



CAMPEONATO DE ASTURIAS INICIACIÓN AL BALONMANO BASES GENERALES TEMPORADA 2019-2020

Hoja 1 de 3

1.- CATEGORÍA

INICIACIÓN: Niños y niñas nacidos/as después de 2011.
Pueden participar tanto equipos mixtos, como masculinos o femeninos.

2.- INSCRIPCIONES

Se podrán hacer enviando a la Federación **antes del 29 de noviembre de 2019** la hoja de inscripción y la hoja de datos de equipo, las cuales se pueden descargar en la página Web de la Federación www.fbmpa.com en la sección "impresos".

3.- DOCUMENTACIÓN

Todos los equipos deberán presentar en la Federación antes del comienzo de la competición, el impreso oficial de participantes, debidamente cumplimentado, el cual se puede descargar en la página Web de la Federación www.fbmpa.com en la sección "impresos".

4.- FECHAS DE DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

Entre el 14 de diciembre de 2019 y el 16 de mayo de 2020.

5.- COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS

En el momento de la inscripción, cada equipo deberá inscribir un mínimo de SEIS jugadores/as y un entrenador. Podrán darse altas hasta completar 12 jugadores/as hasta un mes antes de finalizar la competición.

Todos los jugadores participantes deberán estar cubiertos por un seguro de enfermedad o accidentes, ya sea Seguridad Social o cualquier otro seguro que cubra posibles accidentes por participar en esta competición.

En todos los encuentros deberá estar presente, al menos, un entrenador o un delegado por equipo y un mínimo de cuatro jugadores/as.

En cada partido podrán ser alineados todos los jugadores/as inscritos.

6.- SISTEMAS DE COMPETICIÓN:

6.1.- Generalidades

Cada partido se jugará con cuatro tiempos de 8 minutos cada uno, con un descanso de 2 minutos entre el primer y segundo tiempo y entre el tercero y cuarto tiempo, más otro descanso entre el segundo y tercer tiempo de 5 minutos, excepto en las fases o competiciones que se jueguen por el sistema 3 en 1 (Ver Art. 6.5)

El Sistema de competición se establecerá en función de los equipos inscritos, dependiendo de la cantidad, zonas geográficas y demás circunstancias, pudiendo ser por concentración o por sistema de liga normal.

6.2.- Sistemas de Liga a una o dos vueltas.

El resultado del encuentro se fijará por tiempos, es decir, no se llevará tanteo de goles en el marcador, dándose dos tantos al ganador de cada tiempo y en caso de empate se dará un tanto para cada equipo, contabilizando como máximo 8 tantos a 0 en caso de ganar todos los tiempos.

Para la clasificación general se darán 2 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido.

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos al final de la competición se tendrá en cuenta lo establecido en el artículo 123 y 124 del Reglamento de Competiciones Territoriales, sustituyendo la palabra "Goles" por "Tantos".

6.3.- Sistemas de Eliminatoria a partido único

El resultado del encuentro se fijará por tiempos, es decir, no se llevará tanteo de goles en el marcador, dándose dos tantos al ganador de cada tiempo y en caso de empate se dará un tanto para cada equipo, contabilizando como máximo 8 tantos a 0 en caso de ganar todos los tiempos.

El equipo vencedor de cada eliminatoria se determinará de acuerdo con el resultado final habido en el encuentro.

Si el partido termina en empate, se procederá de la siguiente forma:

Después de cinco minutos de descanso se jugará una prórroga de UN SOLO TIEMPO DE 5 MINUTOS, que se iniciará con saque de árbitro. El vencedor de este tiempo será el ganador de la eliminatoria.

De persistir el empate, se hará un nuevo saque de árbitro, y el vencedor de la eliminatoria será el primer equipo que marque un gol.



6.4.- Sistemas de Eliminatoria a doble partido

El resultado de cada encuentro se fijará por tiempos, es decir, no se llevará tanteo de goles en el marcador, dándose dos tantos al ganador de cada tiempo y en caso de empate se dará un tanto para cada equipo, contabilizando como máximo 8 tantos a 0 en caso de ganar todos los tiempos.

Para la clasificación general se darán 2 puntos por partido ganado, 1 punto por partido empatado y 0 puntos por partido perdido.

En el caso de que produzca empate a puntos después de celebrados los dos partidos de la eliminatoria, el criterio para decidir el vencedor será el siguiente:

- 1.- Diferencia de tantos
- 2.- Mayor número de tantos logrados fuera de casa.
- 3.- Caso de persistir el empate se decidirá de acuerdo con el siguiente criterio: después de cinco minutos de descanso se jugará una prórroga de UN SOLO TIEMPO DE 5 MINUTOS, que se iniciará con saque de árbitro. El vencedor de este tiempo será el ganador de la eliminatoria.
- 4.- De persistir el empate, se hará un nuevo saque de árbitro, y el vencedor de la eliminatoria será el primer equipo que marque un gol.

6.5.- Sistema de Competición 3 en 1

- Cada uno de los tres partidos tendrá una duración de 15 minutos, contabilizándose los goles como tales, pudiendo realizarse cambios de jugadores en cualquier momento del juego siempre y cuando se esté en posesión del balón. En este sistema de competición de 3 en 1 no es obligatorio que todos los jugadores jueguen un mínimo de diez minutos.

- En los partidos, que finalicen en empate, se efectuarán lanzamientos de SEIS METROS, según la fórmula reglamentaria de lanzamientos de 7 metros.

- Se darán tres puntos por partido ganado. En los partidos que finalicen en empate, se darán dos puntos al equipo que venza en los lanzamientos de siete metros, y un punto al perdedor.

- En caso de que al final, haya empate a puntos se tendrá en cuenta lo siguiente:

- 1.- Mayor diferencia de goles contando los tres partidos.
- 2.- Mayor número de goles a favor contando los tres partidos.

- Cada equipo deberá inscribir en el acta los mismos jugadores y oficiales en los dos partidos.

- Las sanciones disciplinarias que no conlleven descalificación directa, no son acumulables para el otro partido.

- Las descalificaciones directas y expulsiones, impedirán la participación de los descalificados o expulsados en el siguiente partido.

- Los oficiales que sean descalificados, ya sea de forma directa o por acumulación, no podrán participar en el siguiente encuentro.

7.- REGLAS DE JUEGO

16.2.- Reglas de juego

TODO LO NO PREVISTO EN ESTAS BASES SE REGIRÁ DE ACUERDO CON EL REGLAMENTO OFICIAL DE MINIBALONMANO DE LA REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO.

Dicho reglamento de puede descargar en la página web de la Federación de Balonmano del Principado de Asturias www.fbmpa.com en la sección "Bases y Reglamentos"

Las medidas oficiales del terreno de juego pueden ser variadas para favorecer el aprovechamiento de pistas de juego ya marcadas.

La defensa deberá ser, OBLIGATORIAMENTE, individual nominal.



8.- ARBITRAJES:

Los árbitros serán árbitros habilitados designados por el equipo organizador de cada encuentro o jornada.

EL EQUIPO AL QUE PERTENECE EL ÁRBITRO HABILITADO, SERÁ EL RESPONSABLE DE COMUNICAR LOS RESULTADOS, debiendo hacerlo de la siguiente forma:

Todos los resultados deberán comunicarse a través de la página web de la Federación: www.fbmpa.com , entrando con la clave de cada club.

En **casos excepcionales** o cuando exista algún tipo de problema técnico, podrán comunicarse los resultados enviando un correo electrónico a fbmpa@fbmpa.com indicando nombre de los dos equipos, categoría y resultado (imprescindible poner en Asunto "resultado de partido").

La comunicación de resultados deberá hacerse el mismo día de celebración del partido.

Los clubes que aun no tengan asignada clave de acceso a la página web, deben llamar a la Federación para que se la habiliten.

NO ES NECESARIO HACER ACTAS.

Cuando las circunstancias así lo aconsejen, la Federación podrá designar árbitros Federados para dirigir determinados encuentros lo que será comunicado previamente.

9.- FECHAS Y HORARIOS DE LOS ENCUENTROS

Todos los encuentros se celebrarán en las fechas previstas en el calendario oficial, salvo aquellos que aplazados por causas de fuerza mayor o por decisión del Comité Territorial de Competición, hubieran de celebrarse en fechas distintas.

Los encuentros podrán celebrarse **los sábados en horas de 10:00 a 13:30**, entendiéndose estas horas como límite de comienzo. También se podrán celebrar partidos en horas o días distintos a los señalados, siempre que haya acuerdo previo de los equipos contendientes.

La **hora exacta** y el **terreno de juego** donde han de celebrarse los encuentros, deberá ser comunicada a esta Federación por los equipos organizadores, correo electrónico **o a través de la página Web (*)**, con un **mínimo de diez días de antelación** a la celebración del encuentro (miércoles de la semana anterior antes de las 17,00 horas). Caso de no cumplir con este plazo, se tomará como terreno de juego y hora del partido, el indicado en la hoja de datos, o en su defecto, será la propia Federación la que lo disponga. Si el encuentro no se pudiese celebrar a la hora señalada por la Federación, se dará como incomparecencia del equipo organizador.

A todos los efectos, el órgano oficial de comunicación es el Boletín Oficial (BOASBA), que semanalmente publica esta Federación.

(*): Aquellos clubes a los que aun no se les haya asignado clave de acceso a la página Web, pueden solicitarlo en esta Federación.

10.- OTRAS DISPOSICIONES

Estas bases podrán ser ampliadas o corregidas en las que acompañen al calendario de la competición, una vez elaborado.

Cualquiera de los puntos citados en estas bases o en las que acompañen al calendario de la competición, podrán ser ampliados o rectificadas, mediante su publicación en el Boletín Oficial (BOASBA).

Todos los aspectos no contemplados en esta bases, o en sus posteriores correcciones o ampliaciones, se regirán por el Reglamento de Competiciones Territoriales de la Federación de Balonmano del Principado de Asturias, las Bases de los Juegos Deportivos del Principado Temporada 2019/2020, el Reglamento Oficial de Minibalonmano de la Real Federación Española de Balonmano y el Libro Oficial de Reglas de Juego de Balonmano a siete.