

CIRCULAR DE BALONMANO JUEGOS DEPORTIVOS DE SEVILLA

TEMPORADA 2016/2017

1. FECHA Y FÓRMULA DE INSCRIPCIÓN.

La inscripción en la competición en los Juegos Deportivos Municipales de Sevilla 2016-2017, consta de dos fases:

- a. Inscripción de equipos:
 - i. On line: hasta el 11 de noviembre de 2016.
 - ii. Presencial: hasta el 13 de noviembre de 2016.
- b. Inscripción de jugadores, entrenadores y/o delegados: antes del martes previo a la primera jornada.

2. GRUPOS DE DEPORTES.

Esta modalidad queda incluida en el grupo B.

3. CATEGORÍAS CONVOCADAS.

Prebenjamín, Benjamín, Alevín e infantil. Modalidad Minibalonmano

Cadetes: Modalidad Balonmano

Los deportistas de categoría Peque no podrán inscribirse en equipos de categoría prebenjamín.

4. FECHA DE LA ACTIVIDAD.

Del 18 de noviembre de 2016 al 30 de junio de 2017.

5. LUGAR Y HORARIOS.

Centros Deportivos, instalaciones deportivas de centros educativos y/o clubs del municipio de Sevilla. El horario mínimo de los partidos de viernes serán las 17 horas. Cualquier modificación sobre este horario requerirá la autorización de los equipos contendientes.

6. CONCEPTOS DE PAGO.

- a. Inscripción y fianza, según la Ordenanza de Precios públicos 2016.
- b. Alquiler de instalaciones: Aquellos equipos que no cuenten con terreno propio podrán solicitar la reserva de instalación del IMD, preferentemente en el Distrito donde se han inscrito (importes según la OMPP 2016).
- c. Arbitrajes: Gratuitos.

7. FÓRMULA DE INSCRIPCIÓN.

La inscripción de Juegos Deportivos Municipales de Sevilla se realizará como equipo.

8. NUMERO DE DEPORTISTAS POR EQUIPO.

Para participar en la competición de Juegos Deportivos Municipales de Sevilla, el equipo deberá inscribir un mínimo de 8 jugadores, siendo el máximo de 20.

9. SISTEMA DE COMPETICIÓN/PARTICIPACIÓN.

- a. Sistema de liga en aquellas categorías cuya participación sea igual o superior a cinco equipos.
- b. Sistema concentración en aquellas categorías cuya participación sea igual o superior a tres equipos.

10. REGLAS DE JUEGO APLICABLES.

Serán las oficiales de la Federación Andaluza de balonmano, sujeta a las variaciones indicadas en los apartados siguientes.

Enlace: <http://www.fandaluzabm.org/upload/descargas/3809.pdf>

11. VARIACIÓN SOBRE LAS REGLAS DE JUEGO APLICABLES.

- a. En las categorías Prebenjamín a Infantil las dimensiones de los terrenos de juego y porterías se adaptarán a la modalidad minibalonmano. En cadetes jugará en la modalidad Balonmano.
- b. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.
 - (i) Peques: dos tiempos de 12 minutos, aunque pueden ser modificados sobre la marcha por el Técnico del IMD responsable de cada jornada.
 - (ii) Prebenjamín, Benjamín, Alevín: 4 tiempos de 10 minutos. Descanso entre el 1er y 2º período y 3º y el 4º de un minuto; descanso entre el 2º y el 3º de 5 minutos.
 - (iii) Infantil: 4 tiempos de 12 minutos. Descanso entre el 1er y 2º período y 3º y el 4º de un minuto; descanso entre el 2º y el 3º de 5 minutos.
 - (iv) Cadetes: 2 tiempos de 25 minutos. Descanso máximo de 5 minutos.

El árbitro podrá modificar la duración de los descansos en base a la programación o por causas de fuerza mayor.

- c. DEFENSA HOMBRE:

Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil (Minibalonmano) defensa hombre a hombre medio campo.

12. NÚMERO MÍNIMO Y MÁXIMO DE JUGADORES PARA COMENZAR LOS PARTIDOS.

- a. Categorías Prebenjamín, Benjamín, Alevín e Infantil: Un partido comenzará si un equipo tiene, al menos, 5 jugadores disponibles. Para completar la normativa de sustituciones, el mínimo será de 7 jugadores.
- b. Categorías Cadete: Un partido comenzará si un equipo tiene, al menos, 5 jugadores disponibles.
- c. Aquellos equipos que incumplan la Normativa de Sustituciones y hayan ganado el encuentro se les aplicará el resultado mínimo en su contra (12-0). Esta circunstancia no será motivo de sanción más grave ni se tendrá en cuenta la reiteración, tan sólo la imposibilidad de ganar un partido en caso de incumplimiento de la norma.
- d. En todos los partidos se podrán alinear hasta 20 jugadores.

13. NORMATIVA DE SUSTITUCIONES.

Todos los jugadores inscritos en acta deberán jugar en el equipo inicial al menos un periodo.

- a. Antes de comenzar cada periodo, el responsable del equipo, facilitará una planilla al árbitro con los números de dorsales, de los tres/cuatro jugadores y el portero (dependiendo de la categoría), que iniciarán el mismo en el terreno de juego.
- b. Éstos deberán jugar como mínimo los cinco primeros minutos de ese periodo.
- c. Se permite el cambio de jugadores una vez transcurridos los primeros cinco minutos de cada periodo, siendo indicados los mismos por el colegiado con el brazo extendido hacia arriba y la mano abierta con los cinco dedos extendidos igualmente hacia arriba.
- d. En cualquier caso, cuando se permita cambios de jugadores, éstos sólo se podrán realizar cuando el equipo está actuando en ataque (Equipo en posesión del balón).
- e. No obstante los árbitros podrán autorizar la realización del cambio, durante los primeros cinco minutos, en casos de fuerza mayor y en circunstancias extraordinarias que así lo justifiquen, debiendo consignarlo en el acta.
- f. En el caso que por ausencia justificada, un equipo presentara menos de este número, los árbitros encargados de dirigir el encuentro efectuaran un sorteo para determinar el/los jugador/es que repetirá/n periodo, independientemente de cualquier puesto específico, es decir, a un jugador de campo le puede tocar hacer de portero y viceversa.

En el caso de que en el sorteo saliese elegido el portero para repetir periodo, este no podrá hacerlo como tal, sino como jugador de campo.

14. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

- i. Todas las categorías.

Puntuación parcial: El resultado será el parcial de cada período, sumando 3 puntos el equipo ganador, dos puntos en caso de empate y un punto el equipo perdedor. Ganará el encuentro el equipo que más puntos sume en los cuatro períodos.

- ii. Puntuación por encuentro (todas las categorías):
 - a. Partido ganado: 3 puntos.
 - b. Partido empatado: 1 punto.
 - c. Partido perdido: 0 puntos.
- iii. Cuando el Comité de Competición o de Apelación acuerden aplicar el resultado mínimo (no presentación, alineación indebida, etc...), éste será de TRES-CERO (12-0).
- iv. Sistemas de desempates:

En caso de que un encuentro jugado por sistema de eliminatoria terminase en empate, se procederá de la siguiente forma:

 - a. Una prórroga de dos tiempos de 5 minutos cada uno. En las mismas se mantendrán las faltas que cada equipo lleve acumuladas en el segundo período.
 - b. En caso de persistir el empate, se procederá al lanzamiento de una tanda de tres penaltis cada equipo. De continuar la igualada, se procederá al lanzamiento alternativo de penaltis por el sistema de muerte súbita. Podrán realizar los lanzamientos todos los jugadores que estén participando en el encuentro y que no hayan sido excluidos, no pudiendo repetir hasta que todos los jugadores hayan efectuado al menos un lanzamiento.

