



REGULAMENTO DE MINIBALONMÁN

(Prebenxamín, Benxamín e alevín)



Edición 1 de agosto do 2020

WWW.FGBALONMAN.ES

ÍNDICE

<i>Temario</i>	<i>Páxinas</i>
<i>Regra 1.- O terreo de xogo.</i>	4-5
<i>Regra 2.- A duración do partido. Sorteio. Saque inicial.</i>	6-7
<i>Regra 3.- O balón. Resultado final</i>	8-9
<i>Regra 4.- O equipo. Xogador/a mancado/a.</i>	10
<i>Regra 5.- A/o porteira/o.</i>	11
<i>Regra 6.- Cómo xogar o balón. Tipos de defensas.</i>	11-12
<i>Regra 7.- Comportamento co contrario.</i>	13
<i>Regra 8.- O gol.</i>	14
<i>Regra 9.- Execución de saques.</i>	15
<i>Regra 10.- Saque de portería.</i>	15
<i>Regra 11.- Área de portería.</i>	16
<i>Regra 12.- Saque de banda.</i>	17
<i>Regra 13.- Golpe franco.</i>	18
<i>Regra 14.- Lanzamento de 6m.</i>	18-19
<i>Regra 15.- O saque de árbitro/a.</i>	20
<i>Regra 16.- As sancións.</i>	20-21
<i> Tarxeta Violeta</i>	22-23
<i>Regra 17.- Os árbitros.</i>	24
<i>Regra 18.- Xestoforma.</i>	25-32

Regra 1.- O terreo de xogo

As medidas e zoas de delimitación serán as indicadas na imaxe 1, en caso de non ser as aquí expostas, deberán contar co visto bo dos árbitros previamente o inicio do encontro.

1.1 O terreo de xogo é un rectángulo de 20 metros de largo e entre 15 e 17 metros de ancho que consiste de dúas áreas de portería e un área de xogo.

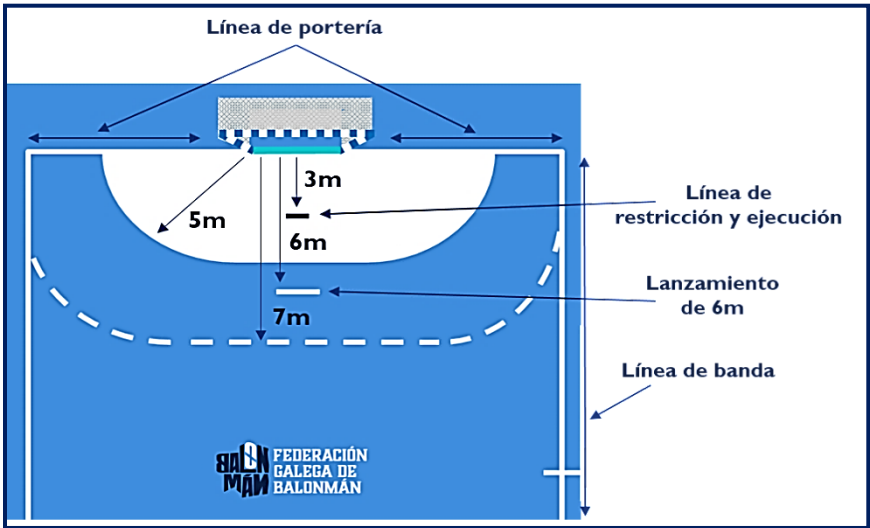
1.2 As porterías situaranse no centro da liña de fondo e deberán estar fixas ao chan ou ás paredes.

1.3 Poderán ser unhas porterías especiais adaptadas a competición cunha altura de 1,80 metros ou unhas porterías cas medidas tradicionais adaptadas con algún sistema que limite a altura das mesmas. Neste caso terá que poñerse unha rede ou lona entre os dous traveseiros para evitar as dúbidas á hora de sinalar os goles, saques de banda ou saques de portería.

1.4 Todas as liñas do terreo forman parte da superficie que delimitan.

1.5 A área de portería estará formada por unha liña recta de 3 metros de longo situada directamente diante da portería a unha distancia desta de 5 metros e paralela a liña de fondo e dous cuartos de circunferencia cun radio de 5 metros, medidos dende a esquina inferior do poste da portería máis próxima.

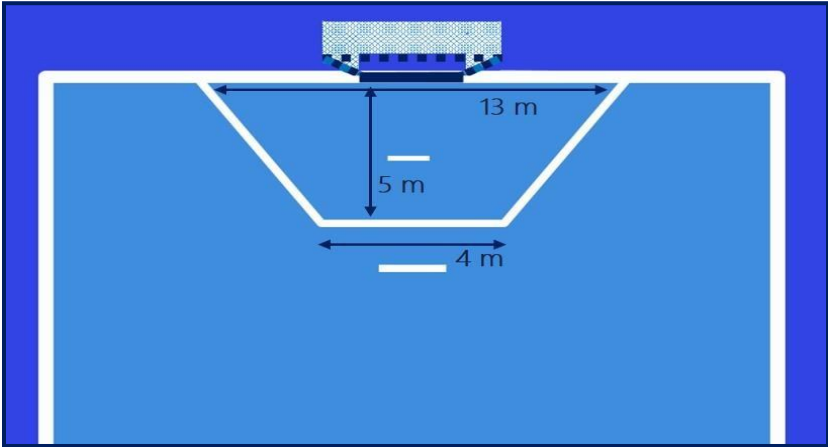
1.6 Por operatividade aceptárase un semicírculo, imaxe 2, de 5,5 metros de radio trazado dende o centro da portería ou incluso un trapecio, imaxe 3, cunha base maior de 13 metros coincidente coa liña de fondo e unha base menor de 4 metros situada directamente diante da portería a unha distancia desta de 5 metros e paralela a liña de fondo.



Imaxe 1



Imaxe 2



Imaxe 3

Regra 2.- A duración do partido. Sorteio. Saque inicial

2.1 Un partido dividirase en catro tempos independentes de 8 minutos de duración nas categorías prebenxamín e benxamín e de 10 minutos na categoría alevín. Entre o primeiro e o segundo e o terceiro e o cuarto haberá un descanso de 1 minuto e entre o segundo e o terceiro un de 2 minutos. Si polo sistema de competición usado se fai necesario disputar unha prórroga, esta xogarase logo de 2 minutos de descanso. O período de prórroga consistirá en un tempo de catro minutos. Si o partido segue empatado, o gañador determinarase nunha seira de tres lanzamentos de 6m para cada equipo (prebenxamín e benxamín), previa realización dun sorteio para decidir quen comeza lanzando e que portería defenden, se continuase o empate continuase con morte súbita. Na categoría alevín se trala prórroga continúa o empate, este desfáise mediante tres lanzamentos “desafío”. Se continúa o empate desfáise mediante morte súbita.

2.2 Cando a competición dispútase por sistema de concentración, cada tempo terá unha duración de 8 minutos.

2.3 Os equipos cambiarán de campo no descanso entre o segundo e o terceiro tempo.

2.4 Antes do comezo do encontro, realizase sorteo (exemplo)* entre capitáns, o ganador ou gañadora escollerá sacar no primeiro tempo ou a portería que defende, en consecuencia, un equipo inicia sacando no primeiro e terceiro tempo e o outro equipo o fará no segundo e cuarto tempo.

2.5 O saque inicial sempre o fai o porteiro/a dende a liña de execución dentro da súa área de portería.

2.6 Cada tempo comentará co toque de chifre do árbitro/a para o saque inicial e finalizará ca sinal automática do cronómetro mural público ou do cronometrador/a. Si esta sinal non funciona, o arbitro/a con tres toques curtos de chifre indicará que ten finalizado o tempo de xogo.

2.7 Quedan sen efecto os tempos mortos de equipo.

Lanzamento desafío

Consiste nun lanzamento en movemento de xogador/a contra porteira/o. A posición de inicio será co porteiro/a sobre a liña de gol e o xogador nunha banda a altura de 6m con balón para poñer en xogo.

O árbitro/a fará soar o seu chifre, nese intre a xogador/a pasa o balón a súa porteira (1) e comeza a súa carreira para pasar o medio campo, terá que recibir o balón (2) máis aló do centro do terreo de xogo e iniciar o seu lanzamento a portería coas mesmas condicións que durante o tempo de xogo respecto a bote unitario e ciclo de pasos.

(1)(2) Se en calquera destes pasos o balón toca o chan, o lanzamento queda invalidado. Tamén quedará sen efecto se infrínxese a normas de bote unitario ou pasos.

*Exemplo:



Regra 3.- O balón. Resultado final

3.1 O balón estará en perfecto estado, será da marca que oficialmente comunique a FGBM cada tempada e a súa superficie non debe ser esvaradía nin brillante. O tamaño, é dicir, a circunferencia para ser usados son:

- 48 cm. (talla 0) para categorías alevín.
- 44 cm. (talla 00) para categoría prebenxamín e benxamín.

3.2 Este apartado debe ser obxecto de especial atención por parte do árbitro/a e non deixará que un partido se inicie cun balón dun tamaño, marca e peso que imposibilite ou dificulte a disputa do partido en correctas condicións.



Resultados parciais e totais.

- Período gañado: 3 puntos
- Período empatado: 2 puntos.
- Período perdido: 1 punto.

Si o equipo A gaña tres períodos e o equipo B gaña un, o resultado que deben subir os colexiados á páxina web e indicar no acta como resultado final é: 10-6.

Exemplo:

	Equipo A	Equipo B
1º período	3	1
2º período	3	1
3º período	3	1
4º período	1	3

Si o equipo A gaña dous períodos empata un e perde outro, o resultado que deben subir os colexiados á páxina web e indicar no acta como resultado final é: 9-7.

Exemplo:

	Equipo A	Equipo B
1º período	3	1
2º período	3	1
3º período	2	2
4º período	1	3

Regra 4.- O equipo. Xogador/a mancado/a

4.1 O número mínimo de xogadores/as presentes para o inicio do encontro e para que teña validez, será de 6. Fora destes números o encontro disputarase e o resultado final será 12-4 en contra do equipo infractor. Deberán estar presentes no terreo de xogo o mesmo tempo un máximo de cinco xogadores/as (un porteiro/a e catro xogadores/as de campo). O resto dos xogadores/as inscritos serán reservas, e tan só poderán entrar no terreo de xogo durante os descansos ou por lesión.

4.2 Todos os xogadores/as inscritos/as no acta poderán xogar/a de porteiro/a ou xogador/a de campo. Todos os xogadores/as inscritos teñen a obrigaón de xogar coma mínimo un período completo. Os equipos poderán ser mixtos. O número máximo de xogadores/as inscritos no acta será de 12.

4.3 O equipo poderá utilizar un máximo de 2 oficiais de equipo que non poderán ser substituídos ao longo do encontro sen permiso expreso do árbitro/a. Un deles designarase como "responsable de equipo"; antes do inicio de cada encontro, facilitaralle ao árbitro/a a composición do seu equipo e antes de cada período os cinco que van a xogar.

4.4 Todos os xogadores/as dun equipo deben vestir uniformes idénticos. O xogador/a que actúe de porteiro/a deberá vestir unha camisola que o diferencie claramente dos xogadores/as de ambos equipos e do porteiro/a contrario.

4.5 No caso de que coincidan as equipacións dos dous equipos e non se poda arranxar antes do comezo, o clube local porá a disposición do visitante un xogo de petos para o mellor desenrolo do encontro.

4.6 Cando un xogador ou xogadora precisan asistencia e non pode continuar, nese caso poder ser substituído por un compañeiro ou compañeira.

Regra 5.- A/o porteira/o

5.1 Terá prohibido abandonar o área de portería con ou sen balón; tamén obter gol directo na portería contraria. No primeiro caso (sen balón) terá que facerse indicación de retornar ao área, de repetirse será sancionado de forma progresiva; se sae con balón corríxase para efectuar o saque de porta. Se sae fora do área de portería para impedir cun xogador contrario reciba o balón ou puidera collelo nunha clara ocasión, indícarase lanzamento de 6m en contra dese porteiro ou porteira.

5.2 Por outra parte, se consegue gol directo na portería contraria non terá validez e o xogo reanudarase con golpe franco en contra, que se executará dende a liña de execución da área de portería.

5.3 Terá permitido desprazarse dentro da área de portería sen estar suxeito a ningunha das restricións que se lle aplican aos xogadores/as de campo en relación ao número de pasos; non obstante, non se lle permite retrasar a execución dun saque de portería mais aló dos tres segundos.

Regra 6.- Cómo pode xogarse o balón. Tipos de defensas

Permítese:

- a) Lanzar, coller, empurrar, golpear o balón utilizando as mans, brazos, cabeza, tronco, coxas e xeonllos.
- b) Ter o balón suxeito durante un máximo de 3 segundos.
- c) Dar como máximo tres pasos seguidos co balón suxeito. Si o xogador/a bota (unha única vez) despois do primeiro ciclo de pasos poderá realizar outro novo ciclo dun máximo de tres.

- d) Tanto parado como en carreira dar un único bote e posteriormente recoller o balón cunha ou dúas mans.
- e) Pasar o balón dunha man a outra sen perder o contacto con él.
- f) Xogar o balón estando de xeonllos, sentado ou tombado no chan.

Prohíbese:

- a) Tocar o balón mais dunha vez, sen que antes teña tocado no chan, noutro xogador/a ou na portería. As recepcións defectuosas non se sancionan.
- b) Tocar o balón por debaixo do xeonllo de xeito activo, excepto cando este teña sido lanzado por un contrario e o contacto se produza de xeito inconsciente ou non activo.

6.1 Será obrigatorio defender individualmente en todo o terreo de xogo. O incumprimento desta norma será sancionado de forma progresiva, cunha advertencia ao oficial encargado e golpe franco, e posteriormente cun lanzamento de 6 metros en contra do equipo infractor/a.

6.2 Cada xogador/a poderá dar un único bote en cada ciclo de pasos (bote unitario).

6.3 Serase estrito na aplicación da norma dos 3 segundos con tódolos xogadores/as incluídos os porteiros en ambas categorías.

6.4 Para que un gol teña validez, deben darse a lo menos dous pases; no caso de conquistar un gol cun só pase, indicárase saque de porta para o equipo contrario ao do lanzador, quedando sen subir ese gol ao marcador.

6.5 O xogo *pasivo* queda sen efecto en minibalonmán.

Regra 7.- Comportamento co contrario/a.

Permítese:

- a) Utilizar os brazos e as mans para bloquear o balón ou para apoderarse del.
- b) Quitar o balón ao contrario/a ca man aberta e dende calquera lado, sempre e cando non haxa contacto entre os xogadores/as.
- c) Utilizar o corpo para obstruír o camiño do contrario/a aínda que este non está en posesión do balón.
- d) Entrar en contacto corporal cun contrario de fronte, cos brazos flexionados e mantendo este contacto, controlalo e acompañalo.

Non está permitido :

- a) Arrancar o balón o contrario, así como golpealo cando se encontra nas súas mans.
- b) Bloquear ou empurrar ao contrario con brazos, mans e pernas.
- c) Reter ao contrario/a, suxeitalo/a, empurralo/a ou botarse contra el/ela en carreira ou en salto. Molestar, estorbar ou poñer en perigo ao contrario/a (con ou sen balón) de forma contraria ás regras.

7.1 Cando a acción está dirixida principal ou exclusivamente cara o contrario e non ao balón, sancionárase progresivamente. A sanción progresiva significa que unha falta dese tipo non só debe castigarse cun

golpe franco ou cun lanzamento de 6 metros porque vai mais aló do tipo de infracción que normalmente se produce na loita polo balón.

7.2 As expresións físicas e verbais que sexan contrarias o espírito deportivo considéranse constitutivas de conduta antideportiva. Isto aplicase tanto os xogadores/as como os oficiais dun equipo, dentro e fora do terreo de xogo e tamén ós espectadores. A sanción progresiva tamén se aplica no caso de conduta antideportiva.

7.3 O comportamento antideportivo moi grave dun xogador/a ou oficial de equipo dentro ou fora do terreo de xogo sancionarase con descalificación máis informe escrito.

7.4 As sancións de exclusión e descalificación sancionarase con lanzamento de 6 metros e posterior posesión de balón para o equipo contrario, dende a súa propia área de portería e tras o toque de chifre do árbitro/a dende a liña de execución.

7.5 Cando se produce unha exclusión de un xogador ou oficial o equipo redúcese nun xogador no terreo de xogo, que recupera no intre de botar a ter a posesión. No caso de se producir coincidindo cun 6 metros en contra o ataque tamén será en inferioridade. O árbitro/a sempre indicará cando entrar no terreo de xogo.

7.6 Serase rigoroso dende un primeiro momento en tódalas categorías cos comportamentos defensivos que sistematicamente están encamiñados a destruír o xogo mediante faltas e favoreceranse por tanto aqueles que estean dirixidos á recuperación do balón.

Regra 8.- O gol

8.1 Conséguese un gol cando o balón pasa totalmente a liña de gol situada entre os postes da portería. O árbitro/a confirmará o gol con dous toques de chifre e a correspondente xestofoma.

8.2 Soamente os xogadores/as que estean actuando como xogadores/as de campo poderán conquistar gol.

8.3 Non se poderá acadar gol inmediatamente despois dun saque de porteiro/a, haberá que dar sempre coma mínimo un pase máis entre os xogadores/as de campo.

8.4 Un gol non poderá anularse unha vez que se teña reanudado o xogo co saque de portería correspondente.

Regra 9.- Execución de saques.

9.1 Os xogadores/as do equipo contrario o do lanzador teñen que manterse a un mínimo de dous metros de distancia ata que realice o saque, ou sexa, co balón saia da man do que o executa, dentro dos tres segundos que ten para facelo.

9.2 Unha parte do seu corpo ten que ter contacto permanente co chan, por exemplo, tería validez o saque se está sentado, deitado ou de xeonllos.

Regra 10.- Saque de portería.

10.1 Ordénase un saque de porta cando un porteiro/a controla o balón na súa área ou cando o balón pase a liña de fondo logo de ser tocado por última vez polo porteiro ou por un xogador/a do equipo contrario.

10.2.. O saque de portería execútao o porteiro/a, sen toque de chifre, dende calquera punto da área de portería.

10.3 Despois de cada gol reanúdase o xogo cun saque de portería do equipo que recibe o tanto e tamén sen toque de chifre. O porteiro/a deberá ter un pé en contacto ca liña de tres metros.

10.4 O porteiro/a non pode tocar o balón unha segunda vez despois dun saque de portería ata que algún outro xogador/a tivera o balón no seu poder.

10.5 O porteiro/a pode facer un saque por invasión da área por parte do equipo contrario dende calquera punto desta e sen esperar o toque de chifre.

Regra 11.- Área de porta.

11.1 Soamente se lle permite o porteiro/a penetrar na área de porta. A área inclúe a liña e considérase que se penetra nela cando un xogador/a a toca con calquera parte do corpo

11.2 Cando o balón está rodando ou parado no chan só pode xogalo o/a porteiro/a (1). Só cando se atopa no aire, pode xogalo calquera xogador/a, sempre e cando non sexa nun saque de porta, xa que o balón ten que saír do espazo que delimita a liña de área de porta para ser xogado.

(1) *Se o fai un xogador/a atacante ordénase saque de porta, pero se o fai un defensor, golpe franco a favor do equipo atacante.*

11.3 Si un xogador/a atacante penetra na área de porta sacando vantaxe directa desta acción o xogo reanudarase cun saque de porta.

11.4 Si un xogador/a defensor penetra na área de portería sacando vantaxe directa desta acción o xogo reanudarase cun lanzamento de 6 metros en contra do equipo do infractor se con elo evita unha clara ocasión de gol.

11.5 Se un xogador/a toca o balón durante unha acción defensiva (sen dirixilo conscientemente) e este acaba en poder do porteiro, o xogo retomarase cun saque de porta.

11.6 Si un xogador bota voluntariamente o balón cara a propia área de porta:

- a. Gol, si o balón penetra na portería.
- b. Golpe franco si o porteiro/a toca o balón.
- c. Saque de banda si o balón franquea a liña de fondo.
- d. O xogo continúa si o balón volve a área de xogo rexeitado dende a área sen telo tocado o porteiro/a.

Regra 12.- Saque de banda.

12.1 Ordenase saque de banda cando o balón franquee completamente a liña de banda ou cando un xogador/a do equipo defensor/a sexa o último en tocar o balón antes de que este rebase a liña de fondo dese equipo.

12.2 O saque de banda execútase sen necesidade de toque de chifre por parte dos árbitros, polos xogadores/as contrarios o equipo do xogador/a que tocou por última vez o balón antes de cruzar esta liña.

12.3 O saque de banda execútase dende o punto da liña de banda por onde o balón saíu do terreo de xogo ou, se saíu pola liña de fondo, dende a intersección entre a liña de banda e esta.

12.4 O xogador/a que retome o xogo deberá manter un pé en contacto ca liña ata que o balón teña saído da súa man.

12.5 Os xogadores/as do equipo contrario o do lanzador deberán manterse a un mínimo de dous metros de distancia deste ata que realice o saque.

12.6 Non se pode conseguir gol directamente de saque de banda, no caso de ser así, o arbitro ou árbitra deberá corrixir e ordenar a execución cun toque de chifre.

Regra 13.- Golpe franco.

13.1 En principio, os árbitros/as interrompen o xogo e reanudan cun golpe franco cando:

- a) O equipo en posesión do balón comete unha infracción as regras.
- b) O equipo defensor/a comete unha infracción as regras que leva o equipo en posesión do balón a perdelo ou a non poder xogalo conforme o regulamento.

13.2 Normalmente o golpe franco executase sen toque de chifre e dende o lugar onde se cometeu a infracción.

13.3 Cando se executa un golpe franco os xogadores defensores deben permanecer a unha distancia de dous metros do lanzador.

13.4 Se o arbitro debe corrixir a posición dos defensores ou a do lanzador, o saque executarase logo dun toque de chifre.

Regra 14.- Lanzamento de 6m.

14.1 Ordenase un lanzamento de 6 metros:

- a) Cando se frustra unha clara ocasión de gol en calquera zona do terreo de xogo por parte dun xogador/a ou oficial do equipo non posuidor do balón.
- b) Cando haxa un toque de chifre inxustificado no momento dunha clara ocasión de gol.
- c) Cando unha clara ocasión de gol se frustra pola interferencia de alguén non participante no xogo.

d) Pola invasión voluntaria e beneficiosa da propia área, evitando unha clara ocasión de gol.

e) Cando o porteiro/a recolla o balón estando este parado, rodando ou no aire, fora da súa área, evitando unha clara ocasión de gol.

f) Por insultar ou realizar accións ou xestos de menosprezo ou protesta cara os xogadores/as ou oficiais contrarios ou propios, árbitros/as ou público sexan estas accións realizadas por xogadores/as ou oficiais. Ademais, posteriormente, o equipo contrario ó do infractor reanudará o xogo cun saque de portería.

g) Cando se utilice unha defensa ilegal e o árbitro/a xa tivera advertido con anterioridade ao oficial correspondente do equipo infractor.

14.2 Execución dun lanzamento de 6 metros:

a) Executarase con un tiro a portería dentro dos tres segundos seguintes o toque de chifre do árbitro/a.

b) O xogador/a que realice o lanzamento non poderá tocar ou superar a liña de 6 metros e deberá permanecer en contacto co chan ata que o balón saia da súa man.

c) Cando se estea executando un lanzamento de 6 metros, os xogadores contrarios teñen que estar detrás deste e a unha distancia non menor de 2 metros ata que o balón saia da súa man. Si non o fixeran así o árbitro sinalará a repetición do lanzamento de 6m en caso de que non sexa gol.

Regra 15.- O saque de árbitro/a

15.1 No caso dunha disputa polo balón entre dous ou mais xogadores/as, quedando este retido sen ter claro quen o tiña primeiro e sen infracción as regras por parte de ningures, o árbitro/a indicará “saque de árbitro/a”; serán os dous xogadores/as implicados os que saltarán pola posesión do balón.

Regra 16.- As sancións.

O ciclo completo de sancións disciplinarias está composto por tarxeta amarela, exclusión, tarxeta vermella e tarxeta violeta.

16.1 Deberán sancionarse con amoestación:

- a) Aquelas faltas que deban sancionarse progresivamente.
- b) As infraccións cometidas cando os contrarios están executando un saque ou lanzamento.
- c) O árbitro indicará a amoestación ao xogador ou oficial infractor/a ensinando unha tarxeta amarela.

16.2 Unha exclusión debe sancionarse:

- a) Por faltas repetidas do tipo das que deben ser sancionadas progresivamente.
- b) Por infraccións repetidas cando os contrarios están executando un lanzamento.
- c) Como consecuencia da descualificación dun xogador/a ou oficial durante o tempo de xogo.
- d) O árbitro/a indicará claramente a exclusión ao xogador/a ou oficial ca xestofoma correspondente.

16.3 Deben sancionarse con descalificación:

- a) Si un xogador/a non autorizado a participar no xogo entra no terreo.
- b) Por faltas que poñan en perigo a integridade física do contrario/a.
- c) Por conduta antideportiva grave dun xogador/a ou oficial dentro ou fora do terreo de xogo.
- d) Logo da segunda exclusión do mesmo xogador/a.
- e) Os árbitros/as deberán indicar claramente a descalificación o xogador/a ou oficial infractor levantando a tarxeta vermella.

16.4 Debe sancionarse con descalificación + informe (tarxeta violeta):

- a) Cando un xogador ou oficial é culpable dunha agresión durante o tempo de xogo dentro ou fora do terreo de xogo.
- b) Por unha conduta extremadamente antideportiva por comportamento insultante ou ameazante, de xeito verbal ou non verbal.
- c) Pola intromisión de un oficial ou xogador dende a zoa de trocos, co fin de evitar unha clara ocasión de gol.
- d) Despois de realizar un tempo morto os árbitros/as amosarán claramente as dúas tarxetas, primeiro vermella e logo violeta ao xogador /a ou oficial.

16.5 A sanción dun oficial (amoestación, exclusión ou descalificación) sancionarase ademais cun lanzamento de 6 metros e perda de balón.



TARXETA VIOLETA

A Asemblea da Federación Galega de Balonmán aprobou a Tarxeta Violeta para a tempada 19/20, polo que nesta circular descríbese a súa normativa e acláranse posibles dúbidas que poidan xurdir.

A Tarxeta Violeta utilizarase en categorías base (cadetes e inferiores) ante incidentes reiterados que revistan unha conduta ou comportamento de especial gravidade e transcendencia que poidan afectar ós/ás xogadores/as, árbitros/as ou espectadores/as do encontro, que obriguen á interrupción do mesmo.

O fin desta tarxeta é conseguir que cesen ditos comportamentos ofensivos, tanto por parte dos responsables de ambos equipos coma do público asistente.

Unha vez producida a conduta descrita no paragrafo anterior, o colexiado amosará a Tarxeta Violeta e deberá apereibir ó responsable do equipo ou ó delegado/a de campo.

O protocolo a seguir será o seguinte:

No suposto de que os feitos fosen producidos polo público asistente, o colexiado informará de que a reiteración das condutas ou feitos similares da mesma gravidade, suporán a exhibición da Tarxeta Violeta ó responsable do equipo ó que pertenza o público causante do incidente.

A exhibición da Tarxeta Violeta conlevará que o colexiado deixará de arbitrar o encontro e será o adestrador do equipo ó que lle foi exhibida a tarxeta violeta, tanto a título persoal como colectivo (por incidentes de público), o que continuará arbitrando o encontro ata a súa finalización.

O Comité de Competición, verificará que a Tarxeta Violeta foi debidamente exhibida e dará o partido por perdido cun resultado de 10-0 ó equipo infractor.

A negativa do responsable a continuar arbitrando o encontro será causa de sanción disciplinaria por incumprimento das ordes emanadas dos compoñentes do equipo arbitral.

Os colexiados/as velarán pola aplicación proporcionada desta norma, que en todo caso, ten carácter excepcional.

O Delegado/a de Campo colaborará en todo momento co equipo arbitral a fin de evitar, na medida do posible, a realización desta conduta e no seu caso para identificar a que equipo pertencen os seguidores que provocan os incidentes, o que en todo caso deberá ser debidamente reflexado no acta do partido.

A exhibición da Tarxeta Violeta non exime da imposición das sancións correspondentes recollidas no RRDG polo Comité de Competición da Federación Galega de Balonmán ou polas autoridades competentes, no seu caso.

¿CÓMO VERIFICA O ÁRBITRO/A QUE O ADESTRADOR/A OU RESPONSABLE DO EQUIPO QUE RECIBIU A TARXETA VIOLETA CONTINÚA ARBITRANDO O ENCONTRO?

Se o árbitro/a decide abandonar o pavillón porque a súa integridade física corre perigo, será o delegado/a de campo en colaboración coa mesa, os que deberán comunicar á Federación Galega de Balonmán a finalización do partido e o resultado do mesmo, aínda que sexa irrelevante para a competición.

O colexiado/a debe deixar unha copia do acta e do anexo cubertos cos datos do encontro na parte superior que deberá ser remitida polo club á Federación. Os documentos deberán reflexar o resultado final e ser asinados polo delegado/a de campo e responsables. A comunicación realizarase vía e-mail ó Comité de Competición nun prazo máximo de 24 horas.

¿A QUEN SE LLE AMOSA A TARXETA VIOLETA?

- Cando é un adestrador/a ou responsable o infractor, a el mesmo.
- Cando é o público asistente, debe ser tamén ó adestrador/a do equipo ó que pertenza a persoa infractora, previa advertencia ó delegado/a de campo.

¿CÓMO DEBE IDENTIFICAR O COLEXIADO/A A QUE EQUIPO PERTENCE UN/A AFECCIONADO/A?

En primeiro lugar, o colexiado/a debe realizar unha advertencia ao delegado de campo ou responsable locatario para que este/a trate de calmar a situación ou desaloxar ao público responsable dos feitos. O delegado/a debe confirmar a que afección corresponde o público causante da incidencia, ben a través das forzas de seguridade públicas ou dalgún tipo de proba concluínte, podendo paralizar o encontro durante o tempo que fose necesario.

Regra 17.- Os árbitros/as

- 16.1 Cada partido será dirixido por un árbitro/a.
- 16.2 Os árbitros/as observarán a conduta dos xogadores/as dende o momento que entren no recinto do partido ata que o abandonen.
- 16.3 Fará o sorteo en presenza dos dous capitáns.
- 16.4 As decisións tomadas polos árbitros/as fundadas na observación dos feitos son irrevogables.
- 16.5 Os xogadores/as ou oficiais poderán dirixirse os árbitros/as, de forma correcta e sen protestar para solicitar aclaración sobre a irregularidade ou decisión decidida.

Regra 18.- Xestoforma

Entrar no área de porta

Dobre

Pasos ou reter o balón máis de 3"

Suxeitar, agarrar

Golpear

Falta de ataque

Saque de banda-dirección

Saque de porta

Golpe franco-dirección

Manter a distancia de 3 metros

Xogo pasivo BM7

Gol

Amoestación

Exclusión BM5

Exclusión BM7

Descualificación

Tarxeta azul BM7

Tarxeta violeta

Tempo morto

Permiso para entrar dúas persoas autorizadas

Sinal de advertencia de xogo pasivo

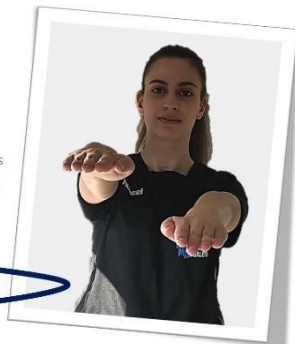
Saque de árbitra



Entrar no área de porteria



Dobres



Pasos, reter o balón mais de 3"







Saque de portería



Golpe franco, dirección



Respetar distancia de 3 m. (BM7) ou 2m. (BM5)







Exclusión
Minibalonmán



Exclusión (BM7)



Descualificación







Advertenza xogo pasivo



Permiso entrar dúas persoas autorizadas en tempo morto



Saque de árbitra