

NORMATIVA BALONMANO

JUEGOS ESCOLARES. FASE PROVINCIAL 2024-2025

Organización y Desarrollo:

Comisión Provincial de los Juegos Escolares y la Federación de Balonmano de Castilla y León.

Arbitraje:

Los encuentros serán dirigidos por árbitros designados por la Delegación en Burgos de la Federación de Castilla y León de Balonmano.

Normativa aplicable:

El Campeonato se rige por la Orden CYT644/2024, de 25 de junio, por la normativa general de la fase provincial, y por la presente normativa específica de balonmano y en lo no dispuesto en esta normativa, por las reglas de juego vigentes de la Real Federación Española de balonmano.

Fechas de celebración: Ver calendario

Los horarios se publicarán en la página web del Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud: <https://idj.burgos.es>. (Juegos escolares/fase provincial/balonmano).

Lugar de juego:

Por determinar: Aranda de Duero, Burgos..

Información y seguimiento:

En la página web del Instituto Provincial para el Deporte y la Juventud: <https://idj.burgos.es>. (Juegos escolares/fase provincial).

Acreditación en los partidos: ver norma 8 de la Normativa General de la fase provincial.

Composición de los equipos:

Cada equipo estará compuesto por el número de componentes indicado en la normativa general de la fase provincial.

MODALIDAD	BALONMANO	
	Mínimo	Máximo
CATEGORÍA		
ALEVÍN	6	14
INFANTIL	9	14
CADETE y JUVENIL	6	14

En la categoría alevín, los equipos son mixtos. Están integrados por chicos y chicas.

Normas de Juego:

▶ Intervalos de juego:

Se jugará a reloj corrido en todas las categorías.

- La duración de los partidos:
 - Alevín: Dos tiempos de 20 minutos.
 - Infantil: Dos tiempos de 25 minutos.
 - Cadete y Juvenil: Dos tiempos de 30 minutos.
- Descansos: diez minutos

▶ Tiempos muertos:

Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto de 1 minuto de duración en cada periodo, para lo cual un oficial del equipo deberá colocar una tarjeta verde en la mesa de cronometraje y solo podrá hacerlo cuando su equipo esté en posesión del balón, debiéndose conceder inmediatamente el tiempo muerto solicitado.

▶ Defensas:

- Alevín: No se permite defensa cerrada. Debiendo ser abiertas.
- Resto de categorías: Se permite cualquier tipo de defensa. (*)

Están prohibidas las defensas mixtas individuales en categorías alevín e infantil. La sanción para el equipo infractor será de advertencia o aviso al equipo técnico en la primera ocasión y lanzamiento de 7 metros a partir de la segunda, con posesión para el equipo no infractor, independiente mente del resultado del lanzamiento

▶ Cambios :

Un equipo solo podrá hacer cambios de deportistas cuando esté en posesión del balón, es decir, cuando un/una deportista del equipo tenga el balón o cuando se vaya a realizar un saque o lanzamiento a su favor. También se podrán hacer cambios durante los tiempos muertos solicitados por cualquiera de los dos equipos o por el equipo arbitral (será precisa la autorización previa arbitral para hacer el cambio).

La sanción será de dos minutos de exclusión para el infractor o infractora en caso de no hacerse así.

▶ Cierre de marcador :

En las categorías alevín, infantil y cadete, el marcador quedará cerrado cuando la diferencia entre los dos equipos supere los 20 goles, y a partir de ese momento no se reflejará ningún gol más, ni en el acta ni en el marcador.

▶ Usos prohibidos :

Se prohíbe la utilización de sustancias adhesivas o pegamentos.

► **Empates:**

No existen prórrogas, los empates se resolverán con lanzamiento de 5 penaltis desde los 7 metros por parte de cada equipo.

Si continuara el empate, lanzamientos de 7 metros (penaltis) alternativos hasta que se produzca el fallo de uno de los equipos.

► **Diferencia excesiva de puntos:**

- Alevín, Infantil y Cadete: si durante la disputa de un encuentro, un equipo supera en el marcador a su rival por 20 goles, el resultado que figurará en el acta será el recogido en ese momento.

► **Balón de juego :**

- Alevín M y F : talla 0
- Infantil M y F : talla 1
- Cadete y Juvenil F : talla 2
- Juvenil M : talla 3

(M= masculino F= femenino)