Federación Balonmano Comunitat Valenciana

REGLAMENTO MINIHANDBOL
ALEVÍN / BENJAMÍN

Temporada 2026-2027
Reglas de juego

#COMUNITAT DEL HANDBOL

Comunitat Valenciana COMUNITAT DE L'ESPORT
COMUNITAT VALENCIANA
GENERALITAT VALENCIANA Presidència
GOVERN PROVINCIAL ALACANT La Dipu dels pobles
Diputació de Castelló
DV | Diputació de València

INDICE

EL ENTRENADOR

EL ÁRBITRO

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

REGLA 2: LA PORTERÍA

REGLA 3: LA DURACIÓN DEL PARTIDO

REGLA 4: TIEMPO MUERTO, UN PARO PARA “PENSAR”

REGLA 5: LA PELOTA

REGLA 6: LOS/AS JUGADORAS

REGLA 7: EL ÁREA DE PORTERÍA

REGLA 8: LOS GOLES

REGLA 9: EL SERVICIO DE CENTRO

REGLA 10: EL LANZAMIENTO DE 6 MTS

REGLA 11: LO QUE SE PERMITE

REGLA 12: LO QUE HAY QUE NO HACER

REGLA 13: COMPORTAMIENTO CON EL CONTRARIO

REGLA 14: ES OBLIGATORIO

REGLA 15: SANCIONES DISCIPLINARIAS

EL ENTRENADOR

El entrenador/a es la persona que día tras día trabaja y se relaciona con el/la niño/a. De su trabajo depende el futuro deportivo de los niños que aprenden cualquier deporte.

La actitud y los conocimientos del entrenador/a se convierten en el elemento central en el momento de elaborar un nuevo proceso metodológico para la iniciación al balonmano.

La conducta de **FAIR-PLAY** que el entrenador/a demuestre se transmitirá, por mimetismo e imitación, a los jugadores/as así como al público que asiste al campo. Ningún niño/a jugará con desmedida agresividad si su entrenador/a no se lo permite. Ningún jugador/a tendrá una conducta de desprecio hacia los demás si su entrenador/a le educa bajo los principios del **FAIR-PLAY.**

El entrenador debe inculcar a los niños/as que competir, divertirse y perder no son términos antagónicos. La dureza de un deporte de contacto no se contradice, al contrario, sino que pasa por mejorar en la calidad de los recursos técnicos y tácticos. Hagamos olvidar al niño/a la necesidad de la victoria a cualquier precio. La victoria en el juego es participar de forma honesta, divertida, con ánimo de superación y esfuerzo continuo.

La preparación de las sesiones y partidos, su implicación desde el banquillo (siempre atento a todas las acciones del juego), sin actitudes indolentes ni pasivas, su capacidad para ser ejemplo para jugadores, familiares, su interacción positiva con los demás entrenadores, la atención hacia las necesidades de todos los niños/as son los elementos claves para desempeñar su tarea de forma correcta.

EL ARBITRO

El árbitro, como figura moderadora de la actividad deportiva, está necesariamente implicado en esta propuesta de esta adaptación normativa. Su misión es dejar de ser un simple juez imparcial por ser la de un/a educador/a que colabora para que el juego y la competición se desarrollen de la mejor manera posible para que permitan a todos los niños participantes la máxima asimilación de los contenidos deportivos y no deportivos (valores).

El árbitro aplicará las normas con justicia procurando que el juego sea dinámico, con el máximo respeto hacia las reglas del juego y sus participantes, siempre preservando la integridad física de todos los participantes.

Su labor educativa pide la máxima implicación en el juego: moviéndose alrededor del espacio (sin quedarse estático en una posición), sin actitudes pasivas e indolentes, observando siempre con la máxima atención las acciones del juego, dialogando cuando sea necesario con los niños (para informarles y corregirles) y con los técnicos de cada equipo (para que todos los participantes se impliquen al máximo en los objetivos del juego).

Es necesario que su **ACTITUD ARBITRAL** se adapte a la edad y desarrollo físico de los niños. Adaptará su lenguaje para que sea comprendido por los participantes, intervendrá en los momentos de confusión del juego (deteniéndolo y aclarando conceptos), fomentará la acción dinámica y positiva de todos los jugadores.

#COMUNITAT DEL HANDBOL

En concreto procurará siempre que su silbato sea una señal inequívoca de parada del juego. Debe hacerse escuchar sin ser estridente y, en muchos casos, explicar claramente que ha silbado, siempre hablando cara a cara con los niños que han intervenido en la acción. Antes de aplicar las sanciones disciplinarias previstas en estas reglas procurará la corrección verbal y cuando sea necesario, la charla seria con los participantes que no respeten de forma continuada las normas.
En concreto, su acción de silbar tendrá en cuenta cuatro aspectos: señal auditiva, señalización con los brazos, actitud facial y explicación verbal.

- **Señal auditiva:** con el silbato, signo de paro inmediato en el juego, cuando observe alguna acción a penalizar según las normas. El tono será el adecuado al ambiente y edad de los participantes, siempre con la intención de que sea escuchado.

- **Señalización con los brazos:** de forma inmediata a la señal acústica, señalará claramente con los brazos el campo del equipo sancionado y el lugar exacto desde donde es necesario poner de nuevo en juego la pelota. En caso de confusión, reclamará para sí la pelota para hacer las explicaciones oportunas

- **Actitud facial:** Procurará ser empático con su expresión facial. Transmitirá sensaciones de enfado, emoción, sorpresa, alegría, tristeza... en función de las acciones de los participantes, creando un ambiente de cooperación entre todos.

- **Explicación verbal:** siempre que sea necesario dirá en voz alta la sanción señalizada.

Estos cuatro aspectos serán esenciales en la función arbitral en las primeras edades y, a medida que el desarrollo del conocimiento del juego mejore, se irá simplificando en beneficio de un juego más dinámico.

REGLA 1: EL TERRENO DE JUEGO

.1. El Mini-Handbol Alevín y Benjamín se juega en una pista rectangular. Los tamaños recomendados son:
   - Reducido 20 x 15 m (partidos con 5 jugadores/as + portero/a)
   - Normal 40 x 20 m (partidos con 6 jugadores/as + portero/a)

.2. En el centro del terreno de juego, dividiendo éste en dos partes iguales, se encuentra la línea central. En la mitad de ésta se inicia el juego en cada período del partido.

.3. En cada extremo del campo se encuentra el área de portería delimitada de la siguiente forma:
   - **Reducido 20 x 15 m** Semicircular de 5 mts. medio de la portería
   - **Normal 40 x 20 m** Área de 6 mts.

1.4. Línea de golpe franco, de la siguiente forma:

- **Reducido**
  No hay área de golpe franco: los golpes francos que se decretan cerca del área de portería deben ejecutarse a 2m de la línea del área de portería. El saque es libre: se puede lanzar directamente a portería o dar un pase a un compañero. Este pase no se puede interceptar.
- **Normal**
  Hay área de golpe franco: los golpes francos que se decretan cerca del área de portería deben ejecutarse desde la línea de 9 mts. El saque es libre: se puede lanzar directamente a portería o dar un pase a un compañero. Este pase no se puede interceptar.

1. El punto de penalti:
   Está formado por una línea de 1 m de longitud, trazada a 6 m de la línea de fondo (en campos reducidos), paralela a ésta y centrada respecto a la portería. En los campos de 40 x 20 m se lanzará desde la línea de 6 mts.

REGLA 2: LA PORTERIA

2. La portería, colocada en cada una de las líneas de fondo del campo y centrada respecto al área:
   - 3 x 1,80 mts. de altura (recomendable en campos reducidos)
   - 3 x 2 mts. de altura para partidos categoría alevín.

REGLA 3: LA DURACION DEL PARTIDO

3. El partido se divide en períodos:
   4 períodos de 12' cada uno con un descanso de 2 minutos.
   Entre el 2º y 3º período el descanso será de 5 minutos y se procederá al cambio de terreno de juego.

REGLA 4: TIME OUT, UNA PARADA PARA "PENSAR"

4.1 Los entrenadores/as podrán solicitar un tiempo muerto de un minuto durante todo el partido, pero nunca en un mismo período. El árbitro sólo lo concederá cuando la pelota esté en posesión del equipo solicitante o después de haber conseguido un gol válido cualquiera de los dos equipos y antes de que se produzca el saque de gol.

4.2 No se podrán producirse cambios de jugadores/as después del tiempo muerto.

REGLA 5: EL BALON

5. La pelota, sin distinción alguna por motivos de sexo, tendrá un tamaño de:
   - **Benjamines.**

   Medida: diámetro de 46 – 48 cm. Peso: de 200 a 290 gramos.

- **Alevines.**

Medida: diámetro de 48 – 50 cm. Peso: de 300 a 315 gramos.

REGLA 6: LOS/AS JUGADORAS

6.1. Cada equipo está formado por el siguiente número de jugadores/as:

Benjamines / Alevines

Desde 6 a 16 jugadores/as.

- 4-5 jugadores/as de campo + 1 portero/a de forma simultánea en campos reducidos.
- 5-6 jugadores/as de campo + 1 portero/a de forma simultánea en campos normales.

6.3. Cualquier jugador/a inscrito en acta puede hacer de jugador o portero indistintamente, siempre y cuando su vestimenta sea diferente respecto a los demás jugadores/as (peto). Es necesario valorar la posibilidad de que el máximo de jugadores haga de porteros.

6.3. Normativa de alineación:

Dado que se busca la máxima participación en estas categorías y que se permitirá alinear un máximo de 16 jugadores/as, se determina que cada jugador participará siempre al menos en dos períodos enteros (en caso de 10 jugadores o menos) y siempre al menos en un período entero (en el caso de alinear a más de 10 jugadores).

6.4. En categoría Benjamín es obligatorio poner un portero/a diferente en cada período del partido. En categoría alevín será necesario, como mínimo, utilizar 2 porteros diferentes durante el transcurso del partido. En caso de incumplimiento, se sancionará al equipo infractor con la pérdida del partido, dando como resultado del partido el de 8-0 a favor del equipo no infractor.

6.5. Los cambios por sanción disciplinaria o por lesión se efectuarán por la zona de cambios, entre la línea de medio campo y una señal a 4,5 m del banquillo. En caso de que un jugador/a alineado en pista no pudiera continuar en juego a causa de una lesión grave, será el árbitro quien deberá autorizar el cambio. No se podrán realizar cambios de portero-jugador dentro del mismo período de tiempo.

6.6. El entrenador/a deberá entregar al árbitro, al inicio de cada período, la alineación que presentará.

REGLA 7: EL AREA DE PORTERIA

7.1. El área de portería es de uso exclusivo del portero/a. Además:

Los porteros podrán jugar como un jugador más hasta la línea de medio campo, sin poder marcar gol. De esta forma, podrán participar más en el juego y podrán apoyar el juego de ataque de su equipo, sin crear un desequilibrio decisivo ante las defensas individuales en todo el campo.

7.2. Se prohíbe a los jugadores/as de campo pasar la pelota a su portero/a cuando éste/a esté dentro del área de portería (se sancionará con golpe franco).

7.3. Se prohíbe a los jugadores/as de campo tocar o coger la pelota mientras ésta se encuentra parada o rodando por la superficie del área de portería. Se sancionará con golpe franco si el jugador es defensor o con saque de portería si es atacante. Si el balón queda parado en el área de portería sólo podrá volver a ponerse en juego mediante un saque de portería.

7.4. Se produce invasión de área cuando cualquier jugador/a de campo toca esta o la línea que la delimita con cualquier parte de su cuerpo y con el fin de obtener ventaja sobre su oponente (a sancionar con golpe franco). El saque por invasión de área de un jugador atacante la podrá realizar el portero/a desde cualquier punto del área de portería, dando así al juego una mayor fluidez.

7.5. Si la invasión de área se produce por un jugador/a defensor/a cuando éste se encuentra con un oponente directo con balón, obteniendo así una clara ventaja defensiva sobre el atacante en una clara situación de gol, la sanción será de lanzamiento de 6 mts. (penalti). Si sólo se encuentra pisando la línea, se tendrá en cuenta el concepto de zona gris, y sólo será golpe franco.

REGLA 8: LOS GOLES

8.1. Sólo se considera gol cuando la pelota supera totalmente la línea de portería.

8.2. Cualquier jugador/a de campo podrá marcar gol (a excepción del portero regla 7.1.)

8.3. Como en todos los partidos de balonmano, el valor de los goles es igual a uno.

8.4. Cada partido se divide en 4 períodos. A cada período ganado le corresponden TRES puntos, en caso de empate DOS puntos y la pérdida del periodo UNO. Los puntos obtenidos al final de cada partido por ambos equipos contrincantes serán acumulables por el resultado final del partido.

Ejemplos:

PERIODO ganado 3 puntos
PERIODO empatado 2 puntos
PERIODO perdido 1 punto
La suma total de los puntos en cada encuentro será de 16 puntos

1ª parte			2ª parte			3ª parte			4ª parte			FINAL PARTIDO		
Equipo	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**
A	8	**3**	A	4	**2**	A	6	**3**	A	9	**1**	A	27	**9**
B	5	**1**	B	4	**2**	B	1	**1**	B	10	**3**	B	20	**7**

1ª parte			2ª parte			3ª parte			4ª parte			FINAL PARTIDO		
Equipo	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**	**Equipo**	**goles**	**puntos**
A	8	**3**	A	10	**3**	A	12	**3**	A	12	**3**	A	42	**12**
B	0	**1**	B	1	**1**	B	3	**1**	B	2	**1**	B	6	**4**

En la **categoría benjamín** no se contabilizarán los goles, el resultado final será 0-0

#COMUNITAT DEL HANDBOL

8.5. La reanudación del juego después de la consecución de un gol se efectuará:
Por parte del portero, desde cualquier punto del área de portería.

REGLA 9: SAQUE DE CENTRO

9.1. El inicio de cada parte o período del partido se efectuará:
El servicio inicial de cada período se realizará de forma alternativa, desde el centro del campo, por parte de cada uno de los equipos a partir de un sorteo inicial.

9.2. La designación de campo, antes del servicio de centro que inicia el partido, se efectuará por sorteo.

REGLA 10: EL LANZAMIENTO DE 6 MTS

10. El lanzamiento de penalti se realiza desde detrás de la línea de 6 m.

REGLA 11: QUE SE PERMITE

11.1. Jugar la pelota con cualquier parte del cuerpo (excepto el puño) por encima de las rodillas y desde cualquier posición (derecho, sentado, de rodillas, estirado).
11.2. Retener la pelota en las manos un tiempo máximo de 5 segundos.
11.3. Dar un máximo de tres pasos con la pelota en la mano.
11.4. Dar tres pasos, botar y dar de nuevo tres pasos antes de pasar o tirar.
11.5. Progresar botando o rodando el balón sin límite de tiempo (evitando el juego pasivo), posteriormente cogerlo o recogerlo con dos manos antes de pasar o tirar.
11.6. Cambiarse la pelota de mano sin perder el contacto con ella.

REGLA 12: QUE NO SE PERMITE

12.1. Utilizar el puño para jugar.
12.2. Botar la pelota con las dos manos a la vez.
12.3. Pasarse la pelota de mano a mano perdiendo el contacto con ella. (No se sancionarán las malas de recepciones).
12.4. Botar, coger la pelota con una o dos manos y volver a botar.
12.5. Realizar el saque de banda sin pisar la línea correspondiente.
12.6. En los equipos, conservar la posesión de la pelota en un tiempo excesivo o realizar otras acciones que demuestren que ese equipo renuncia claramente a intentar marcar gol. (Juego pasivo).
12.7. Realizar defensas mixtas o en zona.
12.8. El sistema defensivo será individual en el propio campo, permitiendo las ayudas defensivas.
12.9. En caso de que el equipo haga uso de estas defensas será el árbitro quien, en la primera ocasión y mediante una gestoforma específica dará un AVISO al equipo y al entrenador/a. Si se reitera el uso de defensas se sancionará con un lanzamiento de 6 mts. (penalti).

12.10. Efectuar el lanzamiento de penalti sin que el árbitro lo autorice previamente mediante el oportuno toque de silbato. Se repetirá el lanzamiento.

REGLA 13: EL COMPORTAMIENTO

A) Se permite:

13.A.1. Quitar la pelota al adversario/a cuando está botándola o la tiene en la mano, siempre y cuando el defensor/a no realice, durante la acción, ningún tipo de contacto físico utilice el puño o demuestre un exceso de agresividad o dureza. La utilización de alguno de estos recursos se sancionará con golpe franco excepto cuando el defensor/a evite, gracias a una infracción, una clara ocasión de gol siendo dicha acción castigada con penalti.

13.A.2. Bloquear la trayectoria de desplazamiento del jugador adversario, si éste tiene la pelota, con el tronco siempre y cuando el bloqueador no se encuentre en movimiento ni utilice los brazos o piernas en su acción (se sancionará con golpe franco).

B) Se prohíbe.

13.B.1. No se permite ningún contacto con el adversario sin pelota, sólo el de control.

13.B.2. Empujar, coger, golpear o realizar cualquier acción que ponga en peligro la integridad física de los compañeros o adversarios (se sancionará con golpe franco o penal y con sanción disciplinaria).

13.B.3. Para los adversarios, colocarse a menos de 2 mts. de la pelota en un penalti, golpe franco o saque de banda (se sancionará con golpe franco y sanción disciplinaria).

13.B.-4. Insultar o realizar acciones o gestos de desprecio o protesta hacia los compañeros, adversarios, técnicos, árbitros o público. **La sanción para estas acciones será la de penalti en contra y posterior posesión de pelota para el equipo contrario**, desde el centro del campo, además de la sanción disciplinaria correspondiente. Se sancionará de igual modo las acciones incluidas en este apartado realizadas por los entrenadores/as y que vayan dirigidas al árbitro, público o adversarios (técnicos/as o jugadores/as).

REGLA 14: ES OBLIGATORIO

14.1. Al empezar cada partido y a su finalización habrá un saludo protocolario entre todos los participantes: jugadores/as, entrenadores/as y árbitros. Será el árbitro/a el encargado/a que esta circunstancia se produzca.

14.2. **Tirará el penalti al mismo jugador/a que haya sido obstaculizado o perjudicado.**

REGLA 15: SANCIONES DISCIPLINARIAS

15.1. Amonestaciones y exclusiones:

Las amonestaciones en **categoría BENJAMIN** serán primero tarjeta amarilla más una explicación verbal y las exclusiones (en caso de conducta excesivamente agresiva), **representarán la exclusión del jugador, pudiendo sustituirse por otro compañero,** por un periodo de 2 minutos.

Las amonestaciones en **categoría ALEVIN** serán primero tarjeta amarilla más una explicación verbal y las exclusiones (en caso de conducta excesivamente agresiva), **representarán la exclusión del jugador,** por un periodo de 2 minutos. Quedando el equipo en inferioridad por el tiempo de exclusión.

15.2 Se sancionará con descalificación (tarjeta roja):

Toda conducta antirreglamentaria o antideportiva de carácter muy grave que vaya en contra del reglamento y que se realice tanto dentro como fuera del terreno de juego.

RESUMEN REGLAMENTO

MINIBALONMANO	
Terreno de juego.	**Reducido** - 20 x 13 m. espacio de juego - Área de penalti 5 m. - Línea de penalti a 6 m. - 3 x 1.8 m. portería alevín **Normal** - 40 x 20 m. espacio de juego
Balón	- Alevín Talla 0 - Benjamín Talla 00
Tiempos de juego	- 4 periodos de 12 minutos - 1 min. De descanso entre la 1ª y 2ª parte - 5 min. De descanso entre la 2ª y 3ª parte - 1 min. De descanso entre la 3ª y 4ª parte
Participación	- Todos juegan - Cambiar al portero durante el partido - 5 /6 jug. depende del espacio de juego
Numero jugadores/as en función de las medidas del terreno de juego	- Reducido 20 x 15 m. 5 jugadores/as y portero/a - Normal 40 x 20 m. 6 jugadores/as y portero/a
Saque inicial	- Por sorteo
Bote y retención del balón	- 5 segundos máximo
Defensa	- Individual a partir del medio campo

#COMUNITAT DEL HANDBOL