



**Cuartos Juegos Deportivos
Nacionales Escolares
de Nivel Primaria**

**GOBIERNO
FEDERAL**

SEP



ANEXO TÉCNICO 2010-2011 MINI BALONMANO

1. CATEGORÍA Y RAMAS.

CATEGORÍA	RAMAS
Nacidos en 1999 y 2000	Femenil y Varonil

2. PARTICIPANTES.

Participación Máxima por Estado							
Deportistas		Entrenadores		Delegado	Auxiliar	Arbitro	Total
Fem	Var	Fem	Var				
10 *	10 *	2	2	1	1	1	27

* Cada equipo consta de 10 jugadores de manera obligatoria.

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*.

Para que la competencia se realice en la etapa Nacional los equipos participantes inscritos deberán cumplir con lo siguiente:

Ser un mínimo de ocho equipos al momento de la inscripción; en caso contrario, se cancelará la competencia y la Coordinación Técnica Nacional deberá informar durante la Junta Técnica Nacional a los Estados inscritos, para que no se desplacen al lugar del evento.

Al inicio de la competencia podrán presentarse un mínimo de cuatro equipos para que la competencia se realice y cuente para el Cuadro General de Medallas y Cuadro General de Puntuación.



3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

Participarán en la etapa Nacional los equipos de los planteles que obtuvieron el 1º lugar de cada Estado por cada rama, para tener un máximo de 32 equipos participantes.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

La competencia se desarrollará en cinco días; en caso de inscribirse los 32 equipos se formarán por sorteo 8 grupos de 4 equipos cada uno, jugándose bajo el sistema de round robin en la etapa eliminatoria.

NOTA: Al momento del sorteo de grupos en la Junta Técnica Nacional, los Estados que ocuparon los lugares generales del 1º al 8º en la pasada edición de los Juegos, serán sorteados por rama como cabeza de grupo. Mientras que el Estado Sede de estos Cuartos Juegos tendrá la opción de elegir el grupo en que desee participar, de acuerdo al procedimiento establecido en la Junta Técnica Nacional.

Pasarán a la siguiente etapa el 1º lugar de cada grupo, los cuales competirán de la siguiente forma:

- | | | | | |
|--------------|-----------------------|-----|-----------------------|-------------------------------|
| J-1: | 1º del Grupo A | Vs. | 1º del Grupo H | |
| J-2: | 1º del Grupo B | Vs. | 1º del Grupo G | |
| J-3: | 1º del Grupo C | Vs. | 1º del Grupo F | |
| J-4: | 1º del Grupo D | Vs. | 1º del Grupo E | |
| J-5: | Perdedor J-1 | Vs. | Perdedor J-2 | |
| J-6: | Perdedor J-3 | Vs. | Perdedor J-4 | |
| J-7: | Ganador J-1 | Vs. | Ganador J-2 | |
| J-8: | Ganador J-3 | Vs. | Ganador J-4 | |
| J-9: | Perdedor J-5 | Vs. | Perdedor J-6 | (Por el 7º y 8º lugar) |
| J-10: | Ganador J-5 | Vs. | Ganador J-6 | (Por el 5º y 6º lugar) |
| J-11: | Perdedor J-7 | Vs. | Perdedor J-8 | (Por el 3º y 4º lugar) |
| J-12: | Ganador J-7 | Vs. | Ganador J-8 | (Por el 1º y 2º lugar) |

Los equipos que no pasaron de la etapa eliminatoria, se les otorgarán los lugares siguientes:

- 2º lugares de grupo: 9º lugar general.
- 3º lugares de grupo: 17º lugar general.
- 4º lugares de grupo: 25º lugar general.



En caso de que se inscriban menos de 32 equipos, en la Junta Técnica Nacional se definirá el sistema de competencia conforme a los equipos inscritos.

Los equipos que vayan quedando eliminados en cualquiera de las rondas, deberán regresar a su Estado de origen a más tardar el día siguiente de su eliminación, partiendo con desayuno.

5. CLASIFICACIÓN FINAL.

Se otorgará puntuación a todos los equipos participantes en la etapa Nacional de acuerdo a su lugar obtenido.

6. REGLAMENTO.

Se aplicará el Reglamento de Competencia de Mini Balonmano de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*, así como su Reglamento General de Participación.

6.1 Criterios de Desempate:

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.

6.2 Sistema de Puntuación por Juego:

- Por juego ganado: *2 puntos.*
- Por juego empatado: *1 punto.*
- Por juego perdido: *0 puntos.*

6.3 Tiempo de Juego:

En ambas ramas, se jugarán 4 períodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 1 minutos entre el 1° y 2° período, así como entre el 3° y 4°, y de descanso de 5 minutos entre el 2° y 3° período.

Únicamente en los juegos a eliminación sencilla, en caso de empate se procederá de la siguiente manera para obtener un ganador:

1. Se jugará un tiempo extra de 5 minutos cronometrados, y ganará el que anote más goles.
 - Los jugadores que juegan el tiempo extra serán designados por el entrenador.
2. De continuar el empate después del tiempo extra, se tirarán una tanda de 5 penales a 6.50 metros, con jugadores que designe el entrenador; si continúa el empate los siguientes tiradores serán los 5 restantes y estos tiros serán a muerte súbita (el que falla pierde el juego).
 - El portero a parar los penales es el que jugó el tiempo extra.
3. Si en los penales llegaron a tirar los 10 jugadores de cada equipo y persiste el empate, los siguientes jugadores a tirar se sortearán, y así hasta definir al ganador en muerte súbita.

6.4 Campo de juego y porterías:

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 24x15 metros, mientras que las porterías en su parte interior son de 3 metros de largo x 1.80 metros de alto. La Línea de achique será de 3 metros, el Área del portero 5.50 metros (tomada desde el centro de la portería), el Tiro penal 6.50 metros y el Golpe franco 7.50 metros.

6.5 Balón:

Se jugará en ambas ramas con el balón del número 1, su circunferencia deberá ser de 50-52 cm.



Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

GOBIERNO FEDERAL
SEP



6.6 Generalidades técnicas para los equipos participantes:

- En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 portero y 4 jugadores.
- Todos los jugadores registrados deberán jugar 10 minutos en cada mitad del partido, y los cambios se harán por lesión grave o enfermedad que amerite la salida del juego (previo dictamen médico).
- Es obligación en cada período alinear a un portero diferente, es decir, durante todo el partido habrá 4 porteros diferentes (uno en cada período). En el 1° periodo el equipo debe estar conformado por 4 jugadores de campo y 1 portero; en el 2° periodo de be alinear al segundo portero y los 4 jugadores que no formaron parte del 1° periodo; en el 3° periodo jugará el tercer portero y 4 jugadores que elija el entrenador; en el 4° periodo alinearán los 4 jugadores que no jugaron el 3° periodo y el cuarto portero.
- Todos los jugadores podrán jugar de portero o en campo.
- Es obligatorio que en el inicio de cada periodo salte un jugador diferente.
- El Tiro Penal lo cobrará el jugador al que se le cometió la falta.
- Será obligatorio el uso de defensas individuales o defensas hombre a hombre, implicando que cada jugador debe marcar a su oponente directo en toda la cancha, permitiendo que reciba el equipo ofensivo. Se considerará que existe defensa ilegal cuando el árbitro determine que existe defensa de zona (4:0, 1:3, 2:2, etc.) o irse hacia su área de portería. Si el equipo defensor se encontrara en zona y hubiese por parte del equipo ofensivo una “clara ocasión de gol”, el árbitro no sancionará la defensa de zona, independientemente del resultado (ley de la ventaja).
- El entrenador de cada equipo podrá solicitar al árbitro un tiempo muerto con duración de 1 minuto en cada período, siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante o después de conseguir un gol válido cualquiera de los dos equipos y antes de reanudar el juego.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

7.1 Altas:

Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción.

7.2 Bajas:

Deberán ser reportadas al Comité Organizador de la Sede.

7.3 Sustituciones:

Sólo 2 por equipo, con deportistas que comprueben ser alumnos del mismo plantel educativo, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria General de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria* (punto 6.2).



8. INSCRIPCIONES.

El período de inscripciones a la etapa Nacional será del 24 al 27 de mayo de 2011 (según el día que le corresponda a cada Estado), por lo tanto no se aceptarán altas de deportistas, entrenadores y/o delegados por deporte fuera de dicha temporalidad (de conformidad al *punto 6.2* de la Convocatoria General).

9. PROTESTAS.

De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Mini Balonmano de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*, así como su Reglamento General de Participación. No se aceptarán protestas de apreciación.

10. JURADO DE APELACIÓN.

Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*.

11. JUNTA INFORMATIVA.

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en los Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

12. JUNTA TÉCNICA NACIONAL.

Se realizará el día viernes 10 de junio de 2011, como lo marca la Convocatoria General de los *Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria*. En la Junta Técnica Nacional se realizarán los sorteos y siembras de participación para la competencia.

Según el sistema que se establezca para la siembra de equipos en los grupos, el Estado Sede de la etapa Nacional tendrá preferencia para elegir el grupo donde decida ubicarse.



13. DISCIPLINA Y SANCIONES.

Todos los participantes (incluyendo al público y porras) deberán conducirse con respeto durante el evento. Para los casos de indisciplina o conducta no adecuada, se aplicará el **Reglamento Disciplinario de Participantes y Acompañantes** sin flexibilidad alguna.

14. GENERALES.

Los partidos ganados o perdidos por ausencia no se tomarán como resultado oficial hasta que el Jurado de Apelación y/o la Comisión de Honor y Justicia, realicen la investigación del caso para saber los motivos que originaron la ausencia, si la ausencia fue por causas ajenas al equipo, el partido se programará en la fecha y hora que determine la Coordinación Técnica Nacional, en caso contrario, se dará perdido por ausencia.

15. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.