



GOBIERNO FEDERAL

SEP



# Reglamento de Competencia

### Mini Balonmano

Cuartos Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria 2010-2011

(Actualización al 25 de marzo 2011)







Gobierno federal

SEP



### **ÍNDICE**

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





5.









10

| 5.  | Duración y Sistema de Juego del Partido. | 10 |
|-----|--|----|
| 5.1 | Tiempos de Juego.                        | 10 |
| 5.2 | Cambios de Jugadores.                    | 10 |
| 5.3 | Marcador.                                | 11 |
| 5.4 | Defensiva.                               | 11 |
| 5.5 | Desempates.                              | 12 |
| 5.6 | Alineación llegal.                       | 13 |
| 5.7 | Inicio del Partido.                      | 13 |
| 6.  | Cómo Jugar el Balón.                     | 13 |
| 6.1 | Pases, Bote y Traslado con Balón.        | 13 |
| 6.2 | Bola Viva y Bola Muerta.                 | 14 |
| 6.3 | Juego Pasivo.                            | 14 |
| 6.4 | Saque de Portero.                        | 15 |
| 6.5 | Saque de Banda.                          | 15 |
| 6.6 | Saque de Esquina.                        | 16 |
| 6.7 | Saque de Árbitro.                        | 16 |
| 6.8 | Tiro Libre o Golpe Franco.               | 16 |
| 7.  | El Gol.                                  | 17 |
| 7.1 | Saque de Gol.                            | 17 |
| 8.  | El Penalty.                              | 17 |







9.

### Juegos Deportivos Nacionales Escolares de Nivel Primaria

Infracciones y Sanciones.

Gobierno federal





| 9.  | Infracciones y Sanciones.         | 19 |
|-----|-----------------------------------|----|
| 9.1 | Falta Defensiva y Falta Ofensiva. | 19 |
| 9.2 | Infracciones.                     | 19 |
| 9.3 | Sanciones.                        | 20 |
| 10. | Fair Play o Juego Limpio.         | 21 |
| 11. | Señales Arbitrales.               | 21 |

- 4 -Act. 25-mar-11





Gobierno federal

SEP



### 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.

- 5 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

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.

- 6 - Act. 25-mar-11







Gobierno federal

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.

- 7 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

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.

El portero jugara 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.

- 8 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

SEP



### 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.

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.
- 1 Delegado de mesa, el cual tendrá las facultades que le otorga la normatividad aplicable.

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.

### 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 así lo decidan, él dirigirá y el entrenador 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.

- 9 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

SEP



No pueden estar durante 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 1 minuto de descanso entre ellos y 5 min. entre cada parte.

Cada equipo tiene 1 tiempo fuera en cada periodo, se otorgará sólo cuando se tenga la posesión del balón y no son acumulables.

### 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.

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.

- 10 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal





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 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.

Cada juego se divide en 2 partes como si fueran dos partidos. De esta forma el resultado del partido tan sólo podrá ser de 0-0, 1-0, 1-1, o 2-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra.

Si en una parte (ya sea la primera o la segunda) el resultado en goles es empate, el valor será 0 para los dos equipos.

Cuando un equipo es superior al otro en goles marcados al final de alguna de las partes, el valor asignado a dicho equipo es 1, mientras que al equipo con menos goles se le asignará 0.

| 1t Peri  | odo  | 2°       | Período  |
|----------|--|----------|----------|
| Equipo A | Equipo B                                   | Equipo A | Equipo 8 |
| 3        | 5  | 6        | 1        |
|          |  | ARTE     |          |
|          | Equipo A                                   | Equipo B |          |
|          | 9  | 6        | w<br>=   |
| ~        | V  | ALOR     |          |
| Resulta  | 1  | Q        |          |
|          | V: 1 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - 2 - | PARTE    |          |
| 1€ Peri  |  |          | Periodo  |
| Едиіро А | Equipo B                                   | Équipo A | Equipo 8 |
| 2        | 5  | 0        | 3        |

| 2               | 5           | 0        |  |
|-----------------|-------------|----------|--|
|                 | TOTA<br>PAR |          |  |
|                 | Equipo A    | Equipo B |  |
|                 | 2           | 8        |  |
| Ī               | VAL         | OR .     |  |
| Resultado final | 1           | 1        |  |

### 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 primera mitad del partido se jugará Defensa Individual (hombre a hombre), mientras que la segunda mitad será Defensa Libre. En caso de jugar tiempo extra se jugará Defensa Libre.





Gobierno federal

SEP



La Defensa Individual implica que cada jugador debe marcar a su oponente directo en toda la cancha, permitiendo que reciba el equipo ofensivo. Se considera 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).

### 5.5 Desempates.

En la fase eliminatoria o serie de juegos de grupos, los partidos concluirán en tiempo normal y el marcador final será con el que concluyan (0-0, 1-1, 1-0, 2-0).

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.

En el sistema de eliminación directa o sencilla, si terminan empatados (1-1 o 0-0), 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).

- 12 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

SEP



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 llegaran 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 llegal.

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.

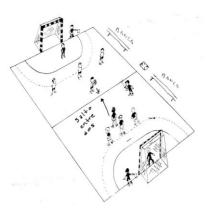
### 5.7 Inicio del Partido.

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.



### 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.





Gobierno federal

SEP



- 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.
- En pivote, cada paso dado cuenta.
- Botar sólo con una mano, de manera plana sin muñequeo.
- 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.

<u>Bola Viva</u>. 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.

<u>Bola Muerta</u>. 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.

### 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.

- 14 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

SEP



### 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 marcara 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).

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

Puede tirar a gol.

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



- 15 - Act. 25-mar-11





GOBIERNO FEDERAL

SEP



### 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.



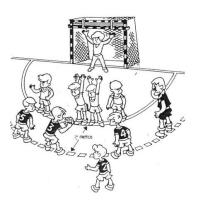
### 6.8 Tiro Libre o Golpe Franco.

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 con su jugador o 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.



- 16 - Act. 25-mar-11









### 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.

- 17 - Act. 25-mar-11



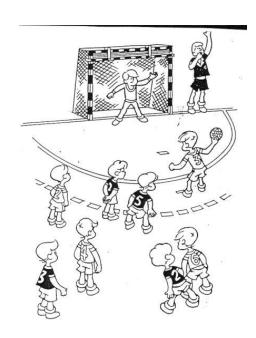


Gobierno federal

SEP

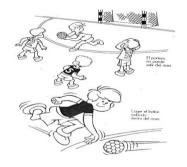


Todos los demás jugadores deben estar atrás de la línea de tiro libre o tiro franco.



El penalty se marca cuando ocurre alguna de las siguientes acciones:

- Cuando el portero sale de su portería con el balón.
- Cuando un defensa jala, empuja, obstruye, golpea o tropieza a un jugador en acción clara y franca de gol, dentro del área entre la línea del área de portero y la línea de tiro libre.
- Un jugador defensivo toma el balón del suelo rodando dentro de su área de portería.
- El jugador le regresa el balón a su portero.
- Jalar del brazo al jugador ofensivo cuando va a realizar un tiro a la portería, aquí se sancionará al infractor con tarjeta amarilla.
- Que el portero salga de su área, obstruya el tiro a gol y ponga en riesgo al ofensivo.
- Cuando algún protagonista realiza alguna acción antideportiva que atente contra el juego limpio, se sancionará según el reglamento.





- 18 - Act. 25-mar-11





GOBIERNO FEDERAL

SEP



### 9. Infracciones y Sanciones.

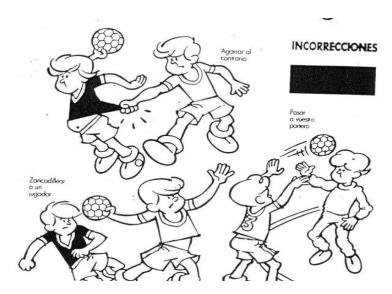
### 9.1 Falta Defensiva y Falta Ofensiva.

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

<u>Falta Ofensiva</u>. 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, se sancionará con tarjeta amarilla.
- Lanzar el balón intencionalmente a la cara o al cuerpo de los jugadores, se sanciona con 2 minutos de exclusión.
- 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.



- 19 - Act. 25-mar-11





Gobierno federal

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 CON EXCLUSIÓN DE 2 MINUTOS:

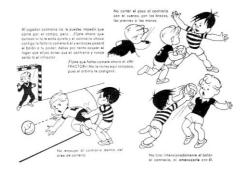
- La segunda amonestación de un jugador o la cuarta de equipo.
- No dejar la pelota en el lugar o desplazarla de manera intencionada, después de haberse sancionado una falta.
- Ningún jugador excluido puede ser sustituido.
- La tercera exclusión representa la descalificación y la correspondiente retirada del partido.
- Entrenadores(as), Auxiliares, Delegados, serán excluidos a la segunda tarjeta amarilla.

Hay 3 exclusiones de 2 minutos, a la tercera será descalificación del jugador o entrenador durante el partido y el equipo se queda con un jugador menos.

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.

No se permite cortar el paso al contrario con el cuerpo, brazos, piernas o las manos, ni empujar al contrario dentro del área de portería.

Sólo se puede quitar el balón con la mano abierta, y se debe dejar el balón en el suelo cuando el árbitro silbe una sanción.





- 20 - Act. 25-mar-11





GOBIERNO FEDERAL

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.



- 21 - Act. 25-mar-11







Gobierno federal

SEP





Expulsión.

Juego Pasivo.





Penetrar en el área de portería.



Dobles, doble bote.

- 22 - Act. 25-mar-11









Gobierno federal

SEP



Pasos o 3 Segundos.



Abrazar, retener o empujar.





Saque de banda, dirección.



Saque de portería.

- 23 - Act. 25-mar-11







GOBIERNO FEDERAL





Golpear.



Ofensivo.





Golpe Franco, dirección.



No respetar la distancia de 2 metros.

- 24 - Act. 25-mar-11







GOBIERNO FEDERAL





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.

- 25 - Act. 25-mar-11