

PRESENTACIÓN

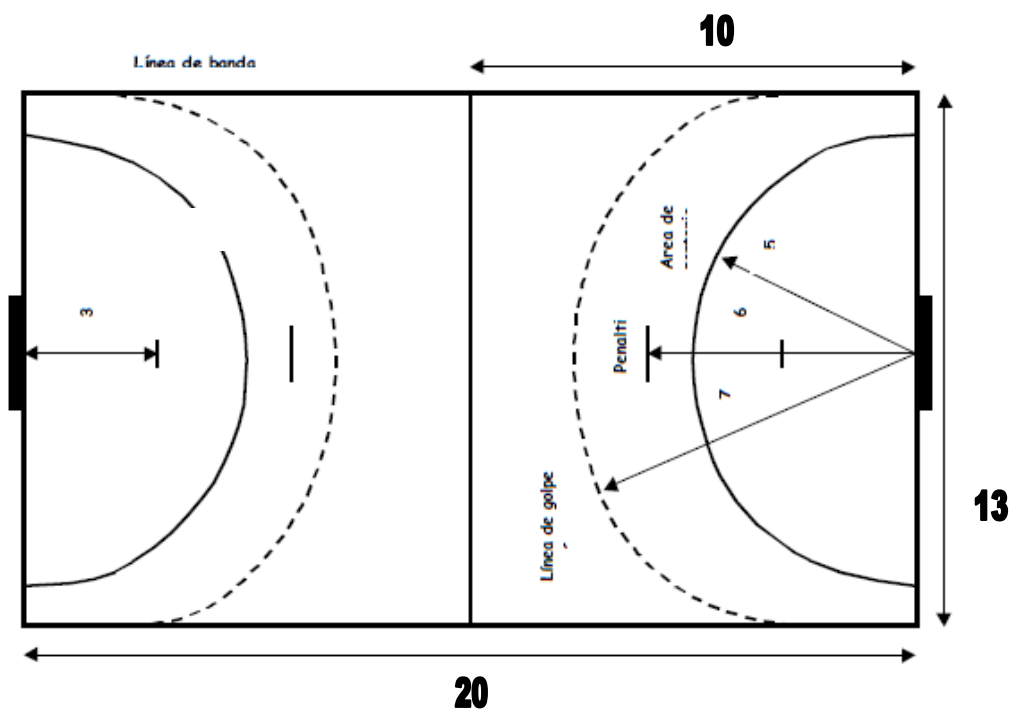
El Minibalonmano debe ser entendido como una **FILOSOFÍA** más que un deporte. Padres, entrenadores y árbitros debemos conceptualizar esta filosofía dentro de un juego con balón donde debe primar el **Fair Play**¹.

El objetivo de esta disciplina es que los participantes se diviertan dentro de un ambiente de cordialidad y empiecen a desarrollar estímulos de contacto con el balonmano. Consecuentemente el resultado y la ejecución quedarán en una segunda línea por detrás del tiempo de diversión en sí.

Este reglamento fija actuaciones y comportamientos que ayudarán a un desarrollo normal, con buena predisposición de todos los integrantes.

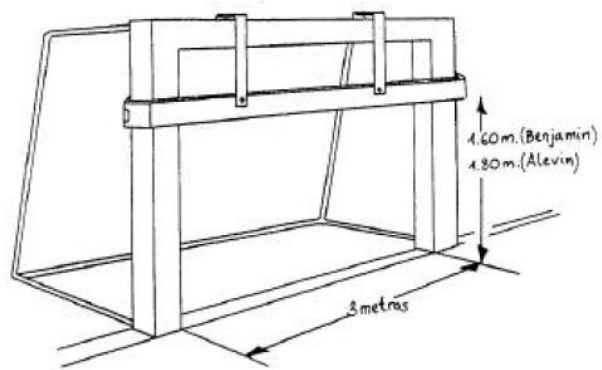
EL TERRENO DE JUEGO

Las medidas oficiales del terreno de juego deben permitir la utilización del ancho de un campo de balonmano para incluir dos campos de Minibalonmano. La línea de 7 metros es opcional como mera información de distancia en los Golpes Francos.



¹ Esta filosofía está dirigida al disfrute del hecho de jugar, a no realizar intencionalmente simulaciones o acciones no permitidas por las reglas sin necesidad de control externo, a no discutir nunca las decisiones del árbitro y sobre todo al buen trato con los oponentes y compañeros por igual, incluyendo el reconocimiento expreso de las buenas acciones que ellos realizan, aceptando las derrotas con dignidad y las victorias con sencillez y moderación.

LA PORTERÍA



La portería de Minibalonmano es más pequeña que la portería estándar de balonmano. Para ello podemos colocar un travesaño, goma o limitador que nos proporcione una altura entre **1,80 – 1,60 metros** La anchura seguirá siendo de **3 metros** Como en las porterías de balonmano.

Si el balón golpea el travesaño superior o entra entre ambos travesaños se cobrará saque de portería.

EL BALÓN

El balón debe ser de un material no resbaladizo, que no sea brillante, esférico y cumplir con las medidas y pesos que marca la IHF (*International Handball Federation*). Para Minibalonmano usaremos las tallas 0 y 1.



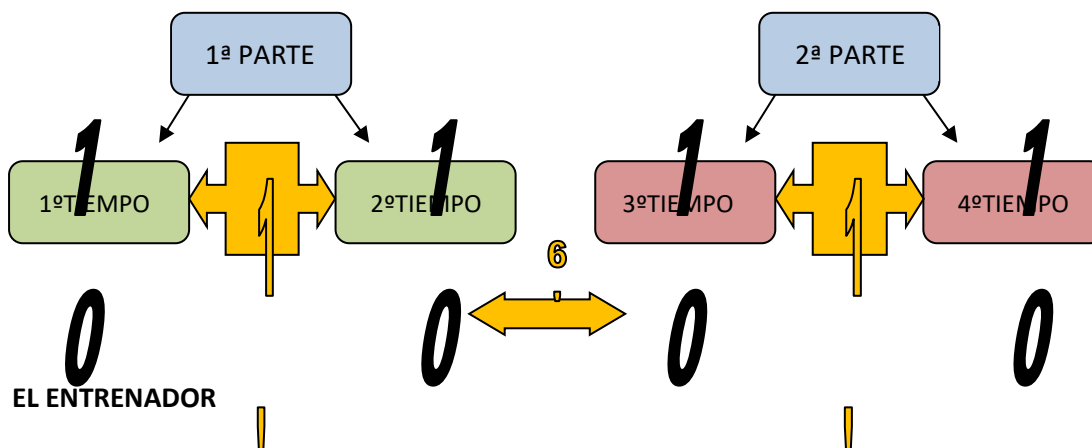
Para menores de 8 años, la circunferencia del balón debe ser 48 cm. y el peso de al menos 290 gr. (Tamaño 0).

Para mayores de 8 años, la circunferencia del balón debe estar entre 50 cm. y 52 cm. con un peso no mayor de 315 gr. (Tamaño 1).

	<i>Circunferencia</i>	<i>Peso</i>
Menores de 8 años	48 cm.	≤ 290 gramos
Mayores de 8 años	50 – 52 cms.	290 – 330 gramos

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

Los partidos se dividen en 2 Partes, a su vez con 2 Tiempos por Parte. Cada uno de los 4 Tiempos dura 10 minutos con un descanso de 1 minuto entre Tiempos. Entre las 2 Partes habrá un descanso de 5 minutos.



El entrenador o monitor es la figura que va a transmitir las reglas de Minibalonmano a los jugadores, trabajará en los entrenamientos aspectos del juego y será la persona que ayude al normal desarrollo de la filosofía del FAIR PLAY en los partidos.

El objetivo principal del entrenador o monitor es que sus deportistas se diviertan y disfruten del balonmano, la competencia y el ganar los partidos pasan a un segundo plano, en donde el gusto por el deporte y la diversión son el centro de los encuentros.

EL ÁRBITRO

El árbitro es la persona que va a velar por la buena aplicación de las normas del reglamento. Su rol en esta categoría es más de educador que de juez. Tratará de explicar a los jugadores qué se cobra en cada situación y cuidará la integridad física de los jugadores en el terreno de juego.

Dado el carácter lúdico del Minibalonmano, quedará a criterio personal del árbitro la aplicación estricta de las reglas sin perder en ningún momento la filosofía de juego y diversión de todos los participantes. Esto debe ser entendido por entrenadores, jugadores y espectadores que acudan a estos partidos.

LOS JUGADORES

Para poder jugar se solicita un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12. Los equipos pueden ser masculinos o femeninos.

En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 PORTERO Y 4 JUGADORES. **En cada Tiempo debe actuar un portero distinto** que irá uniformado con otro color distinto al de su equipo y a los del equipo contrario.

Todos los jugadores no deben portar objetos que pongan en peligro la integridad física del resto (relojes, anillos, pulseras, pendientes que no sean planos, etc.). Los jugadores que necesiten gafas de visión deben portar una banda protectora ajustada a la cabeza para que no se caigan o portar gafas deportivas.

Están permitidos el uso de pañuelos o cintas en la cabeza y brazaletes de capitán, siempre y cuando sean de un material blando y elástico.

Los uniformes deben tener un número en la espalda que vaya del 1 al 99 con un tamaño mínimo de 20 cm. También debe aparecer el mismo número en la parte delantera de la camiseta, a la altura del pecho, o en una de las dos perneras del pantalón, con un tamaño de al menos 10 cm.

Los jugadores deben llevar zapatillas deportivas,

Todos los jugadores inscritos en el partido tienen la obligación de participar mínimo y máximo en dos tiempos.

No se pueden hacer cambios durante el transcurso de cada tiempo, salvo por motivo de lesión o herida, en este caso podrá solo ingresar a **reemplazar este jugador alguno de los porteros** inscritos en planillas, es decir que este jugador es el único que podrá jugar 3 tiempos como máximo al momento de presentar esta situación.

Los entrenadores deben velar para que los jugadores sigan la reglamentación referente a uniformidad y participación del juego; los jugadores deberán portar su camiseta debidamente uniformada y con su numeración.

PROTOCOLO Y PRESENTACIÓN

Antes de que comience el partido los jugadores deberán formar en una fila en una de las líneas de banda del terreno de juego. Saldrán todos a la vez guiados por el árbitro hasta la mitad del

terreno de juego. Una vez allí el árbitro les dará inicio para que saluden a los jugadores del equipo contrario.

INICIO DEL PARTIDO

La designación de campo se realizará por sorteo con el árbitro.

Se cambiará de campo en el descanso de ambas Partes.

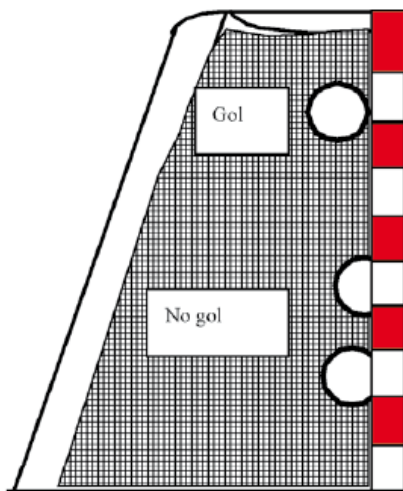
El saque inicial se hará con “saque de árbitro”.

SE PERMITE

Dar 3 pasos sin botar el balón.

Sólo se puede retener el balón sin botar durante un máximo de 3 segundos.

El portero puede ejecutar el saque de falta por invasión del área contraria desde cualquier punto de su área sin esperar las indicaciones de árbitros.



Se permite contactar el balón con cualquier parte del cuerpo excepto los pies y piernas hasta debajo de la rodilla.

Se permite quitar el balón de la mano del oponente siempre que sea con la mano abierta y sin tocar el cuerpo del contrario.

GOL

Se produce un gol cuando el balón entra TOTALMENTE dentro de la portería. Si hay alguna parte del balón que toque la línea de gol o esté por encima de dicha línea no será válido.

SAQUE DE PORTERÍA

El saque de portería es ejecutado por el portero cuando el balón sale por la línea exterior de portería sin que ninguno de sus compañeros lo haya tocado en última instancia. Tiene 3 segundos para ejecutarlo, cumplido el tiempo el árbitro hará sonar el silbato y el portero tendrá otros 3 segundos para ejecutar el saque. Si excede nuevamente el tiempo se cobrará golpe franco en contra desde la línea de golpe franco.

“SAQUE DE GOL”

Cuando se marca un gol, el portero que ha recibido dicho gol debe ejecutar la reanudación pisando con al menos un pie la línea de 3 metros, dentro de su área de portería, pasando a un compañero y sin esperar la indicación del árbitro.

SAQUE DE BANDA

El saque de banda debe ser ejecutado con al menos un pie sobre la línea de banda. Se puede marcar gol directo desde el saque. Los saques mal ejecutados se sancionarán saque de banda para el equipo contrario

Los oponentes deben de estar a una distancia mínima de 2 metros del lugar de ejecución.

SAQUE DE ÁRBITRO

El saque de árbitro será efectuado al inicio de cada uno de los 4 tiempos. El árbitro lanzará el balón al aire y los dos jugadores saltarán para hacerse con él en el momento que el balón alcance su máxima altura. El incumplimiento de esto se sancionará con golpe franco en contra del equipo infractor.



Cuando dos o más jugadores cogen un balón a la vez sin hacerse falta de por medio, el árbitro procederá a hacer un saque de árbitro entre los dos jugadores implicados.

Es muy importante que durante la ejecución del saque ninguno de los dos jugadores cometa falta. Si ocurre esto se cobrará golpe franco en contra del infractor.

GOLPE FRANCO

Cuando los defensores cometen una falta entre la línea de 5 metros y la de “golpe franco”, los contrarios reanudarán desde dicha línea de “golpe franco”, no pudiendo traspasar esta línea hasta que el balón haya salido de la mano del ejecutor.

El saque lo realiza cualquier jugador sin que el árbitro tenga que dar la indicación, salvo que tenga que corregir alguna posición de los atacantes o defensores.

Los defensores deberán estar al menos a 2 metros del lugar de ejecución del saque.

TIEMPO MUERTO

Ambos equipos dispondrán de 1 Tiempo Muerto por cada uno de los 4 tiempos.

La duración de este Tiempo Muerto será de 1 minuto de duración y sólo podrá ser solicitado cuando el equipo tenga la posesión del balón.

INCORRECCIONES

Está prohibido penetrar en las áreas de portería (salvo el portero), o salir de estas con el balón controlado si es el portero.

Pasar el balón al portero de un mismo equipo dentro de su área será sancionado con golpe franco a favor del equipo contrario.

No se puede agarrar, empujar, zancadillear o golpear a ningún jugador. Según la peligrosidad de la acción el árbitro puede amonestar verbalmente, sancionar con amonestación (tarjeta amarilla), excluir durante dos minutos al infractor.



En esta última sanción disciplinaria el jugador deberá salir del juego durante 2 minutos y será sustituido por otro jugador.

En acciones que pongan en peligro la integridad física del oponente y sean peligrosas, teniendo en cuenta los siguientes factores: intensidad y dinámica de la falta, la zona del cuerpo desprotegida a la que va dirigida la acción, o que tengan una consecuencia muy grave para el jugador, podrán ser sancionadas con tarjeta roja, lo que provocará el inmediato abandono del jugador infractor del partido pudiendo ser sustituido por otro jugador en el terreno de juego.

No se puede correr con el balón más de 3 pasos sin botarlo, pasar o lanzar la pelota

Los jugadores no pueden lanzarse a por un balón dividido en disputa con un contrario.

Defender al contrario dentro del área o interferir dentro del área en el juego ofensivo se sancionará con 6 metros a favor del otro equipo cuando exista una clara ocasión de gol.

El portero no puede salir del área con o sin balón. Tampoco puede coger el balón parado o rodando fuera del área. Esto se sancionará con golpe franco en contra.

Los jugadores no pueden coger un balón que vaya rodando o esté parado dentro del área. Sin embargo sí pueden jugarlo si está en el aire dentro del área mientras no invadan con los pies el área de portería. Así mismo pueden botar el balón dentro del área mientras estén fuera de esta.

No se puede botar el balón con las dos manos a la vez. Una vez que han cogido el balón después de botarlo no se puede volver a botar la pelota, sólo se puede dar máximo 3 pasos y lanzar o pasar el balón. Estas acciones se sancionarán con “Dobles” y golpe franco en contra del equipo infractor.

Recordad que una recepción defectuosa que viene de un pase o balón sin posesión, no es considerada dobles. Sí lo son cuando la recepción defectuosa se produce después de botar el balón.



DEFENSAS MIXTAS

Las defensas deben de ser individuales jugador con jugador en todo el campo.

Si los árbitros observan una defensa distinta se parará el tiempo y se avisará al entrenador sobre la defensa ilegal. Si vuelve a ocurrir se parará el tiempo.

Los equipos no pueden exceder un tiempo prolongado la posesión del balón o construir acciones de juego en las que se demuestre claramente que no quieren marcar gol.

FAIR PLAY

Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los compañeros, árbitros, técnicos o público será sancionado con 6 metros y posterior posesión para el equipo adversario (el portero inicia como si fuera saque de gol).

Se sancionarán igualmente las mismas acciones de conducta antideportiva de los entrenadores dirigidas a jugadores, árbitros, otros técnicos o público.

6 METROS

Es el lanzamiento más importante. Casi gol. Sólo el portero puede evitarlo y siempre sin traspasar la línea de 3 metros.

El lanzamiento lo realizará el mismo jugador que ha sido víctima de la infracción al impedirle la clara ocasión de gol.

Se ejecutará cuando el árbitro lo indique con el pitido de su silbato. Todos los jugadores deben permanecer a una distancia mínima de 2 metros del lanzador.

MARCADOR

Volvemos a recordar que el resultado ocupa un lugar secundario dentro del Minibalonmano, primando otros aspectos actitudinales y de encuentro con el balonmano.

El valor del gol marcado es 1. Cada partido se divide en dos partes como si fuesen dos partidos distintos, sin importar el número global de goles a favor o en contra.

Si en una Parte la suma de goles de los dos tiempos es igual, el resultado es 0.

Veamos el siguiente ejemplo:

1ª PARTE			
1º TIEMPO		2º TIEMPO	
EQUIPO A	EQUIPO B	EQUIPO A	EQUIPO B
4	6	7	5
↓		↓	
EQUIPO A	EQUIPO B		
11	11		
VALOR			
0	0		

2ª PARTE

3º TIEMPO

EQUIPO A	EQUIPO B
2	5

4º TIEMPO

EQUIPO A	EQUIPO B
8	1

EQUIPO A	EQUIPO B
10	6

VALOR	
1	0

RESULTADO FINAL

1 0

FINAL Y

Al terminar tanto

entrenadores deberán saludar a los árbitros del encuentro y a todos los componentes del equipo contrario. Los árbitros esperarán en el centro del terreno de juego y velarán por el Fair Play después del partido.

PROTOCOLO TERCER TIEMPO

el encuentro jugadores como



Es filosofía del **Fair Play** de Minibalonmano hacer un “Tercer Tiempo” entre jugadores, entrenadores, padres y árbitros después del partido. Puede consistir en una reunión al finalizar el partido para confraternizar con todos los integrantes del Minibalonmano.

