



TAUPADA TXAPELKETA

Eskubaloi egokitua

La TAUPADA TXAPELKETA es un proyecto integrador y socialmente responsable con equipos formados por personas con discapacidad. Los objetivos de esta competición son la normalización de la práctica del balonmano en este colectivo, para posibilitar en un futuro, romper muchas de las barreras que excluyen del deporte a personas con discapacidad y con el objetivo principal de la inclusión a través del deporte.

El lema de la TAUPADA TXAPELKETA:

MÁS DEPORTIVIDAD MENOS COMPETITIVIDAD

ADAPTACIONES AL REGLAMENTO DE BALONMANO

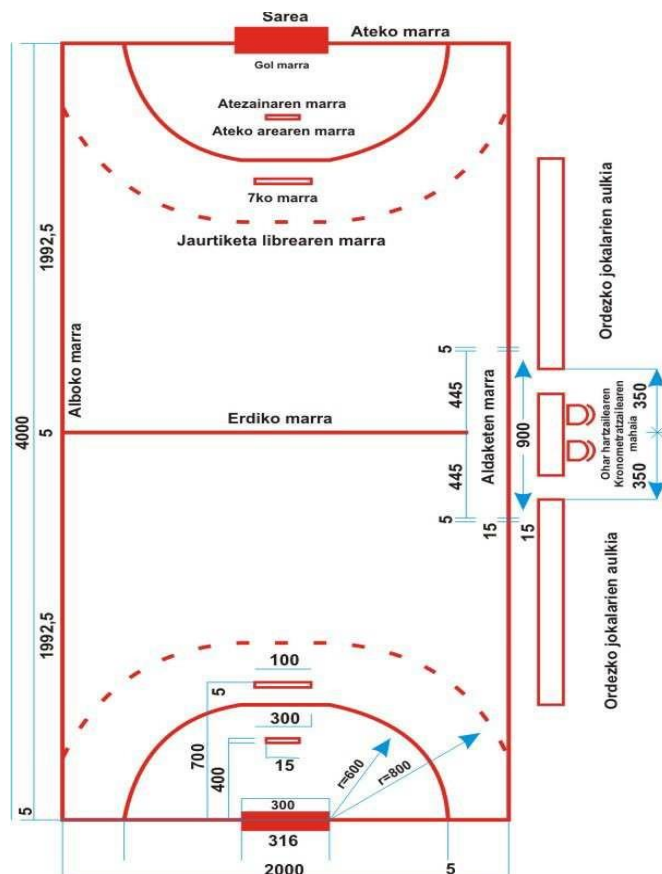
1. DIMENSIONES DEL CAMPO DE JUEGO Y PORTERÍAS

1.1. Forma y dimensiones del campo de juego.

El campo de juego es un rectángulo de 40m de largo y 20m de ancho.

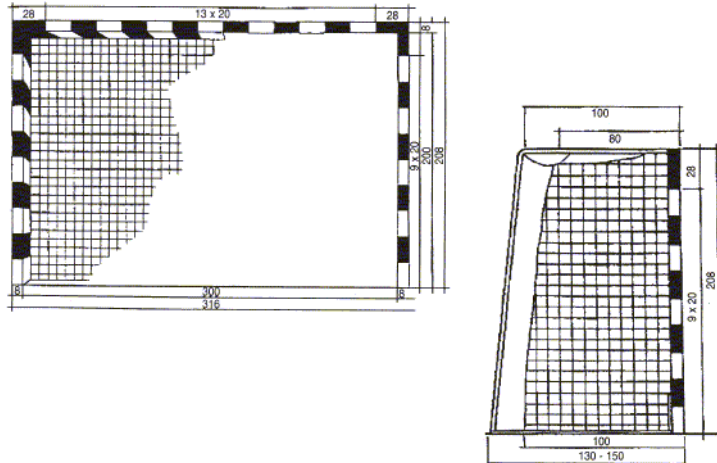
Señalización básica.

- La línea de golfe franco está a 9 metros de la portería.
- El punto de penalti está a 7 metros de la portería.
- La línea de área de portería está a 6 metros de la portería.



1.2. Formas y dimensiones de las porterías

La portería debe medir 3m de ancho por 2m de alto



2. COMPOSICIÓN DE LOS EQUIPOS. ROTACIÓN Y SUSTITUCIÓN DE JUGADORES/AS.

2.1. Composición de los equipos.

Jugadores/as en el terreno de juego: En el terreno de juego, y al mismo tiempo, debe haber un máximo de 7 jugadores/as (6 jugadores/as de campo y un/a portero/a).

Auxiliar en el terreno de juego: Si algún club considera que un/a jugador/a precisa de ayuda de un auxiliar en pista para participar en el encuentro, deberá hacerlo saber a la organización del campeonato. El auxiliar en pista, deberá llevar un peto y no podrá ser parte del juego, salvo para ayudar en la comprensión del juego.

2.2. Tipos de jugadores

La edad mínima para poder participar en la TAUPADA TXAPELKETA es de 14 años.



Los equipos, antes de iniciar la TAUPADA TXAPELKETA, deberán enviar un listado de los/as jugadores/as que vayan a participar en cualquiera de los encuentros del campeonato, esta lista podrá ampliarse en caso de nuevo fichaje. Los datos necesarios son: nombre y apellidos y dorsal.

El/la jugador/a que precise de auxiliar se le debe permitir recibir y pasar el balón libremente sin interferencia de ningún oponente.

Se catalogarán jugadores, denominados como jugadores azules. Los/as jugadores/as azules serán aquellos/as que tienen habilidad suficiente para influir de manera significativa en el resultado del partido.

Cada equipo identificará a sus jugadores/as azules.

No pueden jugar más de 2 jugadores azules a la vez.

2.2. Rotación y sustitución de jugadores/as.

a) Tiempos de juego

Todos/as los/as jugadores/as deben jugar en los dos períodos y un mínimo de 10 minutos contando el total del partido, salvo lesión o situaciones extraordinarias que será notificada en mesa.

Excepciones: los jugadores que necesiten auxiliar no tienen un mínimo de minutos de juego.

b) Descanso

Ningún jugador puede jugar más de 35 minutos.

Excepciones: El o la portero/a podrá jugar los 40 minutos, siempre y cuando sea la única persona que juegue en dicha posición.



3. DURACIÓN DE LOS ENCUENTROS.

La duración del partido es de dos tiempos de 20 minutos de juego, con descanso de 5 minutos entre cada parte.

4. MATERIAL.

Balón Talla 1: De 50 a 52 cm. y 315 grs. de peso como mínimo.

5. REGLAS TÉCNICAS.

5.1. Área de portería.

Sólo el/la portero/a puede estar en el área de portería y, por tanto, todo/a jugador/a de campo que, con cualquier parte de su cuerpo, toque el área de portería, incluida la línea de área de portería, se considera que ha penetrado en ella y debe ser sancionado por ello.

5.2. Cómo puede jugarse el balón.

Se permite:

a) Lanzar, golpear, empujar, golpear con el puño, parar o coger el balón con ayuda de las manos, brazos, cabeza, tronco, muslos y rodillas.

b) Dar 3 pasos como máximo, con el balón en las manos. Se considera pasos:

- Cuando un/a jugador/a, con los dos pies en contacto con el suelo, levanta uno y lo vuelve a colocar en el suelo o levanta o desplaza un pie.

- Cuando un/a jugador/a, con un pie en el suelo, recepciona el balón y toca a continuación el suelo con el otro pie.



- Cuando un/a jugador/a en suspensión toca el suelo con un solo pie y vuelve a saltar sobre el mismo pie, o toca el suelo con el otro pie.
- Cuando un/a jugador/a en suspensión toca el suelo con los dos pies al mismo tiempo y levanta un pie y lo vuelve a colocar en el suelo o desplaza un pie.

5.3. Comportamiento con el contrario.

Se permite:

- a) Utilizar los brazos y las manos para apoderarse del balón.
- b) Quitar el balón al contrario con la mano abierta y desde cualquier lado, sin golpear al contrario.
- c) Bloquear el camino al contrario con el tronco, aunque no esté en posesión del balón.

5.4. Saque de banda.

El/la jugador/a que ejecuta el saque de banda debe mantener un pie encima de la línea de banda hasta que el balón haya salido de su mano.

5.5. Saque de portería.

El saque de portería debe ejecutarse sin toque de silbato y desde el área de portería.



5.6. Poner el balón en juego después de falta.

Después de falta se pone el balón en juego sin toque de silbato y, principalmente, desde el lugar en que se cometió la falta.

Si este lugar está situado entre las líneas de área de portería y de golpe franco, el golpe franco concedido al equipo atacante se ejecuta desde la línea de golpe franco, desde el lugar más próximo al punto donde se cometió la falta, y los/as jugadores/as atacantes no pueden estar dentro de la zona entre líneas en el momento del saque.

5.7. Lanzamiento de 7 metros.

El lanzamiento de 7m tiene que ser efectuado directamente hacia la portería.

Cuando se ejecuta, únicamente el/la lanzador/a puede permanecer entre las líneas de área de portería y de golpe franco. Dicho deportista no debe tocar ni franquear la línea de 7 m antes de que el balón haya salido de su mano.

Después de un lanzamiento de 7 m el balón solo puede jugarse de nuevo después de que haya tocado al portero/a o a la portería.

5.8. Saques.

Cuando se ejecuta el saque de centro, de banda, un golpe franco o un lanzamiento de 7m, uno de los pies del lanzador/a debe tocar constantemente el suelo y el otro puede levantarlo y volverlo a colocar en el suelo varias veces.

Se puede conseguir un gol válido por medio de tiro directo de cualquier saque o lanzamiento.



5.9. Tipos de defensa.

No está permitido realizar defensas mixtas, es decir, defender a un solo jugador.

No se permite presionar en defensa, fuera del campo del defensor.

5.10. Juego pasivo.

No se tendrá en cuenta esta norma.

5.11. Uso de adhesivos.

Está totalmente prohibido el uso de cualquier producto que facilite la adaptación al balón.

5.12. Time out.

Cada equipo podrá solicitar 1 time out por tiempo; salvo que el equipo vaya con menos de 10 jugadoras/es, que podrá solicitar un time out por extra por tiempo.

En caso de que el cuerpo técnico observe alguna situación, que no tenga que ver con el juego, con algún/a jugador/a que precise la actuación del mismo, podrá solicitarle al árbitro que pare el partido.



5.13. Resultado final del encuentro.

El valor de cada gol es igual a uno.

Si la diferencia de goles supera los **15** goles: en estos casos, el árbitro parará el partido y se informará de esta situación a los responsables de cada equipo. El partido se reanudará hasta el final del tiempo y se aplicarán todas las reglas de juego, pero sin llevar el recuento de goles. En todos los demás casos se tienen en cuenta todos los goles que marca cada equipo durante el partido. El resultado final está en función de la diferencia de goles entre ambos equipos.

