

## FÚTBOL

Se celebrará competición de fútbol en las siguientes categorías:

- Benjamín 2015
- Benjamín 2016
- Prebenjamín 2017
- Prebenjamín 2018

Podrán participar todos los niños nacidos en los años 2015 y 2016 para la categoría benjamín, y 2017 y 2018 para la categoría Prebenjamín. En estas dos categorías la competición será mixta.

La competición se realizará por el sistema de liga a doble vuelta, comenzando la competición, si están todos los jugadores debidamente inscritos.

Los campos de juego serán los siguientes:

- Campos de fútbol “Casa Grande” C:
  - Usos: 5
  - Horarios: 9:30, 10:30, 11:30, 12:30 y 13:30.
- Campos de fútbol “Santa Ana” C:
  - Usos: 5
  - Horarios: 9:30, 10:30, 11:30, 12:30 y 13:30.
- Campos de fútbol “El Vivero” C:
  - Usos: 5
  - Horarios: 9:30, 10:30, 11:30, 12:30 y 13:30.
- Campo del Colegio Santa Mónica:
  - Usos: 2
  - Horarios: 10:45 y 11:45.

En la medida de lo posible, la organización ubicará los partidos en las instalaciones en las que entrenan uno de los dos equipos que participan en el partido. Sólo en caso de no disponer de suficientes usos horarios, se programará el partido en un campo ajeno a ellos.

La competición se realizará los sábados por la mañana.



## **TROFEOS Y MEDALLAS:**

Siguiendo con el programa “Rivas Entrena Valores” de temporadas pasadas, se entregará una medalla a cada participante, en la Clausura de los Juegos Deportivos Municipales Infantiles.

## **REGLAMENTO Y NORMAS CATEGORÍA BENJAMÍN**

### Introducción.

El fútbol 7 es una modalidad pensada para formar a los niños/as en la práctica de este deporte.

El carácter de la Competición es totalmente formativa, para ello se ha de implicar a personas entrenadoras, personal delegado, personal arbitral, directiva y representantes en general de clubes, y por supuesto a los padres, las madres o tutores, su máxima colaboración, para que, por encima de los resultados de los encuentros, esté el buen comportamiento y la convivencia de todos, procurando que los niños/as, que son los principales protagonistas, se diviertan jugando, tanto si pierden como si ganan, ya que lo más importante es la integración del niño/a en el deporte, y en esa dirección debemos de encaminar todos los esfuerzos.

### REGLA I: El Terreno de Juego

Será un rectángulo de una longitud máxima de 60 metros y mínima de 40 metros. Estará debidamente marcado, tanto las áreas, centro del campo, líneas de banda y gol, punto de penalty, conjunto de porterías con sus redes, etc.

La zona de fuera de juego, quedará anulada, por no existir en esta categoría la infracción por fuera de juego.

### REGLA II: El Balón de Juego

El balón de juego será el correspondiente al número 3 y cuyo uso será de carácter obligatorio en la competición de categoría Prebenjamín.

### REGLA III: Número de deportistas

1.- Los deportistas de ambos equipos, deberán tener su licencia correspondiente a su categoría, debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador, y en la que aparezca la fotografía y nombre del deportistas, año de nacimiento, equipo por el que ha sido inscrito, etc,



2.- Las personas entrenadoras deberán estar en posesión del título correspondiente y al igual que los deportistas, tener su licencia correspondiente debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador.

3.- Los partidos se jugarán entre dos equipos compuestos por siete deportistas cada uno, uno de los cuales actuará como portero. Cada equipo podrá iniciar el partido con cinco deportistas, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Solo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso del encuentro, considerándose como tal la salida del árbitro al terreno de juego.

- Mínimo de deportistas en plantilla 8
- Máximo de deportistas en plantilla 14.

4.- Cada equipo podrá presentar las 14 licencias de deportistas correspondientes a la categoría y equipo que participa en este partido, debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador.

5.- Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo por las circunstancias que sea (excluidas las expulsiones temporales), quedara con menos de cinco jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro haciéndolo constar en el acta del partido, para que el comité de competición decida acerca del mismo.

#### REGLA IV: Equipación de los Jugadores

1.- El equipo básico obligatorio de un jugador, consistirá en una camiseta con número, calzón, medias que deberán ser del mismo color que el resto de sus compañeros, botas para césped artificial, además se recomienda expresamente el uso de espinilleras para todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego.

2.- El portero deberá usar colores que lo distinga del resto de sus compañeros, y además que no coincida con los colores del equipo contrario.

3.- Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores.

#### REGLA V: El Árbitro

1.- Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Deberá asistir debidamente uniformado y procurará la no coincidencia de colores del uniforme con los colores de los equipos que va a dirigir. Sus competencias en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en el terreno de juego, y finalizan cuando abandona las instalaciones. Su facultad de sancionar se



extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón este fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas.

2.- Ante de dar comienzo al partido y con tiempo suficiente, deberá solicitar a los Delegados o Monitores de ambos equipos, las licencias correspondientes a entrenadores/monitores y jugadores para hacerlo constar en el acta, al finalizar el partido, anotará el resultado correspondiente, como así mismo las incidencias si las hubiere. Dicha Acta deberán firmar los Delegados de los dos equipos y por supuesto el Árbitro.

3.- Dado el carácter formativo de esta modalidad, la función principal del árbitro es fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la formación de futbolistas con aptitudes deportivas.

4.- Si observase conducta inconveniente o incorrecta de algún jugador, se podrá aplicar la tarjeta azul, esta tarjeta conlleva sanción para el jugador infractor de 2 minutos fuera del terreno de juego con posibilidad de ser sustituido por un compañero durante ese periodo. Si la falta es leve, y si es reincidente y su postura es violenta, injuriosa o provocativa, podrá expulsarle definitivamente, haciéndolo constar en el Acta correspondiente al partido.

5.- No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder esta a las personas que desempeñen funciones auxiliares.

#### REGLA VI: Duración de los Partidos.

1.- La duración de los partidos será de 40 minutos, divididos en cuatro períodos de 10 minutos cada uno y con un descanso de 5 minutos.

2.-Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto en cada mitad de 1 minuto.

#### REGLA VII: Reglamento

1.- La competición se organizará por grupo de la misma fecha de nacimiento.

2.- Los jugadores/as pertenecen a un solo equipo, no pudiendo ser alineados en otro equipo distinto al suyo.

3.- Las faltas serán sin barrera y no se puede poner ningún jugador a menos de 6 metros.

4.- No se aplicará el fuera de juego.

5.- El portero puede sacar dentro del área grande.



- 6.- El punto de penalti, será a 8 metros (1 metro por delante).
  - 7.- Se pitará cesión al portero.
  - 8.- Los fuera de banda se repiten hasta que se saque bien.
  - 9.- En caso necesario, se puede sancionar a un jugador cambiándolo por otro durante 2 minutos.
  - 10.- Al inicio del partido, se sorteará el derecho de elegir campo, colocando el balón en el centro del terreno de juego y a una señal del árbitro se comenzará el juego, dirigiendo el balón hacia delante.
  11. Después de marcar un gol, se procederá de igual forma que en el inicio.
  - 12.- Después de cada período, el saque de salida lo efectuará el equipo contrario al que hizo el saque al comienzo del período anterior. Los equipos se cambiarán de campo tras el descanso del segundo y tercer período.
  - 13.- Será considerado gol válido, el conseguido de saque directo de centro.
  - 14.- Se considera gol válido, cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo de larguero.
  - 15.- Si un jugador comete fuera del área de penalti una falta, será castigado con un tiro libre directo, por el contrario si la falta la comete dentro del área, se sanciona con penalti.
- Las faltas cometidas dentro del área y sancionadas con penalti, serán:
- a) Dar o intentar una patada a un adversario.
  - b) Poner una zancadilla a un contrario.
  - c) Saltar sobre un adversario.
  - d) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
  - e) Golpear a un adversario o intentarlo.
  - f) Sujetar o empujar a un contrario.
  - g) Jugar el balón con la mano o brazo (salvo el portero en su área de penalti).

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:

- a) Juega de forma peligrosa.
- b) Obstaculiza el avance de un adversario.
- c) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- d) Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada, por la cual el jugador sea interrumpido para amonestar o expulsar.



16.- Sobre el Tiro Libre. Con el lanzamiento de un tiro libre directo, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta. Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de 6 metros del balón. En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penalti, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera del área.

17.- Penalty. Se lanzará desde 1 metro por delante del punto de penalti (a 8 metros de distancia) y todos los jugadores a excepción del portero, deberán permanecer fuera del área. El portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre su propia línea de meta. El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia delante, y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador. Si lo hace será sancionado con un tiro libre indirecto.

18.- Saque de Banda. Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón por última vez. El jugador que efectúa el saque, deberá estar frente al campo y tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta. Deberá lanzar el balón desde atrás, con las manos por encima de su cabeza y no podrá volver a jugarlo hasta que no haya tocado otro jugador. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

19.- Saque de esquina. Cuando el balón, habiendo sido jugado en último término por un jugador defensor, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante desde la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón. El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que haya sido jugado por otro jugador. Todos los jugadores del equipo contrario deberán estar a 6 metros del balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

20.- Alineación de jugadores. Cuando en un mismo Club existan más de un equipo compitiendo en la misma categoría u otra y en un mismo o distinto grupo, los jugadores con licencia de uno de ellos **NO PODRÁN SER ALINEADOS**, con otro/s equipo/s distinto del que tenga expedida su licencia.

21.- Los delegados y/o monitores deberán, entregar al árbitro del encuentro, con al menos 10 minutos de antelación, las licencias de los jugadores, siempre que el árbitro del encuentro no esté pitando el partido anterior.

22.- Cada equipo deberá presentar para la celebración de los encuentros dos balones del número 3.

23.- Se recuerda a los participantes que aquellas personas que se acrediten como delegado/monitor del equipo, serán responsables, de que, nadie no



inscrito en el acta del encuentro, pueda estar en el banquillo o zona delimitada para uso exclusivo de técnicos y jugadores.

Estas situaciones se sancionaran de la siguiente manera:

- 1º Advertencia: Sin Sanción
- 2ª Advertencia: Sin Sanción
- 3ª Advertencia: Expulsión del entrenador de la Escuela Municipal.

24.- Cada equipo será responsable durante el tiempo que permanezcan en las instalaciones deportivas, de la perfecta utilización y estado en el que dejen las mismas, haciéndose responsables de los posibles desperfectos que se produzcan en ellas, igualmente si por parte de alguno de los equipos participantes, observase algún deterioro en las citadas instalaciones, podrá hacérselo saber al árbitro, con el fin de hacerlo constar en el acta arbitral.

25.- En caso de coincidencia de colores en el uniforme entre dos equipos, prevalecerá el derecho a utilizar su primera equipación aquél que juegue como local, teniendo por tanto que cambiar de equipación o jugar con petos (siempre que el árbitro lo autorice) el que lo hace como visitante.

26.- Como recordatorio, que dentro del terreno de juego, y una vez comenzado un encuentro, prevalecerá el criterio y autoridad del árbitro del mismo.

27.- Uso de espinilleras: Se recomienda el uso de espinilleras.



## **REGLAMENTO Y NORMAS CATEGORÍA PREBENJAMÍN**

### Introducción.

El fútbol 7, es una modalidad pensada para formar a los niños/as, en la práctica de este deporte.

El carácter de la Competición es totalmente formativa, para ello se ha de implicar a Entrenadores/Monitores, Delegados, Árbitros, Directivos y Representantes en general de Clubes, y por supuesto a los padres, su máxima colaboración, para que, por encima de los resultados de los encuentros, esté el buen comportamiento y la convivencia de todos, procurando que los niños/as, que son los principales protagonistas, se diviertan jugando, tanto si pierden como si ganan, ya que lo más importante es la integración del niño/a en el deporte, y en esa dirección debemos de encaminar todos los esfuerzos.

### REGLA I: El Terreno de Juego

Será un rectángulo de una longitud máxima de 60 metros y mínima de 40 metros. Estará debidamente marcado, tanto las áreas, centro del campo, líneas de banda y gol, punto de penalty, conjunto de porterías con sus redes, etc.

La zona de fuera de juego, quedará anulada, por no existir en esta categoría la infracción por fuera de juego.

### REGLA II: El Balón de Juego

El balón de juego será el correspondiente al número 3 y cuyo uso será de carácter obligatorio en la competición de categoría Prebenjamin.





### REGLA III: Número de Jugadores

1.- Los jugadores de ambos equipos, deberán tener su licencia correspondiente a su categoría, debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador, y en la que aparezca la fotografía y nombre del jugador, año de nacimiento, equipo por el que ha sido inscrito, etc,

2.- Los Entrenadores y/o Monitores deberán estar en posesión del título correspondiente y al igual que los jugadores, tener su licencia correspondiente debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador.

3.- Los partidos se jugarán entre dos equipos compuestos por ocho jugadores cada uno, uno de los cuales actuará como portero. Cada equipo podrá iniciar el partido con seis jugadores, pudiendo incorporarse posteriormente los restantes. Solo podrán incorporarse jugadores hasta el final del descanso del encuentro, considerándose como tal la salida del árbitro al terreno de juego.

- Mínimo de jugadores en plantilla 8
- Máximo de jugadores en plantilla 14.

4.- Cada equipo podrá presentar las 14 licencias de jugadores correspondientes a la categoría y equipo que participa en este partido, debidamente cumplimentada y validada por el Comité Organizador.

5.- Cuando durante el desarrollo del encuentro, un equipo por las circunstancias que sea (excluidas las expulsiones temporales), quedara con menos de seis jugadores sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado el encuentro haciéndolo constar en el acta del partido, para que el comité de competición decida acerca del mismo.

### REGLA IV: Equipación de los Jugadores

1.- El equipo básico obligatorio de un jugador, consistirá en una camiseta con número, calzón, medias que deberán ser del mismo color que el resto de sus compañeros, botas para césped artificial, además se recomienda expresamente el uso de espinilleras para todos los jugadores que estén dentro del terreno de juego.

2.- El portero deberá usar colores que lo distinga del resto de sus compañeros, y además que no coincida con los colores del equipo contrario.

3.- Un jugador no podrá portar ningún objeto que sea peligroso para él o para los otros jugadores.

### REGLA V: El Árbitro



1.- Se designará un árbitro para dirigir cada partido. Deberá asistir debidamente uniformado y procurará la no coincidencia de colores del uniforme con los colores de los equipos que va a dirigir. Sus competencias en el ejercicio de sus funciones comienzan en el momento que entra en el terreno de juego, y finalizan cuando abandona las instalaciones. Su facultad de sancionar se extenderá también a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego y cuando el balón este fuera de juego. Sus decisiones en relación con el juego serán definitivas.

2.- Ante de dar comienzo al partido y con tiempo suficiente, deberá solicitar a los Delegados o Monitores de ambos equipos, las licencias correspondientes a entrenadores/monitores y jugadores para hacerlo constar en el acta, al finalizar el partido, anotará el resultado correspondiente, como así mismo las incidencias si las hubiere. Dicha Acta deberán firmar los Delegados de los dos equipos y por supuesto el Árbitro.

3.- Dado el carácter formativo de esta modalidad, la función principal del árbitro es fomentar el espíritu de juego, colaborando así en la formación de futbolistas con aptitudes deportivas.

4.- Si observase conducta inconveniente o incorrecta de algún jugador, se podrá aplicar la tarjeta azul, esta tarjeta conlleva sanción para el jugador infractor de 2 minutos fuera del terreno de juego con posibilidad de ser sustituido por un compañero durante ese periodo. si la falta es leve, y si es reincidente y su postura es violenta, injuriosa o provocativa, podrá expulsarle definitivamente, haciéndolo constar en el Acta correspondiente al partido.

5.- No permitirá que nadie, salvo los jugadores, entre en el terreno de juego sin su autorización, pudiendo conceder esta a las personas que desempeñen funciones auxiliares.

#### REGLA VI: Duración de los Partidos.

1.- La duración de los partidos será de 40 minutos, divididos en cuatro períodos de 10 minutos cada uno y con un descanso de 5 minutos.

2.-Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto en cada mitad de 1 minuto.

#### REGLA VII: Reglamento

1.- La competición se organizará por grupo de la misma fecha de nacimiento.

2.- Los jugadores/as pertenecen a un solo equipo, no pudiendo ser alineados en otro equipo distinto al suyo.



- 3.- Las faltas serán sin barrera y no se puede poner ningún jugador a menos de 6 metros.
  - 4.- No se aplicará el fuera de juego.
  - 5.- El portero puede sacar dentro del área grande.
  - 6.- El punto de penalti, será a 8 metros (1 metro por delante).
  - 7.- No se pitará cesión al portero.
  - 8.- Los fuera de banda se repiten hasta que se saque bién.
  - 9.- En caso necesario, se puede sancionar a un jugador cambiándolo por otro durante 2 minutos.
  - 10.- Al inicio del partido, se sorteará el derecho de elegir campo, colocando el balón en el centro del terreno de juego y a una señal del árbitro se comenzará el juego, dirigiendo el balón hacia delante.
  11. Después de marcar un gol, se procederá de igual forma que en el inicio.
  - 12.- Después de cada período, el saque de salida lo efectuará el equipo contrario al que hizo el saque al comienzo del período anterior. Los equipos se cambiarán de campo tras el descanso del segundo y tercer período.
  - 13.- Será considerado gol válido, el conseguido de saque directo de centro.
  - 14.- Se considera gol válido, cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo de larguero.
  - 15.- Si un jugador comete fuera del área de penalti una falta, será castigado con un tiro libre directo, por el contrario si la falta la comete dentro del área, se sanciona con penalty.
- Las faltas cometidas dentro del área y sancionadas con penalti, serán:
- h) Dar o intentar una patada a un adversario.
  - i) Poner una zancadilla a un contrario.
  - j) Saltar sobre un adversario.
  - k) Cargar violenta o peligrosamente a un adversario.
  - l) Golpear a un adversario o intentarlo.
  - m) Sujetar o empujar a un contrario.
  - n) Jugar el balón con la mano o brazo (salvo el portero en su área de penalti).

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión del árbitro:



- e) Juega de forma peligrosa.
- f) Obstaculiza el avance de un adversario.
- g) Impide que el guardameta pueda sacar el balón con las manos.
- h) Comete cualquier otra infracción que no haya sido mencionada, por la cual el jugador sea interrumpido para amonestar o expulsar.

16.- Sobre el Tiro Libre. Con el lanzamiento de un tiro libre directo, se puede ganar directamente un tanto en contra del equipo que cometió la falta. Todos los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque de un tiro libre deberán estar a una distancia mínima de 6 metros del balón. En el lanzamiento de un tiro libre desde la propia área de penalti, todos los jugadores contrarios deberán estar fuera del área.

17.- Penalty. Se lanzará desde 1 metro por delante del punto de penalti (a 8 metros de distancia) y todos los jugadores a excepción del portero, deberán permanecer fuera del área. El portero deberá permanecer entre los postes del marco, sobre su propia línea de meta. El jugador que efectúa el lanzamiento deberá golpear el balón hacia delante, y no podrá volver a jugarlo hasta que haya sido tocado por otro jugador. Si lo hace será sancionado con un tiro libre indirecto.

18.- Saque de Banda. Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, será puesto nuevamente en juego por un jugador del equipo contrario al que tocó el balón por última vez. El jugador que efectúa el saque, deberá estar frente al campo y tener una parte de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta. Deberá lanzar el balón desde atrás, con las manos por encima de su cabeza y no podrá volver a jugarlo hasta que no haya tocado otro jugador. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

19.- Saque de esquina. Cuando el balón, habiendo sido jugado en último término por un jugador defensor, haya traspasado en su totalidad la línea de meta, excluida la portería, se concederá un saque de esquina, que será lanzado por un jugador del equipo atacante desde la esquina más cercana al sitio por donde salió el balón. El jugador que efectúa el saque no podrá jugar el balón hasta que haya sido jugado por otro jugador. Todos los jugadores del equipo contrario deberán estar a 6 metros del balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina.

20.- Alineación de jugadores. Cuando en un mismo Club existan más de un equipo compitiendo en la misma categoría u otra y en un mismo o distinto grupo, los jugadores con licencia de uno de ellos NO PODRÁN SER ALINEADOS, con otro/s equipo/s distinto del que tenga expedida su licencia.

21.- Los delegados y/o monitores deberán, entregar al árbitro del encuentro, con al menos 10 minutos de antelación, las licencias de los jugadores, siempre que el árbitro del encuentro no esté pitando el partido anterior.



22.- Cada equipo deberá presentar para la celebración de los encuentros dos balones del número 3.

23.- Se recuerda a los participantes que aquellas personas que se acrediten como delegado/monitor del equipo, serán responsables, de que, nadie no inscrito en el acta del encuentro, pueda estar en el banquillo o zona delimitada para uso exclusivo de técnicos y jugadores.

Éstas situaciones se sancionaran de la siguiente manera:

- 1º Advertencia: Sin Sanción
- 2ª Advertencia: Sin Sanción
- 3ª Advertencia: Expulsión del entrenador de la Escuela Municipal.

24.- Cada equipo será responsable durante el tiempo que permanezcan en las instalaciones deportivas, de la perfecta utilización y estado en el que dejen las mismas, haciéndose responsables de los posibles desperfectos que se produzcan en ellas, igualmente si por parte de alguno de los equipos participantes, observase algún deterioro en las citadas instalaciones, podrá hacérselo saber al árbitro, con el fin de hacerlo constar en el acta arbitral.

25.- En caso de coincidencia de colores en el uniforme entre dos equipos, prevalecerá el derecho a utilizar su primera equipación aquél que juegue como local, teniendo por tanto que cambiar de equipación o jugar con petos (siempre que el árbitro lo autorice) el que lo hace como visitante.

26.- Como recordatorio, que dentro del terreno de juego, y una vez comenzado un encuentro, prevalecerá el criterio y autoridad del árbitro del mismo.

27.- Uso de espinilleras: Se recomienda el uso de espinilleras.