NORMATIVA

Juegos Deportivos Provinciales Encuentros

2024- 2025

BALONMANO 5

JORNADA 1	JORNADA 2 – BALONMANO PLAYA
18/05/2025	.../06/2025
EL EJIDO	PABELLON CARBONERAS

ALMERÍA JUEGA LIMPIO DEPORTE EDUCA

Juegos Deportivos Provinciales Encuentros

cajamar CAJA RURAL

DIPUTACIÓN DE ALMERÍA

DEPORTE PARA TODOS ENTRE TODOS Y PARA siempre

SISTEMA DE PARTICIPACIÓN E INSCRIPCIÓN

Introducción

La Diputación de Almería pone en marcha los **"Encuentros Educativos de Promoción Deportiva"** y pretende complementar el trabajo de los proyectos de iniciación deportiva implantados en los municipios de la provincia que sirvan de suplemento a la actividad cotidiana con la colaboración de la **Delegación Provincial de la Federación Andaluza de Balonmano** y los Ayuntamientos.

Destinatarios

Podrán participar en los **"Encuentros Educativos de Promoción del Balonmano"**, de forma general, deportistas en edad escolar **inscritos**/as en proyecto de iniciación deportiva de los municipios de la provincia de Almería.

En la edición 2024/25 se ha programado el desarrollo de un "**Encuentro Educativo de Promoción del Balonmano",** ninguno de los cuales están catalogados como competiciones oficiales de esta modalidad, lo que permitirá la participación conjunta de deportistas federados y no federados.

Modalidades y Calendario

Las categorías deportivas convocadas para estos Encuentros son las siguientes:

MODALIDAD	CATEGORÍA	AÑOS DE NACIMIENTO
Balonmano a 5	Pre y Benjamín	**Nacidas/os en 2016/17/18**

Los Encuentros serán los siguientes:

JORNADA	FECHA	LUGAR
1	18 MAYO 2025	EL EJIDO
2	…. MAYO 2025	PABELLÓN CARBONERAS

Organización

Las convocatorias planteadas en cada encuentro tendrán una participación aproximada de 100 deportistas por jornada.

La organización se reserva el derecho de modificar o trasladar fechas de ejecución, ubicar al grupo inscrito en la convocatoria que le pertenezca bajo criterios de proximidad geográfica, así como establecer o alterar un límite de inscritos por convocatoria, determinado por una limitación presupuestaria.

Cada encuentro se lanzará, detallando su desarrollo, con un mes de antelación a la fecha de su ejecución, cerrando el período de inscripción 10 días antes del comienzo de la actividad hasta las 14h.

Una vez finalizado el plazo límite de inscripción, la organización decidirá los grupos que acudirán a las jornadas, comunicándose la decisión a los responsables de los distintos grupos.

Sistema de inscripción de participantes

1) **Derechos de Inscripción:** Gratuito.

2) **Adscripción al proyecto J.D.P :**

Las entidades que estén interesadas en participar en estos Encuentros deberán estar adscritas al Proyecto. Este trámite de adscripción se realiza una sola vez independientemente que se pretenda participar en actividades de “Ligas Educativas de Promoción Deportiva”, “**Encuentros Educativos de Promoción Deportiva**”, “Talleres Educativos de Promoción Deportiva” o “Circuitos de Promoción del Rendimiento de Base”.

En el caso de que una Entidad no se haya adscrito al Proyecto previamente para su participación en otra actividad, y quiera inscribir grupos de participación en este contenido del Proyecto, deberá cumplimentar el **formulario de adscripción** para “Juegos Deportivos Provinciales”.

Las Entidades que quieran participar deberán adjuntar cumplimentado el documento de adscripción JDP (clubes deportivos), realizando una instancia general a través de sede electrónica ubicada en la página web dipalme.org. (solicitud general).

https://www.dipalme.org/Servicios/cmsdipro/index.nsf/index.xsp?p=sededipalme

Para ello, resultará imprescindible disponer de certificado digital para el trámite telemático.

De conformidad con lo indicado en el art. 14.2 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, la tramitación de este procedimiento será electrónica, por lo que la realización de cualquiera de sus trámites se efectuará a través de la web www.dipalme.org. Los formularios de adscripción, relación de inscritos, autorizaciones y las Bases Generales de la Normativa Encuentros se encuentran disponibles en la página web de Diputación de Almería.

En su caso, los Centros Educativos y Clubes interesados pueden acogerse a la adscripción del Ayuntamiento de referencia y participar bajo su tutela.

- **Inscripción de grupos de participación:**

Una vez adscrito el club, deberá dirigirse a la Delegación deportiva correspondiente para realizar el proceso de inscripción y entregar toda la documentación necesaria para la validación del procedimiento de inscripción según el siguiente requisito**:**

Autorización de los/as tutores/as legales según modelo normalizado, debidamente firmado (se recuerda que este requisito es imprescindible para admitir la inscripción de un/a deportista menor de edad y que la suplantación de la firma será responsabilidad del/a coordinador/a responsable de este procedimiento). En éste el firmante manifiesta expresamente conocer los protocolos específicos determinados para la prevención de situaciones excepcionales sanitarias que correspondan a la práctica físico deportiva que va a desarrollar la persona autorizada.

Para cualquier consulta cuentan con el siguiente directorio:

SEDE	DIRECCIÓN	TELÉFONO/FAX	CORREO
PABELLÓN MOISÉS RUIZ	**Ctra. de Níjar, 1 04009-Almería**	Telf.: 950 211 228 950 211 177	juegosdeportivos@dipalme.org

El plazo máximo de inscripción es hasta las 14.00 h. diez días antes del comienzo de la convocatoria. No se admitirá ninguna inscripción fuera de plazo.

Los grupos de participación que no cumplan con los requisitos mínimos en cuanto a documentación a aportar, no serán incluidos en los Encuentros Educativos de Promoción del Balonmano.

Desarrollo Técnico

- Recepción de participantes 9.30 horas
- Inicio actividad: 10.00 horas
- Clausura: 13.30 horas

Composición de los Equipos

Cada equipo estará compuesto por 8 chicos-as mínimo y máximo de 10, más un mínimo obligatorio de un/a técnico/a.

Los encuentros se jugarán con un/a portero/a y cuatro jugadores.

Tiempo de Juego

El tiempo de juego será de un solo periodo de 10 minutos a tiempo corrido. El inicio del encuentro debe realizarse mediante un saque de centro que es ejecutado por el equipo que gana el sorteo y elige comenzar con el balón en su posesión. El equipo contrario tiene entonces el derecho a elegir campo. Si el equipo que gana el sorteo prefiere elegir campo, entonces el equipo contrario realizará el saque de centro. Todos los jugadores/as inscritos/as en acta deberán participara en cada partido. Se podrán realizar cambios de jugadores/as, con el correspondiente permiso arbitral, sólo cuando el equipo está actuando en ataque (Equipo en posesión del balón).

Terreno de Juego

- Las cuatro pistas transversales disponibles en los pabellones de deportes se adaptarán a mini-balonmano.
- Terreno de Juego: 20-28 m. largo x 13-14 m. ancho.
- Área de portería: 5 m.
- Penalti: 6 m.
- Golpe Franco: 7 m.
- Punto Penalti: (posición portera) 3 m.

Porterías y Balón

Las porterías tendrán una medida adaptada a la categoría (3,00 x 1.80 mts.).
Balón de 48 cm. de circunferencia.

Prohibición de defensas Zonales

Será obligatorio el uso de defensas individuales, ello implica que cada jugador debe marcar a su oponente directo, no impidiéndose que se realicen colaboraciones (ayudas) cuando un jugador con balón supere a su oponente directo.
La defensa individual podrá utilizarse en todo el campo o en la mitad de éste dependiendo de la riqueza motriz que cada entrenador – educador pretenda darles a sus jugadores.
Se considerará que existe defensa ilegal cuando el árbitro determine que existe defensa zonal (4:0, 3:1, 2:2, etc.) o una combinación de defensa zonal e individual (3:1 mixta, etc.).
Sanción: Cuando el árbitro considere que un equipo está incurriendo en defensa ilegal se sancionará con golpe franco a favor del equipo atacante, la primera vez que se detecte. Esta primera vez será indicada por el árbitro con un toque de silbato y levantando el brazo con el puño cerrado.
Si esta situación se repitiese será sancionada con lanzamiento de seis metros. Será ejecutado por un jugador que esté en ese momento en el terreno de juego, designado por el responsable del equipo.

Inhibición en el Juego

Cuando el árbitro observe que uno o más jugadores, del equipo atacante, se inhiben de participar en el juego (Ej. Jugadores que se quedan en su propio terreno de juego sin ánimo de jugar en ataque o jugadores que se sitúan en las esquinas del terreno de juego del equipo defensor sin intención de jugar con y en equipo), detendrá el tiempo de juego avisando al equipo atacante (con el gesto forma de juego pasivo) de dicha situación. El partido se reanudará con golpe franco a favor del equipo en posesión de balón, ejecutado desde el lugar donde se encontrará el balón en el momento de la interrupción del tiempo de juego.
Sanción: Caso de reincidencia, en el mismo periodo, se señalará golpe franco en contra del equipo que ha cometido la infracción.

Lanzamiento de Seis Metros

- ✓ El lanzamiento de seis metros deberá ser ejecutado por aquel jugador que haya sufrido la infracción.
- ✓ En todos los casos de lanzamientos de 6 metros existirá rechace, excepto en aquellos que se produce por una ACTITUD ANTIDEPORTIVA GRAVE (insulto,

agresiones) dirigidas a compañeros, contrarios o árbitros ya sean de oficiales o jugadores. En este caso, después del lanzamiento de seis metros, el equipo no infractor sacará desde la intersección de la línea de centro del campo con la línea de banda, en la parte donde se sitúan los banquillos, es decir, el equipo no infractor tendrá un lanzamiento de seis metros, y además posesión del balón con el nuevo saque.

Ejecución de Golpe Franco

- ✓ Cuando se ejecute un golpe franco, los jugadores atacantes podrán utilizar el espacio comprendido entre el área de portería y el área de golpe franco, del equipo defensor, a excepción del jugador que ejecuta el saque.

- ✓ Los defensores habrán de colocarse en todo momento a tres metros del jugador que efectúa el saque.

Saque de Gol

- ✓ Después de cada gol, la reanudación del juego se realizará mediante un saque de gol, ejecutado por el portero, desde dentro del área de portería, teniendo, al menos, un pie en contacto con el suelo.

- ✓ El saque se realizará sin necesidad de que el árbitro toque el silbato. Se pretende con ello darle más vivacidad al juego.

- ✓ Los jugadores defensores deberán estar como mínimo a 3 metros del balón cuando el portero realice el saque de gol.

Tiempos Muertos

- ✓ Al reducir el tiempo de Juego no se dispondrá de ningún tiempo muerto.

Sistema de Clasificación criterio "Resultado"

- ✓ Se procurará que todos los equipos jueguen un número igual de partidos. No existirá clasificación final por equipos en función de los resultados de los diferentes partidos disputados.

cajamar
CAJA RURAL

DIPUTACIÓN
DE ALMERÍA