



# MINI-BALONMANO



# ÍNDICE

PRESENTACIÓN	2
REGLAMENTO	5
• TERRENO DE JUEGO	6
• LA PORTERÍA	7
• EL BALÓN	7
• EL ENTRENADOR	8
• LOS JUGADORES	8
• EL ÁRBITRO	9
• DURACIÓN DEL PARTIDO	9
• CAMBIO DE JUGADORES	10
• GOL	13
• SAQUE DE PORTERÍA	13
• SAQUE DE GOL	13
• SAQUE DE BANDA	14
• SAQUE DE ÁRBITRO	14
• GOLPE FRANCO	15
• TIEMPO MUERTO	15
• FAIR-PLAY	22
• PENALTI	22
• MARCADOR	23

# PRESENTACIÓN

El Mini-Balonmano o Mini-Handball se debe entender como una "filosofía" cuyo contenido es esencialmente un juego de balón para niños. Por una parte esta "filosofía" debe integrar las necesidades lúdicas del niño, es decir, transmitirle placer, felicidad y experiencias positivas. Por otra parte, tener una orientación dirigida hacia la metodología y la didáctica de la educación física y deportiva en la edad de la escuela primaria (entre los 6 y 10 años). En consecuencia, el Mini Balonmano creemos que se adapta tanto para la escuela como para el Club, particularmente durante las fiestas deportivas campestres y locales.

Lo que aquí se ofrece a niños y niñas en la escuela primaria deberá orientarse hacia el juego, al ejercicio lúdico y hacia la realización de objetivos socio-afectivos. Para nuestro juego esto significa que la experiencia motriz, la educación del movimiento y la coordinación son tan importantes como el desarrollo de los comportamientos específicos de juego como el espíritu de equipo o un juego limpio ("Con cada uno" y "El uno contra el otro").

Así pues, el juego debe permanecer en un primer plano mientras que el resultado y la ejecución permanecerán más bien en segundo lugar. El Mini Balonmano no es el balonmano de los adultos. No necesita entrenamiento ni táctica alguna. Unas reglas sencillas deberán permitir a los niños jugar el "balón". El Mini Balonmano es una actividad de atracción.

Nuestro grupo de trabajo internacional ha tratado de definir las bases esenciales de la filosofía general del Mini Balonmano. Así, este texto "Mini Handball EHF/IHF" debe dar algunas recomendaciones prácticas en cuanto a la dirección en que se debe practicar el juego con los niños. También debe proporcionar un estímulo que sea capaz de crear actividades en el campo del Balonmano para niños. Este pequeño texto está también concebido como complemento de la promoción en vídeo "EHF/IHF Mini Handball".

Sabemos que numerosos países ya trabajan desde hace tiempo con gran intensidad en este campo. Cada Federación Nacional también deberá desarrollar su propia estrategia de actuación; las condiciones específicas de cada país son diferentes ya que las posibilidades de crear modelos para los niños en el campo de juego también lo son. No olvidemos que un día encontrar tiempo para los más pequeños de nuestra familia del Balonmano podría traer sus frutos. Nuestro texto deberá ayudarnos a encontrar una forma práctica y efectiva de hacer esto.

La utilización de juegos se considera un paso metodológico imprescindible para el desarrollo de los distintos niveles que se reflejan en el texto. Como proceso de enseñanza la relación del niño con el balón, con el compañero y entre ambos con los contrarios, marcan los tres procesos diferenciados del proceso metodológico, en el que, sin duda tienen mayor vivencia los argumentos de diversión, distracción y aproximación al juego que podemos definir como previo a la práctica del Balonmano. Ello supone decir que en ningún caso este planteamiento interfiere a otros modelos, sino, por el contrario, enriquece cualquier otro proceso que tenga relación con las enseñanzas deportivas.

La Real Federación Española de Balonmano, como miembro de la Federación Europea y participante de sus preocupaciones y de sus objetivos, utiliza, como un factor más de divulgación esta publicación para que en la Escuela se introduzca como práctica habitual el Mini-Balonmano, a partir de la base de utilización de las propias instalaciones en donde el uso de la "anchura" de las propias medidas oficiales de las canchas o salas de Balonmano (40 x 20) permite la utilización de un mínimo de dos terrenos de juego en el Mini Balonmano. Las soluciones en relación con las porterías con como una muestra más de la imaginación que los maestros, instructores, monitores y enseñantes del deporte, deben poner al servicio de los juegos de aproximación al Balonmano. La divulgación simultánea del Reglamento, así como de vídeos, deben ser un argumento más de apoyo, que desde las Instituciones se transmitan igualmente a todos los Centros educativos en general.

Esta oferta cubre un pequeño vacío que, si bien algunas iniciativas particulares o locales se habían dirigido en esta dirección, era necesaria para de alguna manera dar a conocer un vehículo único para los generosos esfuerzos que se hacen con el Balonmano en muy distintas vías del territorio español.

Con su difusión, que depende de una buena información de todos, a las Federaciones Territoriales, desde éstas a las Provinciales y Municipios y, confiamos que desde las propias Direcciones de Deporte y educación, se extienda al máximo en todo el territorio. Ese es el objetivo que en este momento a todos nos preocupa: la búsqueda mayoritaria de practicantes de este deporte en el futuro.

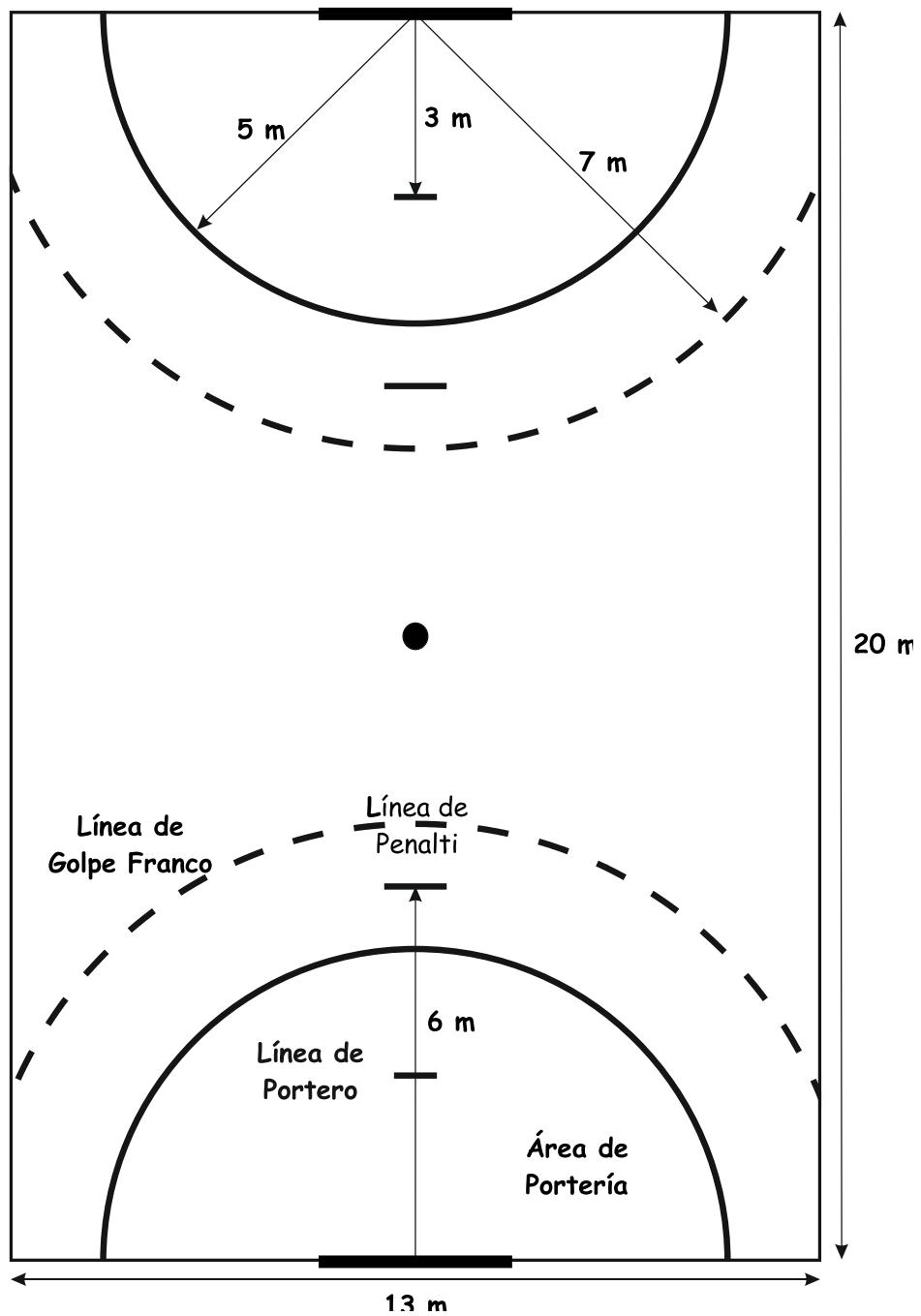
FEDERACIÓN EUROPEA DE BALONMANO  
REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE BALONMANO

# REGLAMENTO MINI-BALONMANO

Tenéis ante vosotros un reglamento nuevo. Las normas son las mismas que en el Reglamento de BALONMANO, pero adaptadas a vuestra edad para que podáis disfrutar corriendo, jugando y aprendiendo este deporte, pero dentro del compañerismo, amistad y respeto. Esta Ys la finalidad del MINI-BALONMANO, seguid mis instrucciones y consultad a vuestro entrenador, árbitro o amigo cualquier duda y seguro que os divertiréis.

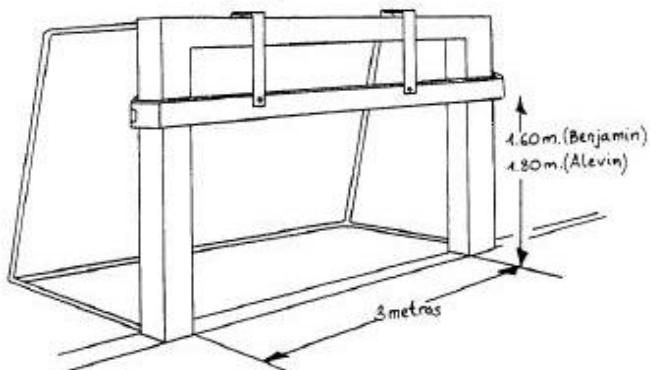
# EL TERRENO DE JUEGO

Aquí tenéis el terreno de juego con las medidas de cada línea indicadas. Los jugadores os podéis mover por todo el campo menos por dentro del área de portería ya que ésta corresponde al portero. Ya sabéis que vuestro equipo tiene que conseguir gol en la portería contraria.



# LA PORTERÍA

La portería es la misma de otras categorías superiores, pero la diferencia es que os ponen un poco más bajo el travesaño. En el dibujo veréis las medidas interiores exactas. Es importante poner una red entre los dos travesaños para evitar los "goles fantasma". Si el balón impacta por encima del travesaño reglamentario, será saque de portería.



# EL BALÓN

¡Os presento el BALÓN! ... Es muy fácil de manejar. No es grande ni pesa demasiado. Tenéis que llegar a manejarlos con una sola mano, con toda facilidad: Podéis cogerlo, pasarlo al compañero, lanzar a portería y conseguir ¡; C@!. Será de cuero [gbhfh]Wt, porque de goma podríais haceros daño. La circunferencia es de 44 cm., para categoría "Benjamín" y de 48 cm. Para "Alevín".



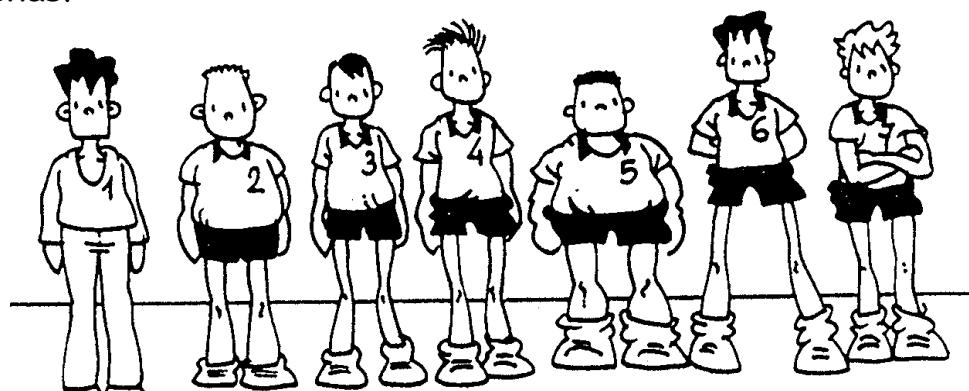
# EL ENTRENADOR

El entrenador o monitor es el que os va a enseñar todo el Reglamento de MINI- BALONMANO. Siempre que no entendáis algo, no dudéis en preguntárselo, por tanto, escuchad sus consejos, ya que os dará instrucciones de cómo tenéis que jugar.



# LOS JUGADORES

Para participar en los torneos, se solicita un mínimo de 5 y un máximo de 12 jugadores inscritos. En el campo solamente podéis jugar a la vez 1 PORTERO y 4 JUGADORES. Todos los inscritos podrán jugar de portero o jugador de campo, pero el portero se cambiará de camiseta (otro color). Es obligación que en cada período actúe un portero diferente. Igualmente todos los jugadores inscritos en acta tenéis que jugar i b'WUfhc como mínimo. ¡Los equipos pueden ser mixtos, niños y niñas!



# EL ÁRBITRO

El árbitro os sancionará todas las irregularidades que se produzcan en el partido, a su vez os va a enseñar y explicar las incorrecciones; de esta forma entenderéis el desarrollo del juego y sus reglas. Si tenéis alguna duda, tanto el árbitro como el entrenador os informarán. La designación de campo será por sorteo.



## DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido se divide en 2 partes, que a su vez se subdividen en 2 cuartos de 10 minutos de juego, con 2 minutos de descanso entre ellos y 6 minutos entre parte y parte.

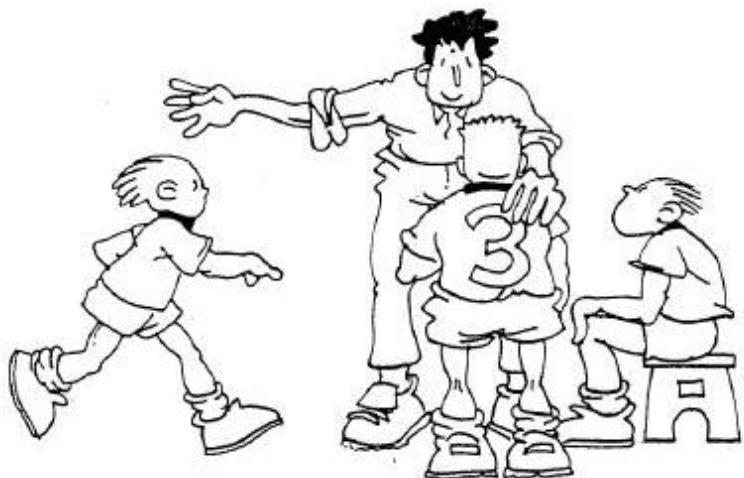
Disponéis de todo este tiempo para disfrutar y pasarlo bien con vuestros compañeros. Pensar que el resultado es lo de menos; lo que realmente importa es conocer bien las reglas.



# CAMBIO DE JUGADORES

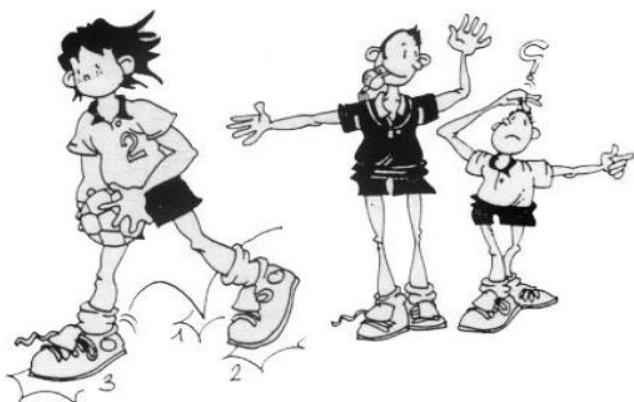
El partido ha comenzado. Todos vais a jugar, pero no a la vez. Recordar que en el terreno de juego hay 4 jugadores de campo y 1 portero por cada equipo. El entrenador, al inicio de cada cuarto, facilitará al árbitro la alineación del equipo. También os va a indicar los cambios (en los descansos) y todo lo que tenéis que hacer para mejorar y no cometer errores. Sólo se podrán efectuar los cambios en:

- \* Los descansos
- \* Por lesión



## SE PERMITE

Siempre podéis dar tres pasos sin botar el balón, pero sólo tres, después debéis pasar a un compañero, botar o lanzar a portería contraria. Si el árbitro señala falta al cometer una infracción, no dudéis en preguntarle el motivo, pero correctamente y sin protestar. Podéis aguantar el balón, sin botarlo ni dar pasos, como máximo 3 segundos. Igualmente se permite cambiar el balón de mano sin perder el contacto con ella.



Dar tres pasos como máximo sin botar el balón

Preguntar al árbitro las infracciones, pero sin protestar



pasos

## SE PERMITE

El portero puede efectuar el saque de invasión de área del equipo contrario desde cualquier punto del área propia, sin esperar que el árbitro lo indique.



Invasión de área

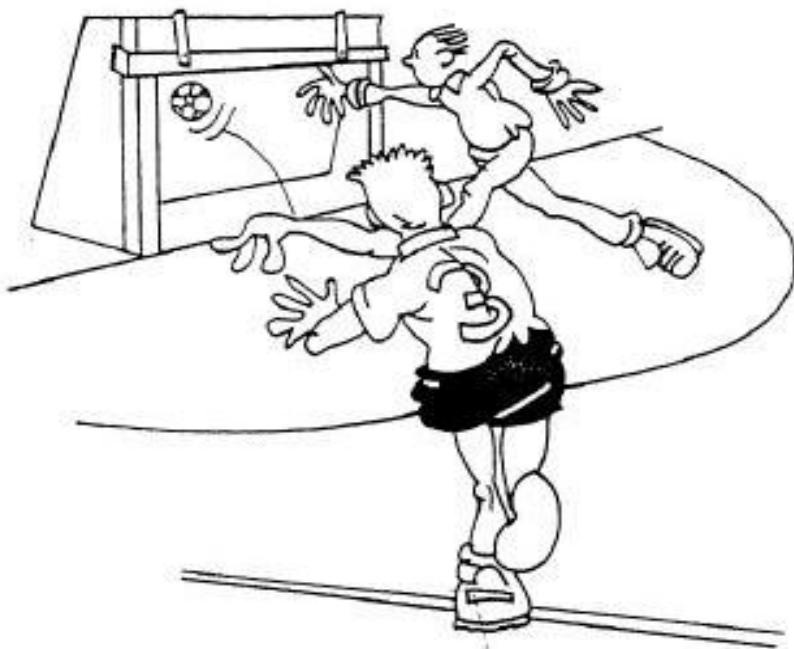


## SE PERMITE

En el "saque de banda", debéis pisar con un pie la línea y se os permite lanzar a portería, si existe posibilidad de marcar gol. No pisar la línea, es falta Yb'VtbfhU'(golpe franco).



Saque de banda  
Indica dirección



## SE PERMITE

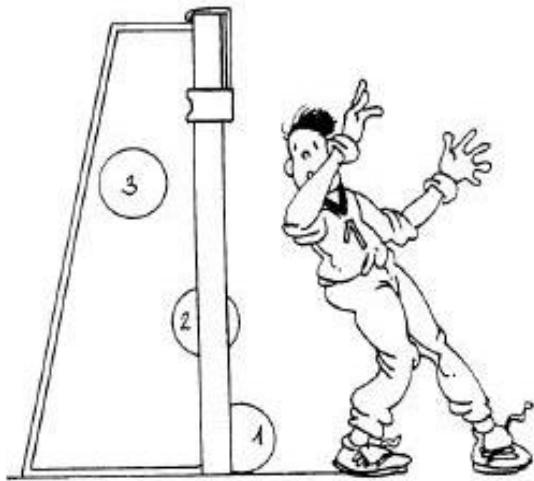
Contactar el balón con todo el cuerpo, excepto rodilla o pie" Igualmente se puede quitar el balón al contrario, pero sólo con la mano abierta y sin tocar al oponente. También se permite ponerse delante del atacante sin utilizar los brazos o piernas para cortar su trayectoria.



Contactar el balón con todo el  
cuerpo

# GOL

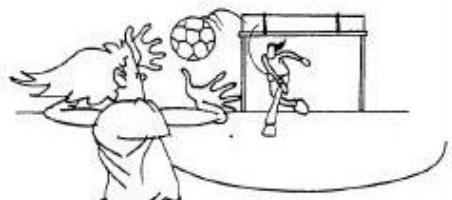
Cualquier jugador, incluso el portero, puede marcar gol. Para conseguirlo, **el balón debe penetrar totalmente en la portería**. En el dibujo veis que el balón nº 1 y 2 no acaban de entrar, sin embargo el nº 3 sí que traspasa la línea, por tanto es **GOL**.



Gol válido

## SAQUE DE PORTERÍA

El "saque de portería" lo realiza el portero XYgXY'WUei ]f' di bhc' XY'zfYU cuando el balón lanzado por un contrario va 'fuera, 'por' a 'línea de fondo.



## "SAQUE DE GOL"

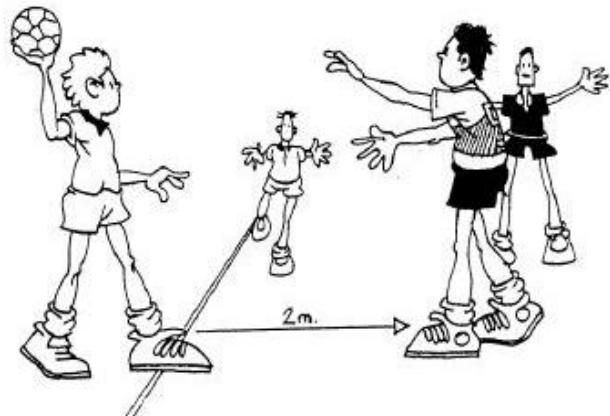
Cuando os han marcado un gol, **el portero inicia el juego pisando la línea de 3 metros**



y 'pasando el balón a un compañero, 'sin necesidad de que el árbitro lo indique. @cg'XYZYbgcfYg'h]YbYb'ei Y'YgdYfUf'U'ei Y'Y'dcfhYfc'fYU]W'Y'gUei Y Zi YfU'XY'U'~#bYU'XY'[ c'dY'ZfUbW'~#f#bYU'X]gW'bhb#bi UE"

## SAQUE DE BANDA

El "saque de banda" se produce cuando el balón traspasa la línea de banda y lo ejecuta el equipo que no tocó el balón en último lugar; entonces lo realiza el equipo beneficiado. Al lanzar el "saque de banda" tenéis que pisar, obligatoriamente, la línea lateral y todos los jugadores del equipo contrario deberán ponerse a 2 metros del lanzador como mínimo. Recordar que si no pisáis la línea, es golpe franco en contra.



## SAQUE DE ÁRBITRO

Al comienzo de cada cuarto se efectuará un saque neutral entre dos jugadores. Es obligación que cada vez lo realice un jugador distinto. Cuando dos o más jugadores del equipo contrario, en disputa por un balón, lo retienen, el árbitro indicará "saque de árbitro"; entonces lanzará el balón al aire y un jugador de cada equipo saltará para hacerse con el balón.



# GOLPE FRANCO

Las faltas cometidas por los defensores entre el área de portería y la línea de "golpe franco" las lanzaréis desde fuera de la línea discontinua. **Los jugadores atacantes no podéis estar dentro de la zona.**



Golpe Franco

Indica dirección



El lanzamiento lo realiza cualquiera y sin que el árbitro os lo indique.

# TIEMPO MUERTO

Para corregir errores, el entrenador de cada equipo puede solicitar un "tiempo muerto" de 1 minuto de duración en cada cuarto del partido. Este "tiempo muerto" sólo será concedido por el árbitro **cuando el balón esté en posesión del equipo solicitante.**



Tiempo Muerto

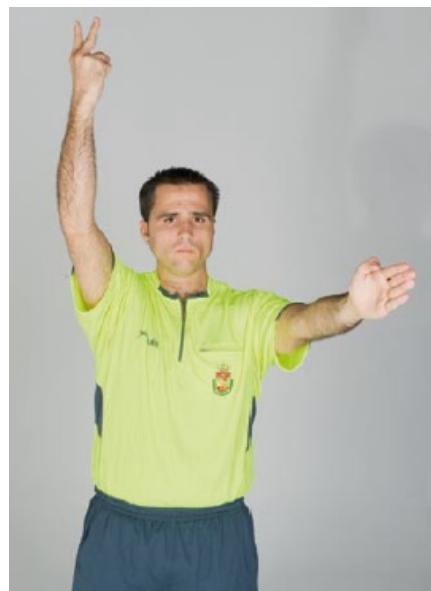


# INCORRECCIONES

Está prohibido penetrar en las áreas de portería (si sois jugadores de campo) o salir de éstas si sois porteros. Se penaliza con penalti (la invasión voluntaria y beneficiosa de la propia área, así como salir de ella el portero. Pasar el balón a vuestro portero estando dentro del área también es penalti (6 metros). Tampoco se puede coger, empujar, golpear o zancadillear a un jugador. Según lo peligroso de vuestra entrada, el árbitro os puede excluir durante DOS MINUTOS, por tanto, vuestro equipo se queda con un jugador menos durante este tiempo.



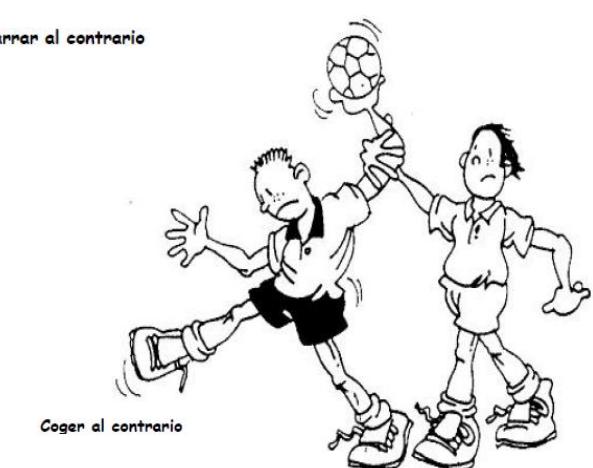
Amonestación - aviso



Exclusión - 2 minutos



Agarrar al contrario



Coger al contrario

# INCORRECCIONES



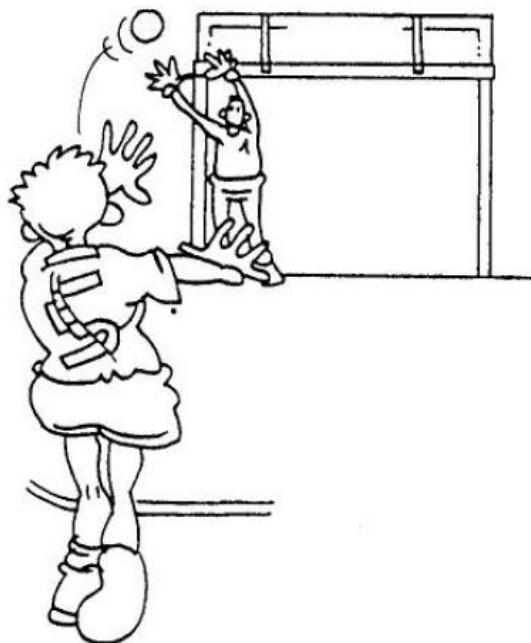
Zancadillear a un jugador

El portero no puede  
salir de su área



Entrar dentro del área

Pasar a vuestro portero

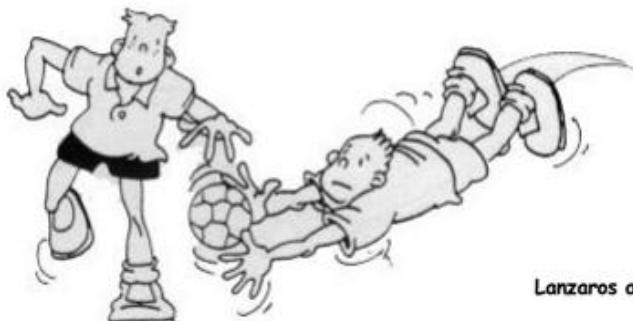


# INCORRECCIONES

Tampoco se puede correr con el balón más de tres pasos sin botarlo, lanzarlo o pasarlo a un compañero. Ni lanzarse a por un balón, en disputa con el contrario. Tampoco se puede golpear o molestar al contrario con o sin balón controlado. Defender dentro del área para interferir o hacer falta a un contrario es penalti (6 metros).



*Correr con el balón sin botar*



*Lanzaros a por un balón*

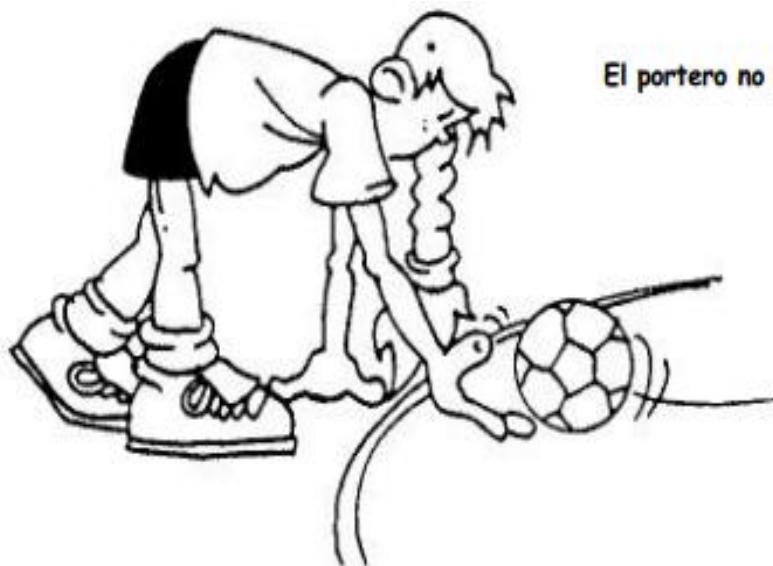


*Defender dentro de vuestra  
área es penalti (6 metros)*



## INCORRECCIONES

Recordar que el portero no puede salir del área de portería con o sin balón y no puede coger el balón parado o rodando fuera de su área. Todo esto está sancionado con golpe franco. Igualmente los jugadores de campo no podéis coger el balón rodando dentro del área de portería (golpe franco). Tenéis que esperar a que salga de ella.



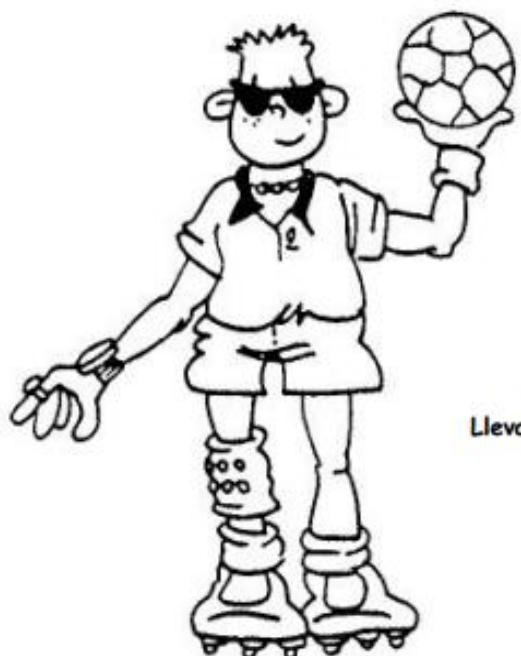
El portero no puede salir del área



golpear el balón con los pies

# INCORRECCIONES

No podéis entrar al terreno de juego con objetos peligrosos (colgantes, brazaletes, relojes, anillos, pendientes, etc.) No podéis golpear voluntariamente el balón con los pies. Tampoco podéis ir botando el balón con las dos manos. Esta incorrección es "dobles" y golpe franco en contra.



Llevar objetos peligrosos



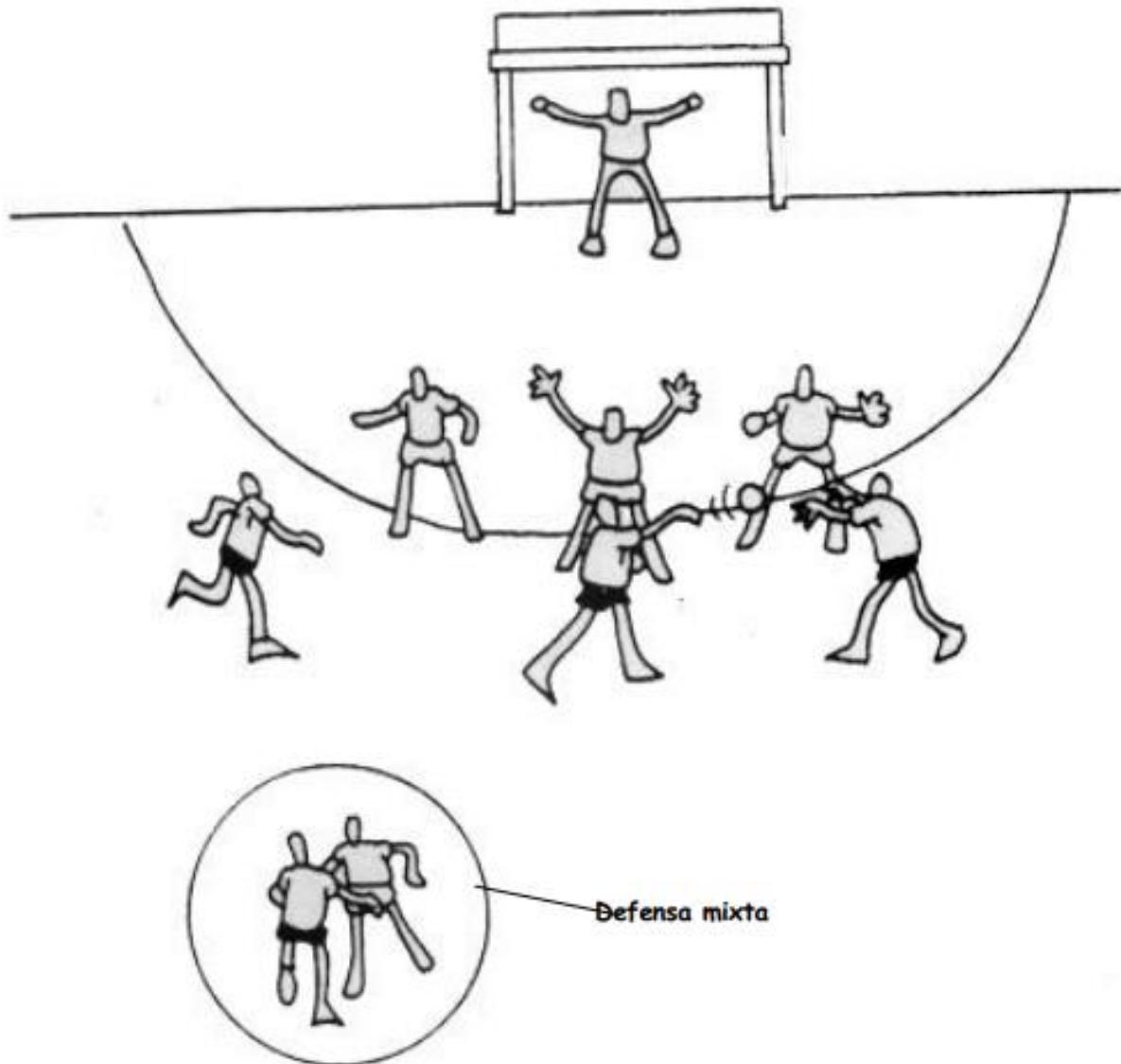
Botar el balón con dos manos

Dobles



# INCORRECCIONES

Se prohíbe realizar defensas mixtas (defender individual a un solo jugador). Los equipos no pueden conservar la posesión del balón durante un tiempo excesivo o hacer acciones que demuestren que el equipo renuncia a marcar gol.



Se recomienda realizar defensas individuales. Si se realizan defensas no permitidas, en un primer momento el entrenador será informado de la incorrección y una segunda acción antirreglamentaria se penalizará con penalti en contra.

# FAIR-PLAY

Insultar o realizar acciones o gestos de menosprecio o protesta hacia los compañeros, adversarios, técnicos, árbitros o público **será sancionado con penalti (6 metros) y posterior posesión del balón para el equipo contrario** (el portero inicia el juego como si se trata de "saque de gol"). Se sancionarán de igual forma las ~~U[fYg]cbYg'mmismas~~ acciones realizadas por los entrenadores y que vayan dirigidas al árbitro, público o adversarios.

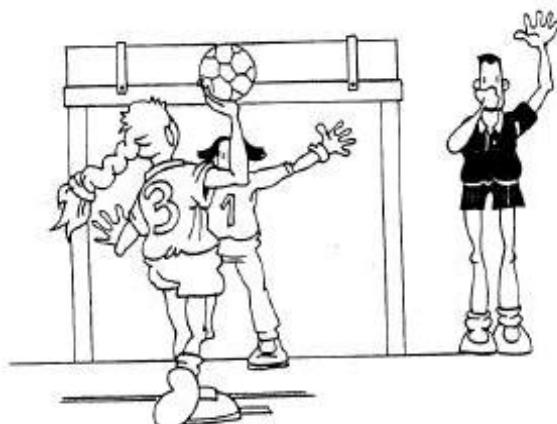


Fair-Play



## PENALTI (6 METROS)

Es el lanzamiento más importante; casi gol...; sólo el portero puede evitarlo y sin salir por delante de la línea de penalti. El resto de jugadores tiene que estar fuera de la línea de "golpe franco" y a dos metros del lanzador. **Este lanzamiento lo realizará el mismo jugador obstaculizado o perjudicado y cuando el árbitro lo indique.**



## MARCADOR

El valor del gol marcado es igual a 1. Cada partido se divide en dos partes con dos cuartos cada parte. Cada cuarto se puntuará de forma independiente con 2 puntos en caso de ganar o 1 punto en caso de empate. De esta forma el resultado del partido podrá ser de 7-1, 6-2, 5-3, 4-4 ó 8-0, sin importar en ningún caso el número de goles a favor o en contra.

7@5 G=: =75 7=ê B

.....9`j Ucf 'XY`dUfh]Xc`[ UbUXc`Yg`][ i U`U`&`di bhcg`mY`XY`dUfh]Xc`Ya dUhUXc  
XY`%di bhc`9b`WUgc`XY`Ya dUhY`U`di bhcg`Yb`U`WUg]Z]WUf`bžgY`hYbXfz`Yb`  
WYbhU`cg`di bhcg`cVhYb]Xcg`dcf`WUf`hcg`hchU`Yg`"