



**FENAUDE
CHILE**

FEDERACIÓN NACIONAL UNIVERSITARIA
DE DEPORTES DE CHILE

BASES ESPECÍFICAS: BALONMANO



macron

molten®
For the real game

Mitre





BASES ESPECÍFICAS BALONMANO

I. INSCRIPCIONES

1. Cada institución deberá confirmar la participación de sus deportistas seleccionados de entre los inscritos en la lista general, realizada vía plataforma, de acuerdo con las disposiciones establecidas en las Bases Generales.
2. Además, se deberán incluir los antecedentes del encargado de la delegación y cuerpo técnico.

II. CONFORMACIÓN DE LAS DELEGACIONES

1. Los equipos serán compuestos por un máximo de 16 deportistas, además, del encargado de la delegación y cuerpo técnico.
2. Para cada encuentro el cuerpo técnico podrá estar conformado por hasta un máximo de 4 personas (los cuales serán asignados por las letras "A" a la "D" respectivamente)

III. ESTRUCTURA DE LA COMPETICIÓN

1. Para iniciar la competencia, se llevará a cabo una reunión informativa donde se presentará toda la información específica relacionada con el torneo.
2. La Comisión CNU establecida en las bases generales deberá quedar constituida, a lo menos 4 horas antes del inicio del evento.
3. La modalidad de competencia será la establecida en el punto VI de las bases generales de FENAUDE.
4. La programación de cada serie será responsabilidad del organizador, cumpliendo con las disposiciones de las bases generales.



IV. IMPLEMENTACIÓN

1. La organización deberá proporcionar el material necesario para la realización de los encuentros, incluyendo la comunicación del balón oficial del torneo que será el modelo MOLTEN 5000 N°3 para hombres y n°2 para mujeres.
2. La indumentaria de los equipos, incluyendo la de los jugadores de campo, porteros y entrenadores, deberá cumplir con la normativa internacional vigente. Los jugadores de campo deberán vestir uniformes idénticos, mientras que los porteros deberán llevar un uniforme de color distinto al de los jugadores de campo.

V. PUNTAJE

1. Para cada encuentro en la serie de clasificación se aplicará el siguiente puntaje:
 - **Partido Ganado: 2 puntos.**
 - **Partido Empatado: 1 punto.**
 - **Partido Perdido: 0 puntos.**
2. La tabla de posiciones de los equipos se determinará por la suma de los puntos obtenidos por cada equipo en sus partidos.

VI. CONTROL DE LA COMPETENCIA

1. La competencia será supervisada por el responsable designado para el evento, quien seguirá las indicaciones establecidas en el manual técnico.
2. El aspecto técnico del evento estará a cargo de un colegio de jueces y planilleros, ya sea a nivel nacional o regional.



VII. NORMAS TÉCNICAS

1. Las disposiciones específicas de cada campeonato nacional se regirán por la reglamentación internacional vigente al momento de la realización del torneo, en todos aquellos aspectos no contemplados en estas bases. Por lo tanto, las normas definidas en este reglamento prevalecerán sobre la normativa internacional.
2. Los partidos se iniciarán a la hora programada, existiendo como máximo 10 minutos de espera. La no presentación de un equipo determinará la aplicación de un W.O.
3. No presentación (WO): 0 puntos y un resultado de 10-0 a favor del equipo presente.
4. En la eventualidad de producirse un empate en la clasificación final de una serie, se definirá de acuerdo con los siguientes criterios, en forma sucesiva:
 - 4.1. Empate entre 2 equipos:
 - a) Ganador del partido jugado entre ambos.
 - b) Diferencia de goles (convertidos menos recibidos), en toda la serie.
 - c) Equipo con mayor cantidad de goles convertidos, en toda la serie.
 - d) Equipo con menor cantidad de goles en contra, en toda la serie.
 - e) Sorteo.
 - 4.2. Entre 3 o más equipos: (Al momento en que la igualdad se reduzca a dos equipos, se aplicará el artículo 3.1)
 - a) Diferencia de goles (convertidos menos recibidos), entre los empatados.
 - b) Equipo con mayor cantidad de goles convertidos, entre los empatados.
 - c) Equipo con menor cantidad de goles en contra, entre los empatados.
 - d) Diferencia de goles (convertidos menos recibidos), en toda la serie.
 - e) Equipo con mayor cantidad de goles, en toda la serie
 - f) Sorteo
5. En caso de empate en un encuentro correspondiente a la ronda final (cuartos de final, semifinales y definición del 1er. al 4to. lugar) se jugarán en forma sucesiva, un máximo de 2 prórrogas de 10 minutos, fraccionadas en dos tiempos de 5 minutos cada una, sin descanso.



6. De persistir el empate después de finalizada la segunda prórroga, se ejecutarán lanzamientos de 7 metros (penales), en donde deben ejecutar 5 lanzamientos cada equipo de manera alternada. En caso de persistir el empate, se lanza un penal por cada equipo hasta obtener un ganador del encuentro, de acuerdo con la norma establecida por el Reglamento de la IHF que se encuentre vigente.

VIII. SANCIONES

1. Todo deportista sancionado reglamentariamente o informado quedará automáticamente inhabilitado para participar en el siguiente encuentro, a la espera de la resolución de la Comisión CNU y del director de turno, quienes deberán emitir el informe una vez finalizada la fecha.
2. La Comisión CNU podrá determinar nuevas sanciones, previa revisión del informe de los jueces y del supervisor.
3. El accionar de la Comisión CNU se basará en las disposiciones de las Bases Generales y en el reglamento internacional vigente de la disciplina.
4. La Comisión CNU podrá aplicar sanciones de oficio, sin necesidad de informe de los jueces, en caso de situaciones extremas.

IX. CONSIDERACIONES GENERALES

1. Cualquier situación no contemplada en estas bases será resuelta por la Comisión CNU.
2. Las Bases Generales de FENAUDE prevalecerán sobre éstas.
3. Para mejorar el estándar de calidad del torneo, es necesario respetar lo que sigue:
 - a) Previo al Inicio del encuentro: Salida oficial según formato federado.
 - b) Al momento de ratificar nómina en reunión informativa, especificando número de camiseta de los jugadores, orden y cantidad de oficiales.
 - c) El jugador debe mantener el número de camiseta durante todo el partido. “Importante utilizar criterio según situación específica y que se permita cambiar el número del jugador”