

Eskubaloia

ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



ESKUBALOIA

1. TALDEEN OSAERA JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA.

1.1.-Taldeen osaera.

a) **Jokalariak aktan.** Talde bakoitzak gutxienez 7 jokalaria eta gehienez 14 izango ditu, eta partidako aktan izena eman behar dute. Talde bakoitzak nahitaez atezain batekin jokatu behar du.

b) **Jokalekuko jokalaria.** Joko eremuan, eta aldi berean, talde bakoitzeko gehienez ere 7 jokalaria egongo dira (jokalekuko 6 jokalaria eta atezaina). Gainerako jokalaria ordezkoak dira. Partida hasteko eta bukaera arte jarraitu ahal izateko gutxienez talde bakoitzeko 5 jokalaria egongo dira.

1.2.- Jokalaria aldatzea:

Aldaketak egin ahal izango dira soilik baloiaren jabetza dagoenean, jokalaria batek min hartzen edo istripu bat izaten duenean izan ezik; kasu horretan, edozein unetan egin daiteke.

1.3.- Parte-hartze kontrola:

- Jokalari guztiek jokatu behar dute gutxienez 10' zati bakoitzean (2x10').
- Inork ezingo du 50'ak (2x25'), jokatu, ezta atezainak ere.

2. PARTIDEN IRAUPENA.

Partidak bi zati izango ditu (25´+25´), zati batetik bestera 10 minutuko atsedena eginda.

3. MATERIALA.

Baloiak gehienez 315 gramo izango ditu, eta zirkunferentziak neurri hau izango du:

- 50 x 52 cm.

4. ARAU TEKNIKOAK.

4.1.- Defentsa motak.

- Debekatuta dago defentsa mistoak, hau da, etengabe jokalaria bat defenditzea, eta defentsa itxiak egitea.
- Banakako defentsak eta defentsa irekiak bakarrik onartzen dira (3:3 eta 4:2).
- Defentsan, jokalaria gutxiago egonez gero, sistema libre izango da (5:0, 4:1 eta abar)

4.2.- Defentsa moten araua urratzea (7 metroko jaurtiketa):

Taldeetakoren batek defentsa sistemen araua urratzen badu, honela jokatuko da:

- Lehenengo aldia: jokia eten eta entrenatzailea edo taldearen arduraduna ohartaraziko da debekaturiko defentsa sistema erabiltzen ari direla. Jokoa abian jarriko da berriro, araua urratu ez duen taldearen aldeko jaurtiketa libre baten bidez. Jokoa eten den unean baloia zegoen lekutik aterako da.

- Hurrengo aldiak: 7 metroko jaurtiketa, debekaturiko defentsa jasan duen taldearen alde.

7 metroko jaurtiketaren emaitza edozein dela ere, jokia abian jarriko da alboko marra eta erdiko marra gurutzatzen diren gunetik, ohar-hartzailearen eta kronometratzailearen mahaia dagoen aldean edo aldaketak egiten diren aldean. 7 metroko jaurtiketa egin duen taldeak aterako du. Hau da, araua urratu ez duen taldeak 7 metrotik jaurtiketo du eta baloiaren jabetza berea izango da. Ondorio guztietarako, 7 metroko jaurtiketa hauek lehen zatiaren

edo bigarrenaren amaierako jaurtiketak bezala kontsideratuko dira; beraz, ez da aldaratzerik edo jarraipenik izango.

4.3.- Joko Geldoa

Joko geldoa adieraziko da talderen bat nabarmen denbora galtzen ari denean.

5. ZENBATEKOA

Partida hasi aurretik, taldeek epaileari jakinaraziko diote zati bakoitzean zein jokalarik jokatuko duten, eta begiratu egin beharko dute aldaketen eta aulkien gunean dauden pertsonak (jokalaria, ofizialak eta entrenatzaileak) aktan inskribatuak direla.

Infantil mailako eskubaloia araudiaren egokitzapenak, 2011-12. denboralditik aurrera indarrean daudenak.

I Infantiles:

M Masculino

F Femenino

Balonmano

ADECUACIONES AL REGLAMENTO



BALONMANO

1. COMPOSICIÓN DE EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES.

1.1. Composición de los equipos.

a) Jugadores en acta. Un equipo se compone de un mínimo de 7 jugadores y un máximo de 14, que deben inscribirse en el acta del partido. Cada equipo debe jugar obligatoriamente con un portero.

b) Jugadores en el terreno de juego. En el terreno de juego, y al mismo tiempo, sólo debe haber un máximo de 7 jugadores (6 jugadores de campo y un portero). Los demás jugadores son suplentes. Como mínimo tiene que haber 5 jugadores de cada equipo para poder dar comienzo y poder continuar con el encuentro hasta su finalización.

1.2. Sustitución de jugadores.

Los cambios o sustituciones de jugadores/as solo pueden realizarse con la posesión de balón (excluyendo la lesión o accidente del jugador/ra) que podrá realizarse en cualquier momento del partido.

1.3. Control de participación.

- Todos/as los/as jugadores/as han de participar al menos 10 minutos en cada periodo (2x10')
- Ningún/a jugador/a podrá jugar los 50 minutos completos (2x25'), esta norma incluye al portero/a.

2. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

La duración del partido es de dos tiempos (**25´ + 25´**), con **10 minutos** de descanso entre los mismos.

3. MATERIAL.

La circunferencia del balón debe medir y su peso no exceder 315 gramos:

- 50 – 52 cms.

4. REGLAS TÉCNICAS.

4.1. Tipos de defensas.

- No está permitido realizar defensas mixtas, es decir, defender permanentemente a un jugador, ni tampoco realizar defensas cerradas.
- Los sistemas de defensa permitidos son la defensa **individual** y **defensas abiertas 3:3, 4:2**.
- En defensa en inferioridad el sistema defensivo es libre (5:0, 4:1, etc)

4.2. Incumplimiento tipos de defensa (**lanzamiento 7 metros**):

En caso de incumplimiento por alguno de los equipos ante los tipos de defensa permitidos se actuará de la siguiente manera:

- Primera vez: interrupción del tiempo de juego y aviso al entrenador o responsable del equipo defensor de que está realizando una defensa no permitida. El juego se reanuda con la ejecución de un golpe franco, a favor del equipo no infractor, desde el lugar donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción del juego.
- Sucesivas veces: Lanzamiento de 7 metros a favor del equipo que sufre la defensa no permitida.

Independientemente del resultado del lanzamiento de 7 metros, gol o no gol, el juego se reanuda con saque de banda desde la intersección de la línea de banda y la línea central, en el lado donde se encuentra colocada la mesa

de anotador-cronometrador o zona de cambios, a favor del equipo que ejecuta el lanzamiento de 7 metros. Es decir, el equipo no infractor dispondrá de un lanzamiento de 7 metros y nueva posesión de balón. A todos los efectos, el lanzamiento de 7 metros tendrá la misma consideración que si se tratara de un lanzamiento de final del primer o segundo tiempo (con el tiempo de juego finalizado), por lo que no existirá rechace o continuidad.

4.3. Pasividad

Se decretará juego pasivo cuando de forma manifiesta se esté perdiendo tiempo.

5. IMPORTANTE

Antes del comienzo de cada encuentro, los equipos deberán de notificar al árbitro, los jugadores participantes en cada periodo y comprobar que en la zona de cambios o banquillos están única y exclusivamente aquellas personas inscritas en el acta (tanto jugadores, como oficiales y entrenadores).

Adecuaciones al reglamento INFANTIL de Balonmano, en vigor a partir de la temporada 2011/12.