



CHALLENGE
CUP TOURNAMENTS

**Challenge Cup Tournaments
Balonmano 2020**

Reglamento Balonmano 2020

1 - Reglas

Challenge Handball Cup se jugará de acuerdo con las reglas de la Federación de Balonmano Portuguesa, en base al reglamento de la International Handball Federation (IHF). En materia de interpretación de las normas de la Federación de Balonmano Portuguesa, se aplicará el texto en inglés.

2 - Reglas de la competición

El club debe ser miembro de una Asociación Nacional de balonmano afiliada a la International Handball Federation. En los países donde el balonmano es operado por las escuelas también permitimos la participación de equipos afiliados con la Asociación de escuelas de balonmano.

Los equipos se dividen en grupos de cuatro, cinco o seis equipos, donde todos los equipos juegan en un sistema de campeonato de una ronda. La clasificación de los equipos se determinará de acuerdo a sus puntos. Se otorgan tres puntos a una victoria, un punto a empate y cero puntos a una derrota.

Si dos o más equipos completan el mismo número de puntos, la clasificación se decidirá de la siguiente manera:

1. Resultados entre equipos (partidos entre ambos equipos) con el mismo número de puntos.
2. Número de goles marcados.
3. Diferencia de gol.
4. Número de goles marcados en el partido entre ambos equipos.
5. Diferencia de gol en el partido entre ambos equipos.
6. El mejor equipo en base al juego limpio (el equipo con la menor cantidad de tarjetas rojas, y si el número de tarjetas rojas es el mismo, con menos exclusiones de 2 minutos).
7. Desempate por lanzamientos desde la marca de 7 metros de acuerdo con las reglas de la Federación de Balonmano Portuguesa.

3 - Play-Off

En todas las categorías, los dos (2) mejores equipos de cada grupo avanzan a Play-off A. Los equipos restantes del grupo avanzan a Play-off B.

El punto anterior se puede adaptar antes de la competición y de acuerdo con el número final de equipos por grupo y categoría.

Todos los juegos de play-off serán decididos por el sistema de la copa, es decir, por eliminación directa.

Un empate en los juegos de play-off se decidirá por lanzamientos desde la línea de 7 metros de acuerdo con las reglas de la Federación de Balonmano Portuguesa. Cualquier jugador puede ser seleccionado para tirar.

En el caso de que un equipo sea descalificado o renuncie durante la fase de play-off, el equipo mejor calificado del mismo grupo tomará su lugar.



4 - Categorías

Masculinas:

B11/12 – Nacidos en 2007/2008

B13/14 – Nacidos en 2005/2006

B15/16 – Nacidos en 2003/2004

Femeninas:

G10/11 – Nacidas en 2008/2009

G12/13 – Nacidas en 2006/2007

G14/15 – Nacidas en 2004/2005

5 - Duración del partido

Cada equipo podría jugar entre 4-7 partidos dependiendo de su clasificación final.

Masculino:

B11/12 – 20 x 2 min

B13/14 – 25 x 2 min

B15/16 – 30 x 2 min

Femenino:

G10/11 – 20 x 2 min

G12/13 – 25 x 2 min

G14/15 – 30 x 2 min

6 - Número de jugadores por equipo

El número máximo es de 16 jugadores, mínimo 12 jugadores, 7 jugadores en el campo, con un máximo de 4 líderes de equipo.

Un jugador puede estar inscrito en varios equipos del mismo club cuando estos no sean de la misma categoría.

Para este propósito, el jugador debe estar en la forma de registro de los equipos donde participará.

7 - Substituciones

Reglas de sustitución de acuerdo con las reglas de la IHF

8 - Lista de participantes y control de edad

Todos los equipos deben completar la lista de participantes en el área "Información del equipo", hasta 15 días antes del inicio del torneo.

La lista de jugadores debe ser mostrada al responsable de mesa antes de cada partido. Se considera que todos los jugadores de la lista han participado en el partido.



El número que el jugador tiene en la lista debe ser el mismo que en su camiseta.

Todos los entrenadores del equipo deben aparecer en la lista, hasta un máximo de cuatro (4). Sólo los responsables están permitidos en el área técnica.

La lista debe imprimirse y formar parte de los documentos que se presentarán en la acreditación.

Todos los jugadores deben ser capaces de identificar y certificar su edad. El control de edad de los jugadores se llevará a cabo durante la acreditación. Sólo se necesita la persona responsable durante el proceso.

El responsable del equipo debe traer copias del pasaporte o documento de identificación válido de todos los jugadores para la acreditación y los juegos.

Los equipos con jugadores no elegibles pueden ser excluidos del torneo. La acreditación se llevará a cabo en el lugar principal del torneo y siempre antes del primer partido.

Si el responsable no realiza la acreditación, los equipos no pueden participar en el primer partido.

El control de edad se puede hacer en cualquier momento y de forma aleatoria. Los equipos siempre deben tener su identificación válida de los jugadores.

9 - Excepciones

No se acepta automáticamente la autorización.

Los permisos especiales deben ser considerados por la organización, y como máximo un (1) jugador de una categoría superior puede ser incluido cuando hay circunstancias especiales.

10 - Equipaciones

Todas las camisetas deben estar numeradas y los números deben coincidir con los de la lista.

En caso de que el número de la camiseta del jugador no coincida, el responsable de mesa debe ser informado.

Los números deben estar en la parte posterior de las camisetas (atrás). Dos jugadores no pueden usar el mismo número en el mismo partido. Ningún jugador puede cambiar números en el mismo partido. No está permitido jugar sin número en la camiseta.

Si es necesario cambiar la camiseta, debido a la similitud entre los dos equipos, es el equipo que aparece primero (izquierda), el equipo local, en el calendario de partidos, que cambia de equipación.



11 - Antes, durante y después del partido

Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto por partido.

Todos los equipos deben estar listos y en el campo 30 minutos antes del inicio del partido con los documentos de los jugadores preparados.

El responsable del equipo debe asegurarse de que los jugadores estén debidamente asegurados. Los equipos son responsables de la conducta de sus acompañantes.

La mala conducta o el comportamiento inapropiado pueden resultar en la pérdida del partido (si el árbitro decide terminar el partido debido a la falta de condiciones) o la expulsión del equipo del torneo.

El responsable del equipo debe, inmediatamente al final del partido, confirmar el resultado, tarjetas y otros eventos del partido. La no realización de este procedimiento dará lugar a una notificación por parte del jurado del torneo.

12 - Balones

B11/B12: 50-52cm.

B13/B14: 54-56cm.

B15/B16: 58-60cm

G10/11: 50-52cm

G12/13: 50-52cm

G14/15: 54-56cm.

La organización ofrece balones oficiales exclusivamente para el partido de la competición.

Los equipos deben traer sus propios balones para entrenar y calentar.

13 - Árbitros

Todos los árbitros son miembros de una asociación de balonmano en sus países.

El coordinador de árbitros está disponible en la sede del torneo.

14 - Castigos, sanciones y protestas

Todas las protestas deben presentarse en la sede del torneo por escrito por el responsable del equipo y entregado al jurado.

Las decisiones de arbitraje no están sujetas a protesta. En caso de protesta, el equipo habrá que pagar 80 euros.



CHALLENGE
CUP TOURNAMENTS

**Challenge Cup Tournaments
Balonmano 2020**

15 - Jurado del torneo

El jurado del torneo está compuesto por un representante de la organización y los árbitros. Se preparan para hacer frente a protestas, castigos y situaciones imprevistas, y todas las situaciones serán analizadas, y las decisiones pueden no cumplir con las reglas de la FIFA basadas en el juego limpio.

No se pueden apelar las decisiones del jurado.

16 - Suspensiones y castigos

Las suspensiones y castigos se aplicarán en concordancia con las reglas de la Federación de Balonmano Portuguesa, en base al reglamento de la IHF.

El equipo es responsable de no poner a los jugadores a jugar en los partidos en los que se suspenden. El uso de un jugador suspendido conduce a la derrota automática del equipo por 0-15 en el partido respectivo.

17 - Falta de asistencia

Cualquier equipo que no aparezca a tiempo y en el campo indicado puede perder el partido en 0-15, por decisión del jurado.

Si el equipo no aparece en el partido debido a retrasos causados por el tráfico u otra razón aceptable, el jurado puede decidir retrasar el partido hasta un máximo de 30 minutos hasta que lleguen los equipos o incluso reprogramar el partido para el mismo día, en otro momento.

Si un equipo no aparece repetidamente a los partidos, puede ser excluido del torneo. En casos especiales, el jurado puede decidir expulsar al equipo en la primera falta.

Si el partido se interrumpe y no se puede jugar hasta el final, el jurado decide si el partido debe comenzar desde el momento de la interrupción, si cualquiera de los equipos gana 15-0 o ambos pierden por 0-15.

18 - Terrenos de juego

Todos las instalaciones tienen las medidas oficiales.

19 - Calendario de partidos

La organización tiene el derecho de modificar grupos, horarios y campos antes y durante la competición.

Cada vez que se realiza un cambio, se informará al equipo.

20 - Normas de conducta



El responsable es responsable de cualquier daño causado por sus jugadores. Ante este tipo de situaciones, el responsable debe contactar con la organización.

Por favor respete los tiempos de tranquilidad en los lugares de alojamiento entre las 23h-7:30h. Las horas de comida deben ser respetadas, y los equipos podrían perderse una comida si llegan tarde.

En caso de retraso, informar a la organización. Está prohibido viajar en cualquier transporte sin camiseta.

El incumplimiento de estas reglas puede dar lugar a sanciones y resultar en la exclusión del equipo de su lugar de alojamiento y torneo.

21 - Normas de conducta en las escuelas

Está terminantemente prohibido fumar, consumir alcohol y llevar a cabo cualquier actividad que pueda iniciar un incendio (cocinar, hacer café, manipular materiales combustibles o inflamables).

Antes del partido, al final del torneo, el aula utilizada debería estar limpia. Los mismos tiempos de silencio deben cumplirse (23h-7:30h).

22 - Seguros

Cada jugador debe tener seguro médico. Asegúrese de que todos sus jugadores están asegurados en y fuera del campo de juego.

Le recordamos que los equipos son responsables de garantizar que los jugadores tengan la tarjeta sanitaria europea o un seguro privado.

El torneo no tiene ningún seguro de grupo, protegiendo a los participantes en caso de lesión, enfermedad, robo o daño a la propiedad y no es responsable de ninguna manera por accidentes, daños o pérdidas económicas que puedan surgir en el caso de guerra, eventos de guerra, civil de guerra, civil o disturbios civiles, o por acciones de autoridades, huelgas, bloqueos o eventos similares.

Los participantes de países que no tienen un contrato de seguro médico con Portugal deben tener un seguro médico personal.