

ANEXO TÉCNICO
Primaria y Secundaria
HANDBALL

1. CATEGORÍA Y RAMAS:

Niveles	Categoría	Ramas
Primaria	Nacidos en 2012 y menores	Femenil y Varonil
Secundaria	Nacidos en 2010 y 2011	

2. PARTICIPANTES:

Nivel	Deportistas		Entrenador		Delegado	TOTAL
	Fem	Var	Fem	Var		
Primaria	10*	10*	2	2	1	25
Secundaria	12*	12*	2	2	1	29

* Cada equipo consta de 10 y 12 jugadores respectivamente de manera obligatoria.

Árbitros

Los árbitros serán designados por el comité organizador de acuerdo a la convocatoria general del evento.

3. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones serán en el lugar designado por el Comité organizador con base en lo que indique la Convocatoria General, sin prórroga ni excepción alguna.

No se aceptarán altas de deportistas, entrenadores y/o delegados por deporte fuera de la temporalidad establecida en la Convocatoria General de los Juegos.

4. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES:

Altas: Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el período de inscripción.

Bajas: Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

Sustituciones: 2 por equipo. Solamente los jugadores que fueron registrados en la cédula de inscripción como sustitutos y que sean elegibles para asistir a la etapa estatal, deberán de cumplir con el proceso de alta y de baja. Las sustituciones tendrán como fecha límite el día de la junta previa.

5. UNIFORMES:

Todos los deportistas deberán portar su uniforme representativo, debiendo ser todos iguales (excepto el portero), todos con número grande en la espalda (al menos 20 cm. de alto) y número pequeño en el pecho (al menos 10 cm. de alto). En el caso del portero, éste deberá jugar con un uniforme diferente, (en color y/o diseño) al de sus compañeros de campo e igual (en color y/o diseño) a sus compañeros porteros. El portero usará el mismo número en sus uniformes de portero o jugador según corresponda.

6. SISTEMA DE COMPETENCIA:

Bajo el sistema de round robin.

Criterios de Desempate:

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 grupos.
3. Diferencia de goles en la fase de grupos.
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.

Sistema de Puntuación por Juego:

Nivel Primaria

- **Por juego ganado:** 3 puntos.
- **Por juego empatado:** 2 puntos.
- **Por juego perdido:** 1 punto.

Nivel Secundaria

- **Por juego ganado:** 2 puntos.
- **Por juego empatado:** 1 punto.
- **Por juego perdido:** 0 puntos.

Tiempo de Juego:

Nivel Primaria

En ambas ramas se jugarán 4 períodos de 10 minutos cada uno, con descanso de 5 minutos únicamente entre el 2° y 3° período.

Nivel Secundaria

En ambas ramas se jugarán 2 tiempos de 25 minutos cada uno, con descanso de 10 minutos entre cada tiempo.

Únicamente en los juegos a eliminación sencilla, en caso de empate se procederá de la siguiente manera para obtener un ganador (ambos niveles):

1. Se jugará una prórroga que consiste en dos periodos de juego de 5 minutos cronometrados cada uno, con un minuto de descanso entre ellos. Los jugadores podrán ser elegidos sin restricción alguna, podrán participar la prórroga completa (incluyendo el portero).
2. Si el partido continuara empatado al finalizar esta primera prórroga, una segunda prórroga deberá jugarse. Esta prórroga consiste también de dos periodos de 5 minutos cada uno con un minuto de descanso entre ellos.
3. Si el partido continuara empatado se tirará una tanda de 5 penales a 7 metros, con jugadores que designe el entrenador; si continúa el empate los siguientes tiradores serán los 5 restantes y estos tiros serán a muerte súbita (el ganador se decide tan pronto como se obtenga un gol de diferencia después de que ambos equipos hayan ejecutado la misma cantidad de lanzamientos). El portero a parar los penales será el que designe el entrenador.
4. Si en los penales llegaron a tirar todos los jugadores de cada equipo y persiste el empate, los siguientes jugadores a tirar serán los que designe el entrenador, y así hasta definir al ganador en muerte súbita.

Campo de juego y porterías:

Nivel Primaria

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 28 x 18 mts., mientras que las porterías en su parte interior son de 3 mts. de largo x 1.80 mts. de alto. La línea de limitación del arquero será de 4 mts., el área del portero 6 mts., el tiro penal 7 mts. y la línea de tiro libre 8 mts.

Nivel Secundaria

En ambas ramas, las dimensiones del campo son 40 x 20 mts., mientras que las porterías en su parte interior son de 3 mts. de largo x 2 mts. de alto. La línea de limitación del arquero será de 4 mts., el área del portero 6 mts., el tiro penal 7 mts. y la línea de tiro libre 9 mts.

Balón:

Nivel Primaria

Se jugará en ambas ramas con el balón del No. 1, su circunferencia deberá ser de 50-52 cms. y su peso de 290-330 grs.

Nivel Secundaria

En la rama femenil se jugará con el balón del No. 1, su circunferencia deberá ser de 50-52 cms. y su peso de 290-330 grs.

En la rama varonil con el balón del No. 2, su circunferencia deberá ser de 54-56 cms. y su peso de 325-375 grs.

Generalidades técnicas para los equipos participantes:

Ambos Niveles

- El entrenador, debe entregar a la mesa de oficiales la alineación de su equipo en un roster de cada período.
- Todos los jugadores podrán jugar de portero o en campo.
- El Tiro Penal lo podrá cobrar cualquier jugador de campo.
- La defensa será libre en todos los periodos.
- Se sancionará con Tiro Libre en los siguientes casos:
 - Cuando el defensor quite el balón al adversario que lo tiene en las manos;
 - Bloquee la trayectoria de desplazamiento del adversario con el tronco siempre que el bloqueador no trabe el movimiento o utilice los brazos o piernas en la misma acción;
 - Demuestre excesiva agresividad o dureza;
 - Cuando el defensor evite una clara ocasión de gol gracias a una infracción, se sancionará con Tiro Penal.
- El juego se definirá en goles, el equipo que haya metido más goles al final del partido será el ganador. En la hoja de anotación se continúa con el marcador progresivamente y al final se suman los goles de cada período/mitad para definir al ganador. En caso de que los dos equipos hayan sumado el mismo número de goles a favor al final del partido se declarará empate.

Nivel Primaria

- En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 portero y 4 jugadores.
- Todos los jugadores deberán jugar 10 minutos en cada mitad del partido, y los cambios se harán por lesión grave o enfermedad que amerite la salida del juego (previo dictamen médico). La única instancia facultada para dictaminar si un jugador lesionado puede o no continuar es el servicio médico local.
- En cada período se deberá alinear a un portero diferente (en todo el partido habrá 4 porteros diferentes, uno por período). En el 1er. período el equipo deberá conformarse por 4 jugadores de campo y 1 portero; en el 2do. período debe alinear al segundo portero y los 4 jugadores que no jugaron el 1er. período; en el 3er. período jugará el tercer portero y 4 jugadores que elija el entrenador; en el 4to. período alinearán los 4 que no jugaron el 3er. período y el cuarto portero.
- Es obligatorio que en el inicio de cada período salte un jugador diferente.
- En saque de portería el equipo contrario deberá permitir recibir el balón entre la línea del Área del Portero y la de Tiro Libre.
- En un partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 tiempos muertos de 1 minuto cada uno y de la siguiente manera: 1 durante la primera mitad del juego, 1 en el 3er. período y 1 en el 4to. período (no son acumulables); siempre y cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante. El entrenador para solicitar el time-out debe entregar la tarjeta del tiempo en la mesa de anotación ya sea al planillero o al cronometrista.

Nivel Secundaria

- Es obligatorio que al inicio del juego por lo menos estén 5 jugadores en cancha.
- En el campo sólo pueden jugar a la vez 1 portero y 6 jugadores.
- Todos los jugadores deberán participar obligatoriamente en el juego sin importar el tiempo. De no cumplir con este punto pierde el encuentro.

- En un partido cada equipo podrá solicitar al árbitro hasta 3 “time out de equipo” de 1 minuto cada uno, se podrá conceder 1 máximo de 2 “time out de equipo” por mitad del juego. En caso de utilizar dos “time out de equipo” en la primera mitad, solo podrá utilizar un “time out de equipo” en la segunda mitad. En caso de utilizar un “time out de equipo” en la primera mitad, podrá utilizar dos “time out de equipo” en la segunda mitad. Pero solo podrá utilizar un “time out de equipo” en los últimos 5 minutos de juego. (No son acumulables). El entrenador para solicitar el time-out debe entregar la tarjeta del tiempo en la mesa de anotación ya sea al planillero o al cronometrista, siempre y cuando tenga posesión de pelota.

7. REGLAMENTOS:

Se aplicará el Reglamento de Competencia de Handball de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica basado en el último evento nacional (2019-2020), así como el Reglamento General de Participación.

8. DISCIPLINA Y SANCIONES:

Todos los participantes (incluyendo al público y porras) deberán conducirse con respeto durante el evento. Para los casos de indisciplina o conducta no adecuada, se aplicará el **Reglamento Disciplinario de Participantes y Acompañantes** sin flexibilidad alguna.

9. PROTESTAS:

De Elegibilidad y Técnicas: De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Handball de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica, así como su Reglamento General de Participación.

Toda protesta se deberá acompañar de un depósito de \$2,000.00, en caso de que la resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe. De lo contrario, quedará en el fondo del Comité Organizador.

10. JURADO DE APELACIÓN:

1. Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica.
2. Examinará todas las protestas de carácter técnico presentadas por inconformidad de aparentes afectados. Su decisión será inapelable, aplicando irrestrictamente el Reglamento de Competencia y/o el código de Sanciones en su caso.
3. La resolución a las protestas presentadas deberá ser comunicada a los entrenadores del equipo o atletas involucrados en la protesta, con copia al representante del comité organizador.

11. JUNTA INFORMATIVA:

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en los Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

12. TRANSITORIOS:

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico serán resueltos por el Comité Organizador.