



**SEP**



# **Reglamento de Competencia**

## **Mini Balonmano**

***Quintos Juegos Deportivos Nacionales  
Escolares de Nivel Primaria 2011-2012***



**SEP**



## ÍNDICE

<u>TEMA</u>	<u>PÁGINA</u>
INTRODUCCIÓN.	5
REGLAMENTO.	6
1. El Balón.	6
2. El Campo de Juego.	6
2.1 <i>Área del Portero a 5.50 metros.</i>	7
2.2 <i>Línea de Achique a 3 metros.</i>	7
2.3 <i>Línea de Golpe Franco a 7.50 metros.</i>	7
2.4 <i>Línea de Penalty a 6.50 metros.</i>	7
2.5 <i>Líneas de Base, 15 metros.</i>	8
2.6 <i>Líneas Laterales, 24 metros.</i>	8
3. La Portería.	8
4. Los Protagonistas.	8
4.1 <i>Los Jugadores.</i>	8
4.2 <i>Los Árbitros.</i>	9
4.3 <i>Los Entrenadores y Auxiliares.</i>	10
4.4 <i>Los Delegados y Auxiliares.</i>	10
4.5 <i>Servicio Médico.</i>	10
4.6 <i>Padres de Familia y Porras.</i>	10



**SEP**



<b>5.</b>	<b>Duración y Sistema de Juego del Partido.</b>	<b>11</b>
5.1	<i>Tiempos de Juego.</i>	11
5.2	<i>Cambios de Jugadores.</i>	11
5.3	<i>Marcador.</i>	12
5.4	<i>Defensiva.</i>	12
5.5	<i>Desempates.</i>	13
5.6	<i>Alineación Ilegal.</i>	14
5.7	<i>Inicio del Partido.</i>	14
<b>6.</b>	<b>Cómo Jugar el Balón.</b>	<b>15</b>
6.1	<i>Pases, Bote y Traslado con Balón.</i>	15
6.2	<i>Bola Viva y Bola Muerta.</i>	15
6.3	<i>Juego Pasivo.</i>	16
6.4	<i>Saque de Portero.</i>	16
6.5	<i>Saque de Banda.</i>	16
6.6	<i>Saque de Esquina.</i>	17
6.7	<i>Saque de Árbitro.</i>	17
6.8	<i>Tiro Libre o Golpe Franco.</i>	17
<b>7.</b>	<b>El Gol.</b>	<b>18</b>
7.1	<i>Saque de Gol.</i>	18
<b>8.</b>	<b>El Penalty.</b>	<b>18</b>



<b>9.</b>	<b>Infracciones y Sanciones.</b>	<b>20</b>
<b>9.1</b>	<b><i>Falta Defensiva y Falta Ofensiva.</i></b>	<b>20</b>
<b>9.2</b>	<b><i>Infracciones.</i></b>	<b>20</b>
<b>9.3</b>	<b><i>Sanciones.</i></b>	<b>21</b>
<b>10.</b>	<b>Fair Play o Juego Limpio.</b>	<b>22</b>
<b>11.</b>	<b>Señales Arbitrales.</b>	<b>22</b>



## INTRODUCCIÓN

El Mini balonmano o Mini handball se debe entender como una “filosofía” cuyo contenido es esencialmente un juego de balón para niños(as). Esta filosofía debe integrar las necesidades lúdicas del niño, es decir, transmitirle placer, felicidad y experiencia positiva.

Debe tener una orientación dirigida hacia la metodología y la didáctica de la educación física y deportiva en la edad de primaria.

Lo que este deporte ofrece a los alumnos es orientarlos hacia el juego, al ejercicio lúdico y hacia la realización de objetivos socio-afectivos. Para nuestro juego esto significa que la experiencia motriz, la educación del movimiento y la coordinación son tan importantes como el desarrollo de los comportamientos específicos de juego como el espíritu de equipo o un juego limpio (“con cada uno” y “el uno con el otro”).

Así que, el juego debe permanecer en un primer plano mientras que el resultado y la ejecución permanecerán más bien en segundo lugar. El Mini balonmano no es el mismo que de categorías mayores. No necesita entrenamiento ni táctica alguna. Unas reglas sencillas deberán permitir a los niños jugar al “Balón”. El Mini balonmano es una actividad de atracción y recreación.

La utilización de juegos se considera un paso metodológico imprescindible para el desarrollo de los diferentes niveles. Como proceso de la enseñanza la relación del alumno con el balón, con el compañero y entre ambos con los contrarios, marcan los tres puntos diferenciados del proceso metodológico, en el que sin duda tienen mayor vivencia los argumentos de diversión, distracción y aproximación al juego que podemos definir como previo a la práctica del balonmano.



SEP



## REGLAMENTO

Tenemos ante nosotros un reglamento y un deporte nuevo, las normas son las mismas que en el reglamento de la Federación Internacional de Handball, pero adaptadas a la edad de primaria para que disfruten corriendo, jugando y aprendiendo este deporte, pero dentro del compañerismo, amistad y respeto. Esta es la finalidad del MINI BALONMANO.

Este Reglamento es aplicable durante todo el proceso de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, desde sus etapas iniciales hasta la etapa Nacional.

Su finalidad es dar orden y norma a las diversas situaciones o dudas que puedan surgir del proceso educativo y formativo en el nivel primaria.

### 1. El Balón.

El balón es muy fácil de manejar, no es grande ni pesa demasiado, tienes que llegar a manejarlo con una sola mano con toda facilidad. Puedes agarrarlo, pasarlo a tu compañero y lanzar a portería y conseguir ¡GOL!

Será de cuero, porque de goma podría lastimar. El balón debe ser del número 1 oficial de la Federación Internacional de Handball, con una circunferencia de 50-52 cm.

### 2. El Campo de Juego.

Mide 24 metros de largo por 15 metros de ancho.

Línea de Golpe Franco, 7.50 metros.

Penalty, 6.50 metros.

Área del Portero, 5.50 metros.

Línea de Achique, 3 metros.



SEP



## 2.1 **Área del Portero a 5.50 metros.**

En ella no puede penetrar ningún jugador, solo el portero.

El portero puede utilizar los pies, manos, piernas, todo el cuerpo para detener el balón.



## 2.2 **Línea de Achique a 3 metros.**

Es la línea a la cual puede salir el portero durante un tiro penal, sirve igual para el saque de portero cuando le anotan un Gol.

## 2.3 **Línea de Golpe Franco a 7.50 metros.**

Es la línea pautada desde la cual se cobran las faltas (agarrar, empujar, jalar, tropezar, golpear) sin oportunidad clara de gol, ocurridas entre el área del portero y esta línea.

## 2.4 **Línea de Penalty a 6.50 metros.**

Es la línea donde se cobran las faltas ocurridas (agarrar, empujar, jalar, tropezar, golpear) con oportunidad clara de gol entre el área del portero y la línea de Tiro Franco, e infracciones como: que un jugador se la regrese al portero, que el portero salga de su área, insulto, indisciplina o conducta antideportiva de cualquier protagonista nombrados en el punto 4.



SEP



## 2.5 Líneas de Base, 15 metros.

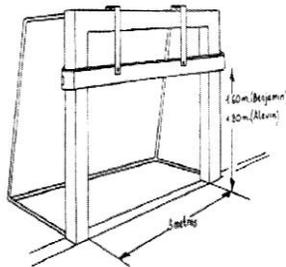
Es la línea en la que están colocadas las porterías y delimitan la base y áreas del campo; cuando un balón es sacado por un defensa y no lo toca el portero, se cobran tiros de esquina.

## 2.6 Línea Laterales, 24 metros.

Delimitan el campo y sirven para ejecutar los saques laterales, ya que para realizarlos se debe pisar estas líneas con un pie.

## 3. La Portería.

Para los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria, las dimensiones de la portería son las siguientes:



Largo de 3 metros.

Alto de 1.80 metros.

## 4. Los Protagonistas.

### 4.1 Los Jugadores.

Son los más importantes del juego, para participar se solicitan obligatoriamente 10 jugadores por equipo. En el campo solo pueden jugar a la vez 1 PORTERO y 4 JUGADORES DE CAMPO. Todos los inscritos pueden jugar de PORTERO o JUGADOR DE CAMPO.

Los jugadores deberán portar su uniforme debiendo ser todos iguales (Excepto el portero), todos con número grande en la espalda (al menos 15 cms. de alto) y número pequeño en el pecho (al menos 10 cms. de alto), así como el nombre del plantel, escudo y/o el Estado al que representan (en la camiseta de juego).



SEP



Salvo el tamaño de los números, esta regla es de manera obligatoria, el equipo que no presente a todos sus jugadores con su uniforme reglamentario, no podrá jugar el partido y perderá el mismo por marcador de 10-0. Esta disposición no podrá ser modificada bajo ningún motivo ni acuerdo.

Los números utilizados deberán ser del 1 al 20.

El portero jugará de diferente color a sus compañeros. Es obligatorio un PORTERO diferente en cada uno de los 4 periodos del partido.

Todos los jugadores deben jugar 2 periodos, 1 en cada parte del juego.

#### 4.2 **Los Árbitros.**

Los árbitros antes que nada son EDUCADORES, con la responsabilidad de aplicar las reglas e instruir a los demás protagonistas, aplicando el juego limpio y llevar a buen término el juego.

La designación del campo será por sorteo.

En caso de una lesión, los árbitros pueden dar permiso (con la gesto forma No. 16 y 17) para que la persona que “está autorizada” de su equipo entren en el terreno de juego, para específicamente ayudar a un jugador lesionado de su equipo.

El cuerpo arbitral se divide en:

- *2 Árbitros de campo*, son los que en la cancha aplican el Reglamento.
- *1 Anotador*, es el que lleva la papelería y anota las incidencias del partido, otra función es llevar el control de las bancas y los tiempos fuera.
- *1 Cronometrista*, el que lleva en el cronómetro los tiempos de juego.

Los árbitros observan la conducta de los jugadores desde el momento que entran en el recinto del partido hasta que lo abandonan. Son los responsables de inspeccionar el terreno de juego, las porterías y los balones antes de que comience el partido. También observan la presencia de ambos equipos con los uniformes apropiados. Ellos comprueban el acta y el equipamiento de los jugadores. Se aseguran que el número de jugadores y oficiales en la zona de banca están dentro de los límites y comprueban la presencia e identidad del “oficial responsable de equipo” de cada equipo.

Todos los protagonistas deberán dirigirse a los árbitros y a la mesa de anotadores con respeto y aplicando el juego limpio.

Durante el evento se designará a un Coordinador General del evento, y éste designará un Coordinador de Arbitraje y responsables de canchas.



**SEP**



#### **4.3 Los Entrenadores y Auxiliares.**

El entrenador(a) es el más grande educador y promotor de los valores del juego limpio, es el que enseña todo el Reglamento a sus jugadores.

El entrenador y su auxiliar deben priorizar la enseñanza de los valores cívicos y de juego limpio.

El entrenador es el acreditado para dirigir y deberá estar en el área de banca durante el juego, y no sobre pasar dicha área. Debe dirigirse a los demás protagonistas con respeto y aplicando el juego limpio, de lo contrario, a criterio del árbitro será sancionado con exclusión de 2 minutos.

El auxiliar es el apoyo del entrenador, puede estar en el área de banca y deberá estar sentado, sólo en caso que el entrenador sea excluido podrá dirigir el auxiliar. El dirigirá el partido durante la exclusión del entrenador y éste deberá permanecer sentado. Sólo se permite a una persona estar parado en el área de banca (entrenador o auxiliar), todos los jugadores deberán estar sentados.

#### **4.4 Los Delegados y Auxiliares.**

Son EDUCADORES al igual que los árbitros y entrenadores. Son los responsables de que todas las necesidades del equipo sean cubiertas: hospedaje, alimentación, acreditaciones, transporte, servicio medico, etc. Son solo ellos los que asisten a las juntas técnicas e informan del evento a sus entrenadores, es su responsabilidad.

No pueden estar ni antes ni después de los partidos en el área de banca ni en el campo de juego, deben apoyar en gradas a la aplicación del juego limpio con porras y padres de familia, de lo contrario serán expulsados.

#### **4.5 Servicio Médico.**

Debe estar a un costado de canchas. En el área de juego debe haber mínimo una ambulancia.

Tiene la facultad de decidir si un jugador puede continuar jugando durante ese partido o durante el evento.

#### **4.6 Padres de Familia y Porras.**

Son parte del proceso educativo y formativo, deberán comportarse aplicando el juego limpio.



Una actitud antideportiva de padres de familia o porras es sancionada por reglamento y podrán ser expulsados del área de juego (entiéndase gimnasio, gradas, etc.).

## **5. Duración y Sistema de Juego del Partido.**

### **5.1 Tiempos de Juego.**

El partido se divide en 2 PARTES, que a su vez se subdividen en 2 periodos cada una y de 10 minutos de juego **cronometrados (tiempo efectivo)**, con descanso únicamente de 5 min. entre el 2° y 3° periodo.

En el partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 tiempos muertos de 1 minuto cada uno y de la siguiente manera: 1 durante la primera mitad del juego, 1 en el 3° periodo y 1 en el 4° periodo (no son acumulables); siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante, el entrenador para solicitar el tiempo muerto debe entregar la tarjeta de tiempo en la mesa de oficiales.

### **5.2 Cambios de Jugadores.**

No hay cambios de jugadores durante el juego.

Sólo hay cambio de jugador en caso de lesión grave o enfermedad, que amerite la salida del juego, previo dictamen médico, el entrenador no esta facultad para dictaminar si un jugador está lesionado.

En caso de lesión o enfermedad, el servicio médico del evento dictaminará y decidirá si el jugador puede continuar o no en ese juego, o bien, no continuar durante el resto del evento.

En caso de alguna lesión durante el partido que requiera atención médica, el árbitro detendrá el juego para poder dar la atención al jugador. Si después de la valoración el médico o paramédico indica alguna lesión grave que no permita continuar al jugador, se procederá al sorteo, de lo contrario el juego continuará.

En caso de que un jugador no pueda continuar se sorteará al sustituto entre los 5 jugadores en banca para definir quién continuará durante el juego en lugar del lesionado.

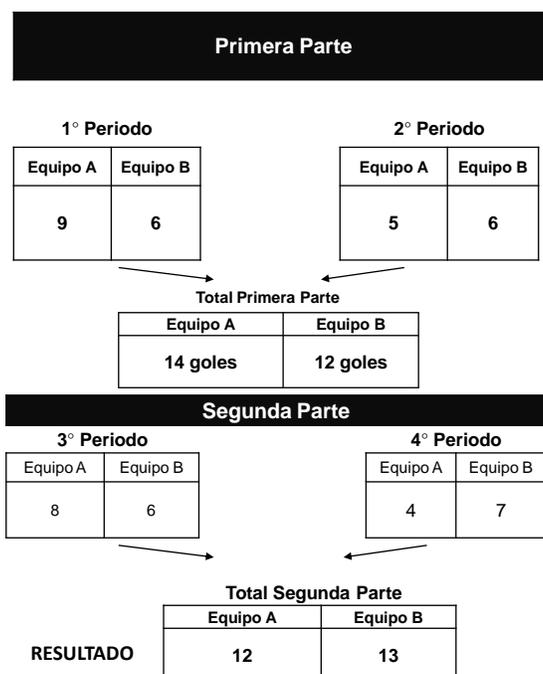
En caso que la lesión o enfermedad se diera durante el primer periodo de la 1ª parte, el jugador que fue sorteado, no podrá ser sorteado en la 2ª parte.



### 5.3 Marcador.

El valor del gol marcado es igual a 1.

El juego se definirá en goles, el equipo que haya marcado más goles al final del juego será el ganador.



El marcador se inicia en cero en cada período, pero en la hoja de anotación se continúa con el marcador progresivamente y al final se suman los goles de cada período para definir al ganador, en caso de que los dos equipos hayan sumado el mismo número de goles a favor al final del partido se declarará empate.

### 5.4 Defensiva.

La defensa siempre se referirá al concepto de interceptar la pelota, anticipar y disuadir, más no tomar al adversario e impedirle su desplazamiento de forma continua y permanente.

La defensa será libre en todo el juego, en el saque de portería el equipo contrario deberá permitir recibir el balón entre la línea de del Área del Portero y la de Golpe Franco, en caso de que sea defensa individual o de hombre a hombre.



SEP



Sé sancionará con Tiro Libre en los siguientes casos: siempre que se encuentre en el Área del Portero y la de Golpe Franco, cuando el defensor quite el balón al adversario que lo tiene en la mano, bloquee la trayectoria de desplazamiento del adversario con el tronco siempre que el bloqueador no trabe el movimiento o utilice manos o piernas en la acción, utilice el puño o demuestre excesiva agresividad o dureza.

Cuando el defensor evite una clara acción de Gol a causa de una infracción con Tiro Penal.

### **5.5 Desempates.**

En la fase eliminatoria o serie de juegos de grupos, los partidos concluirán en tiempo normal y el marcador final será como concluyan, el que marque más goles gana el encuentro.

No habrá juegos extras para adjudicarse lugares por puntuación, en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

*Entre 2 equipos:*

1. El resultado de juego entre los equipos involucrados.
2. Mayor número de victorias en la fase de grupo.
3. Diferencia de goles en la fase de grupo.
4. Mayor número de goles marcados en la fase.
5. Menor número de goles recibidos en la fase.
6. Mayor gol average en todos los juegos de la fase.
7. Sorteo.

*Entre 3 o más equipos:*

1. Conteo de puntos en la confrontación directa únicamente entre los equipos involucrados.
2. Diferencia de goles en el resultado obtenido del conteo únicamente entre los equipos involucrados.
3. Mayor número de goles marcados en la confrontación directa entre los equipos involucrados.
4. Menor número de goles recibidos en la confrontación directa entre los equipos involucrados.
5. Diferencia de goles en la fase.
6. Mayor número de goles marcados en la fase.
7. Menor número de goles recibidos en la fase.
8. Mayor gol average en la confrontación directa entre los equipos involucrados
9. Mayor gol average en todos los juegos de la fase.
10. Sorteo.



SEP



En el sistema de eliminación directa o sencilla, si terminan empatados se jugará un tiempo extra de 5 minutos cronometrados, y ganará el que anote mas goles (los jugadores que jueguen este tiempo extra serán designados por el entrenador).

Si terminan empatados en el tiempo extra en goles, se tirará una tanda de 5 penales con cinco jugadores que designe el entrenador, de igual manera el portero en los penales lo designará el entrenador y será el mismo para toda la tanda de penales independientemente que se alargue a muerte súbita.

Si persiste el empate se continúa con penales a muerte súbita, con los cinco jugadores restantes para tirar. El equipo que falle perderá el juego.

Si en penales llegaron a pasar los 10 jugadores y persiste el empate, los siguientes cinco jugadores a tirar serán designados por el entrenador, y así sucesivamente hasta definir un ganador.

### 5.6 *Alineación Ilegal.*

Cuando algún equipo cae en una situación de alineación ilegal la sanción es la pérdida del partido. Estas situaciones son las siguientes:

- Que un niño juegue los 2 periodos en la misma parte del juego.
- Que repita 2 o más veces un portero en el partido.

### 5.7 *Inicio del Partido.*

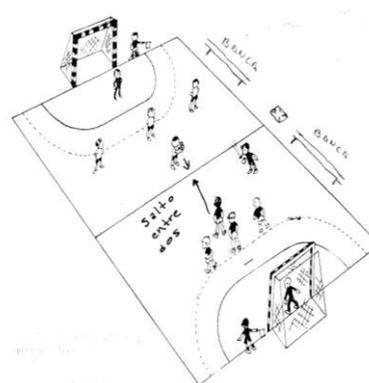
El entrenador, al inicio de cada período, le entrega a la mesa la alineación de su equipo.

Se inicia en el centro de la cancha, con un saque de ÁRBITRO.

Se lanza el balón entre dos jugadores, al aire a media altura (en cada periodo saltará un jugador diferente).

Los que saltan pueden palmear el balón o atraparlo.

La formación de los jugadores para iniciar es alrededor del centro.





SEP



## 6. Cómo Jugar el Balón.

### 6.1 Pases, Bote y Traslado con Balón.

Con el balón el jugador puede:

- Dar 3 pasos, con el balón en la mano, los pasos se pueden realizar en cualquier dirección.
- Dar 3 pasos, un bote y 3 pasos mas (doble triple), así también los pasos pueden ser en cualquier dirección.
- Dar 3 pasos, botar varias veces y tirar o pasar.
- Botar sólo con una mano, de manera plana de arriba hacia abajo sin cucharear.
- En pivote, cada paso dado cuenta.
- Botar sólo con una mano, de manera plana sin muñequero.
- Puedes tirar, pasar, golpear el balón en cualquier forma con todas las partes del cuerpo, menos con los pies y las piernas de rodilla para abajo.
- Puedes botar una o varias veces con una mano, pero al agarrar el balón, ya no puedes volver a botarlo, tienes que pasar a un compañero o tirar a gol.
- Has de botar o soltar el balón enseguida. El árbitro pitará si un jugador retiene más de 3 segundos el balón y se sanciona perdiendo la posesión del balón, el equipo contrario iniciará su accionar en el lugar de la infracción (Golpe Franco).
- El equipo que no tiene el balón es el defensivo.
- El defensivo sólo puede quitar el balón con la mano abierta.
- El jugador con el balón es el ofensivo, y es el que tiene la ventaja en el ataque.
- Al trasladar el balón no se permite bajar la cabeza, es falta ofensiva.
- No se permite lanzarse por un balón dividido.
- En remate en el área de portero, se permite lanzarse para palmear y golpear para rematar el balón.
- Cualquier infracción es sancionada en el lugar donde se cometió.

### 6.2 Bola Viva y Bola Muerta.

Bola Viva. Es cuando el balón está en juego, esto es desde cualquier saque hasta que un jugador de campo toca el balón, en los rebotes en la portería y rechaces del portero la pelota sigue viva. En saques de portero la bola esta viva hasta que el balón abandone el área de portero.

Bola Muerta. Es cuando el balón abandona el campo de juego o el árbitro sanciona alguna falta o infracción, y sigue así hasta que se realice el saque o se cobre la falta.



SEP



### 6.3 *Juego Pasivo.*

El juego pasivo es cuando el jugador retiene el balón más de 3 segundos o cuando un equipo no muestra voluntad de ataque, y se sanciona perdiendo la posesión del balón, y el equipo contrario inicia su accionar en el lugar de la infracción (Golpe Franco). Los Árbitros de Cancha determinarán cuándo aplicar el Juego Pasivo.

### 6.4 *Saque de Portero.*

El portero puede efectuar el saque de invasión de área del equipo contrario desde cualquier punto del área propia, sin esperar que el árbitro lo indique.

Si sale la pelota por la línea de portería, tiene que lanzarlo desde cualquier punto de su área.

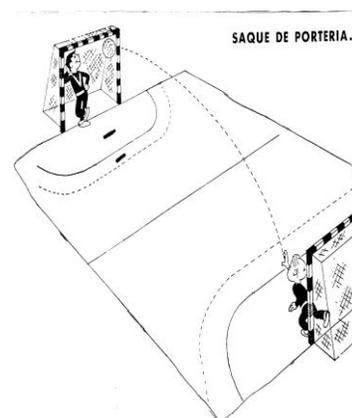
No puede salir de su área de portería con o sin balón, se le marcará penalty.

No puede tomar el balón fuera del área de portería.

El portero puede marcar gol de portería a portería.

El portero puede sacar el balón por la línea de portería y él mismo cobra el saque.

En el saque de portero, si éste mete el balón en su propia portería, no cuenta el gol, debido a que el balón no está en juego hasta que otro jugador la toque (bola muerta).



### 6.5 *Saque de Banda.*

El jugador debe pisar la línea con un pie (o con los dos pies). Si no pisa se le regresará a realizarlo de nuevo, si no vuelve a pisar la línea pasará el balón al equipo contrario.

El jugador debe pisar la línea hasta que el balón haya salido de su mano (al jugador no se le permite poner el balón en el suelo y recogerlo, o botar el balón y luego recogerlo).





SEP



No puede perder contacto con la línea hasta que suelte el balón.

Puede tirar a gol.

Los jugadores defensivos deben estar a 2 metros del que saca si esta en campo defensivo.

### 6.6 Saque de Esquina.

Debe pisar las líneas de las esquinas.

Puede tirar a gol.

Se realizará cuando un defensivo toque el balón y salga por la línea final.



### 6.7 Saque de Árbitro.

Se realiza al inicio del partido.

Se realiza en el lugar de la falta.

Cuando dos o mas jugadores agarran el balón al mismo tiempo, se sanciona con un saque de árbitro.

Saltan dos jugadores contrarios por el balón. Pueden palmear o tomar el balón y jugarlo.



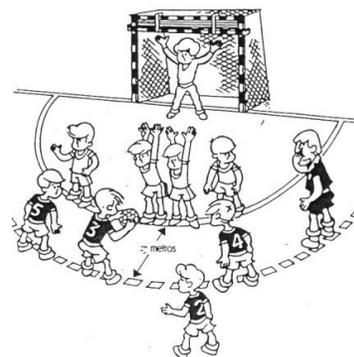
### 6.8 Tiro Libre o Golpe Franco.

Se realiza cuando ocurra una falta defensiva sin acción clara de gol dentro del área, entre la línea del área del portero y la línea de tiro libre (pautada).

Los defensas deben colocarse a 2 metros del que cobra la falta.

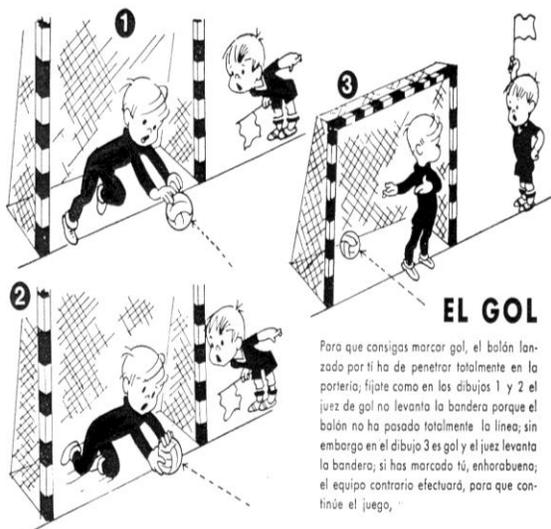
Los atacantes deben colocarse fuera de la zona de golpe franco.

El que cobra la falta podrá hacerlo de frente, de lado o espalda.



## 7. El Gol.

Para conseguir un gol, el balón tiene que penetrar totalmente la portería.



En los dibujos No. 1 y 2 el árbitro no marca gol por que el balón no ha penetrado totalmente la línea.

En el No. 3 se marca el gol por que el balón ha penetrado totalmente la línea.

Falta sobre gol es gol, la acción ofensiva se prioriza.

### 7.1 Saque de Gol.

El portero tiene que pisar la línea de 3 metros para realizar el saque de gol.

Cuando se anota un gol, el árbitro señalara levantando un brazo y pitará 2 veces corto.

## 8. El Penalty.

Es el lanzamiento más importante, casi gol.

Lo cobrará el jugador al que se le cometió la falta. El tirador no debe pisar la línea, si lo hace se anula el gol. Sólo puede levantar el talón del pie de apoyo, no puede desplazar el pie o se anula el gol.

Tiene que esperar a que el árbitro suene su silbato para ejecutar el tiro, si lo hace antes se repite el tiro por una sola vez, si comete la misma infracción se efectuará un saque de portero.

El portero puede salir en el penalty hasta la línea de 3 metros o línea de achique.

Si se anula el gol se efectuará un saque de portero.





SEP



## 9. Infracciones y Sanciones.

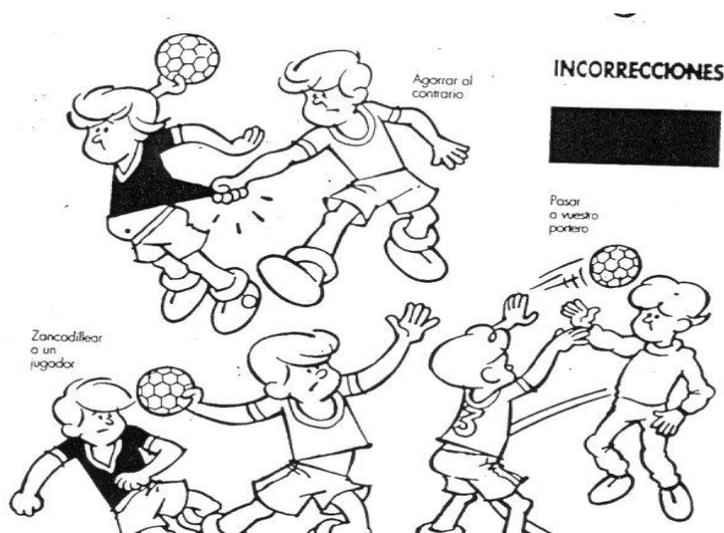
### 9.1 Falta Defensiva y Falta Ofensiva.

Falta Defensiva. Es cuando un jugador(a) agarra, jala, empuja, amarra, brazos abiertos a un jugador(a) atacante.

Falta Ofensiva. Es cuando un jugador(a) con balón, se desplaza hacia el contrario con la cabeza abajo, con los hombros o con el cuerpo por delante.

### 9.2 Infracciones.

- No puedes jalar de la camiseta.
- Lanzar el balón intencionalmente a la cara o al cuerpo de los jugadores.
- Meter el pie u obstruir con el cuerpo o brazos al jugador contrario, tarjeta amarilla.
- Agarrar o empujar al jugador contrario, tarjeta amarilla.
- Si hay contacto físico que lesione se sancionará según la gravedad de la falta.
- Tirar el balón afuera intencionalmente.
- Quitar por atrás el balón, tarjeta amarilla.
- Sujetar al contrario de la mano o el brazo.





SEP



### 9.3 Sanciones.

Todas las infracciones mencionadas y las violaciones a las reglas de cómo jugar el balón se sancionarán con tiro libre en el lugar donde se cometió la falta. Si son dentro del área de tiro libre y no es acción clara de gol se sancionará con tiro libre o franco. Si es acción clara de gol dentro del área de tiro libre se decretará penalty.

#### SANCIONES DISCIPLINARIAS:

- Cualquier conducta antirreglamentaria que se presente en forma repetida durante el juego y que vaya en contra del reglamento y el “JUEGO LIMPIO”.
- Cualquier conducta antideportiva de los jugadores, entrenador, auxiliares, porra, etc. dentro y fuera del terreno de juego.

#### Se sancionará de la siguiente manera:

- Tarjeta Amarilla, por juego peligroso contra el contrario.
- Exclusión de 2 minutos por acciones posteriores que vayan en contra del reglamento a juicio de los árbitros, hasta 2 exclusiones de 2 minutos.
- La tercera exclusión de 2 minutos contra el mismo jugador es automáticamente tarjeta roja, descalificación y posterior salida del terreno de juego sin poder regresar al juego.
- **ENTRENADOR:** Tarjeta Amarilla, 2 minutos de los cuales tiene que salir un jugador de la cancha, por conducta antideportiva y después vendrá la expulsión del entrenador.
- Dentro y fuera del terreno de juego.

La tarjeta roja se aplicará si hay falta de manera dolosa, con alevosía y ventaja buscando lastimar al jugador contrario, o exista agresión verbal o física que atente contra el juego limpio. La tarjeta roja es descalificación del partido y en caso grave del evento.

Las tarjetas pueden ser aplicadas a cualquiera de los protagonistas, en las faltas se aplicarán la sanción progresiva.



#### COMO DEBES COMPORTARTE CON EL CONTRARIO





**SEP**



## 10. Fair Play o Juego Limpio.

En el Mini Balonmano es vital exaltar el juego limpio.

El juego limpio son las acciones positivas y educativas, somos educadores antes que entrenadores. Los valores morales son el punto principal de este juego. El respeto, disciplina y hermandad son los lineamientos del juego limpio.

Son actitudes antideportivas las siguientes:

- Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los Compañeros, Adversarios, Técnicos, Árbitros o Público, y será sancionado con penalty, de acuerdo al criterio del árbitro del nivel de agresión será amonestado, excluido, descalificado o expulsado, con posterior posesión del balón para el equipo contrario.
- Cuando el portero inicia el juego como si se tratara de un "Saque de Gol". Se sancionarán de igual forma las mismas acciones realizadas por los entrenadores y cualquier protagonista que vayan dirigidas al árbitro, público o adversarios.

## 11. Señales Arbitrales.



Exclusión de 2 minutos.

Tarjeta Amarilla, Amonestación Advertencia.

Tarjeta roja, Descalificación.





SEP



Expulsión.

Juego Pasivo.



Penetrar en el área de portería.



Dobles, doble bote.



SEP



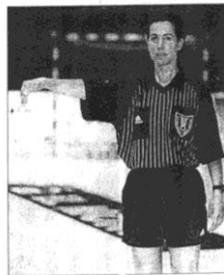
Pasos o 3 Segundos.



Abrazar, retener o empujar.



Saque de banda, dirección.



Saque de portería.



SEP



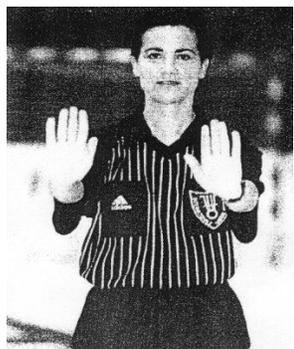
Golpear.



Ofensivo.



Golpe Franco, dirección.



No respetar la distancia de 2 metros.



SEP



Gol.  
Pitará 2 veces  
(silbatazos cortos).



Tiempo fuera.



Autorización para entrar dos personas autorizadas en el terreno de juego después del tiempo fuera.



Gesto de advertencia de Juego Pasivo.