos durante 12 minutos en el partido. Se asignará una persona que lleve el control, siendo esta su función exclusiva. Esta persona podrá parar el partido si después de la advertencia al entrenador se sigue incumpliendo la norma y no se reanuda hasta que el equipo realice los cambios necesarios.

Se establecen las siguientes excepciones:

- ✓ Jugador o jugadora lesionada (no existe obligación de ser sustituido o sustituida si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos).
 - ✓ Jugador o jugadora descalificada.
- Cuando un equipo consiga una diferencia de 30 goles, se dará por finalizado el encuentro con el resultado que exista ese momento. El tiempo de juego que quede se seguirá disputando sin incidencias en el acta ni valor clasificatorio, no contabilizándose ni los goles y ni el resultado que se produzca en este tiempo. Solamente se tendrá en cuenta la sanción disciplinaria habida anteriormente y, en caso de descalificación o expulsión, será remitido a la jueza /juez único de competición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi.
 - En el caso de descalificación con informe (tarjeta azul) habrá un comité de competición para ver si es considerable de sanción o no y si es sancionada que sanción le requiere.

4. PREMIOS

Se repartirán trofeos para los equipos clasificados en primer y segundo y tercer lugar.



5. ANTE CUALQUIER IMPREVISTO

Ante una lesión o cualquier imprevisto se tendrá que comunicar de forma inmediata a la persona responsable designada por la organización que se encuentre en la instalación. Esta persona dirigirá los pasos a seguir.

6. NOTA FINAL

Para todas las cuestiones que no estén incluidas en el presente reglamento se tendrán en cuenta:

- a) LEY 2/2023, de 30 de marzo, de la actividad física y del deporte del País Vasco.
- b) DECRETO 125/2008, de 1 de julio, sobre Deporte Escolar.
- c) DECRETO 391/2013, de 23 de julio, sobre régimen disciplinario de las competiciones de deporte escolar.
- d) ORDEN de 16 de enero de 2024, del Consejero de Cultura y Política Lingüística, por la que se convoca la XLI Edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi, para el año 2024.
- e) RESOLUCIÓN del 25 de enero de 2024, del Director de Actividad Física y Deporte, por la que se designa a la jueza única de competición de la XLI Edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi para el año 2024.
- f) Lo dispuesto por el Reglamento de la Real Federación Española de Balonmano.

En caso de conflicto en la interpretación de las normativas en euskara y castellano, prevalecerá lo determinado en la versión original.