

2º CAMPEONATO DE FÚTBOL 8 TXIKI

REGLAMENTO

DE

COMPETICIÓN

TEMPORADA 2.017/2.018

TERRENO DE JUEGO:

- El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 metros y mínima de 50 metros, y de una anchura no mayor de 45 metros ni menor de 30.

- El terreno de juego tiene una línea que va de lado a lado de la anchura del campo y paralela a la de meta situada a 12 metros de la misma, que marca la zona en la que existe fuera de juego.

- El área de penalti está delimitada por tres líneas: una paralela a la de meta, a 9 de metros de ella y otras dos perpendiculares a dicha línea, que parten de ella a 9 metros de cada uno de los postes de las porterías.

EL BALÓN:

- El equipo de casa será el responsable de poner los balones. El balón reglamentario será en de la TALLA 4 de FÚTBOL.

NUMERO DE JUGADORES:

- Cada equipo se compone del número de jugadores que el entrenador crea oportuno.

- El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por no más de 8 jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.

- Cada equipo iniciará el partido, al menos, con 5 jugadores (incluido el portero), pudiéndose incorporar posteriormente los restantes. Si hay expulsiones no podrán quedar sobre el campo menos jugadores que los reseñados, si no se suspenderá el encuentro.

VESTIMENTA DE LOS JUGADORES:

- Cada equipo deberá presentarse con su equipaje debidamente uniformado. Si dos equipos coinciden en el mismo color, debe ser el visitante el que se cambie de camiseta o juegue con petos.

ÁRBITRO:

- Será designado por el equipo de casa.

- Rogamos **objetividad e imparcialidad**, y la máxima colaboración con ellos por parte de los entrenadores de todos los equipos.

DURACIÓN DEL PARTIDO:

- La duración será de cuatro tiempos de 15 minutos.

- No existirán los tiempos muertos debido a la existencia de 3 descansos.

FUERA DE JUEGO:

- Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la zona de 12 metros del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta contraria que el balón y el penúltimo adversario, salvo que no esté más cerca de la línea de meta contraria que el penúltimo adversario o los dos últimos adversarios, por lo menos.

- Un jugador no será declarado en fuera de juego si recibe la pelota directamente de un saque de meta, saque de esquina o un saque de banda.

- El fuera de juego se reiniciará con un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado desde el lugar donde se produjo.

EL SAQUE DE SALIDA:

- El saque de salida se realizará desde el centro del campo, situándose los jugadores del equipo contrario al que efectúa el saque, a una distancia mínima de 3 metros del balón.

TANTO MARCADO:

- Se considerará **TANTO** cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta.

FALTAS E INCORRECCIONES:

- Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes infracciones de una manera que el árbitro considere imprudente, temeraria o con el uso de una fuerza excesiva:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o peligrosamente a un adversario.
- e) Golpear o intentar golpear a un adversario.
- f) Empujar a un adversario.
- g) Hacer una entrada a un adversario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- h) Tocar el balón deliberadamente con las manos (salvo el portero en su área de penalti).
- i) Sujetar a un contrario.
- j) Escupir a un adversario.

- Se concederá un lanzamiento de penalti, si un jugador comete una de las diez infracciones antes mencionadas, dentro de su propia área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que esté en juego.

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre directo jugado con el pie se concederá gol.

- Si se introduce directamente en la meta propia un tiro libre directo jugado con el pie, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, si un guardameta comete una de las siguientes infracciones dentro de su área de penalti:

a) Tarda más de seis segundos en poner el balón en juego, después de haberlo controlado con sus manos.

b) Vuelve a tocar el balón con las manos después de haberlo puesto en juego y sin que cualquier otro jugador lo haya tocado.

c) Toca el balón con las manos después de que el jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie.

d) Toca el balón con las manos después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

- Se concederá 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 anteriormente mencionada.

- El árbitro indicará un tiro libre indirecto levantando el brazo en alto por encima de su cabeza. Deberá mantener su brazo en dicha posición hasta que el tiro haya sido ejecutado y conservar la señalización hasta que el balón haya tocado a otro jugador o haya salido del terreno de juego.

- El gol será válido si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

- Si se introduce directamente en la meta contraria un tiro libre indirecto jugado con el pié, se concederá saque de meta.

- Si un tiro libre indirecto jugado con el pié se introduce directamente en la meta propia, se concederá un saque de esquina al equipo contrario.

- Tanto en el tiro libre directo como en el indirecto, los adversarios deberán encontrarse a una distancia mínima de 6 metros del balón.

CAMBIOS Y EXPULSIONES:

- Cada jugador presente en el partido deberá jugar obligatoriamente un cuarto, no pudiendo hacer cambios (salvo lesión) en los tres primeros cuartos. En el último cuarto los cambios serán volantes, pudiendo un jugador sustituido reincorporarse al encuentro en lugar de otro.

No existen las expulsiones temporales, con lo cual cuando un jugador sea expulsado, no podrá ser sustituido por otro, quedando el equipo infractor en inferioridad numérica en lo que reste de encuentro.

SAQUE DE BANDA:

- El saque de banda se realizará desde el lugar por donde salió el balón, **se efectuará con las dos manos, debiendo pasar el balón por encima de la cabeza del jugador que lo realiza**, sin pisar la línea de banda, y procurando que no levanten los pies del suelo a la hora de sacar. Si el saque de banda fuese mal efectuado se deberá repetir de nuevo dicho saque por parte del mismo equipo. Si en esta segunda ocasión se realizara también mal entonces sacará de banda el equipo contrario.

- Los jugadores contrarios se situarán a una distancia mínima de 3 metros.

- No se podrá obtener un tanto directamente de saque de banda.

RESULTADOS:

- En los resultados que se procesarán y publicarán, **NO SE ANOTARÁN LOS RESULTADOS REALES DE LOS PARTIDOS; SOLO APARECERÁ UN "1 A 0" A FAVOR DEL EQUIPO QUE HAYA GANADO, O UN "1 A 1" EN CASO DE EMPATE.** Por ello cuando se facilite el resultado a la Organización, bastará con comunicar qué equipo ha ganado y no el resultado que se produjo.

DELEGADOS O ENTRENADORES:

- Serán los encargados de llevar los listados de los jugadores a los encuentros, **los cuales intercambiarán con el equipo contrario al comienzo del partido y durante la duración del mismo**, y firmarán por duplicado las actas de los partidos, siendo una copia para cada equipo.

- Los equipos deberán estar en las instalaciones con tiempo suficiente antes del comienzo del partido. Si un equipo no comparece a la hora señalada para el comienzo del encuentro, el equipo contrario y el árbitro esperarán durante 20 minutos antes de levantar acta de lo ocurrido.

- Los delegados o entrenadores de los dos equipos deberán firmar el acta y quedarse con el resguardo correspondiente.

- El delegado local facilitará el resultado a la organización. Esto se podrá hacer desde el momento en que termine el partido, es decir los **SÁBADOS, DOMINGOS Y LUNES, A TRAVES DE NUESTRA PAGINA WEB (www.futbito-txiki.com)**.

APLAZAMIENTOS O SUSPENSIONES:

- Se podrán aplazar encuentros, siempre y cuando ambos equipos hayan llegado a mutuo acuerdo y **avisado posteriormente a la organización mediante correo electrónico, debiéndose jugar dicho partido en los 15 días siguientes a la fecha oficial señalada en el calendario, o en los 8 días siguientes si el partido aplazado corresponde a la penúltima o última jornada de fase.**

Si durante esos quince u ocho días siguientes, la organización no tiene constancia de que el partido se ha disputado y del resultado que se ha producido en el mismo, se pondrá en contacto con ambos equipos para aclarar la situación. Si no hay acuerdo mutuo entre ambos sobre la fecha para disputar el partido, **será la organización la que marque la fecha para disputarlo durante la siguiente semana.**

- Se podrá suspender un encuentro por causas mayores.

EL CAMPEONATO:

- Constará de una Primera Fase y una Segunda Fase.

- La Primera Fase comenzará el 8 de Octubre, jugando todos los sábados, excepto puentes festivos y el período de NAVIDAD. Una vez terminada esta Fase, y tras un descanso (previsto en principio de una semana), dará comienzo la Segunda Fase (oportunamente se concretarán todas estas fechas en el calendario).

Al final, que todos podamos felicitarnos por el éxito conseguido dentro de nuestras metas, que no olvidemos son la **PARTICIPACIÓN**, **ENTRETENIMIENTO** y **RECREO** de los niños.

INFRACCION	SANCION DEPORTIVA	SANCION DISCIPLINARIA
Provocar incidentes leves (discusiones) en el partido, tanto con el árbitro, como con los jugadores o padres del equipo contrario.	Nada.	Primera vez, advertencia de expulsión. La segunda vez, expulsión automática del Campeonato.
Provocar incidentes graves (insultos, peleas) en el partido, tanto con el árbitro, como con los jugadores o padres del equipo contrario.	Nada.	Expulsión automática del Campeonato. La Organización investigará y decidirá si la expulsión afecta a los dos equipos implicados o sólo al que provocó los hechos.
No cumplir con la obligatoriedad de que todos los niños asistentes al partido jueguen, como mínimo, un tiempo completo.	Una vez comprobado el hecho, se le dará el partido por perdido al equipo infractor, y además se le descontarán 2 puntos más de su clasificación.	La primera vez, advertencia de expulsión. La segunda vez, expulsión automática del Campeonato.
Alineación de jugadores inscritos en la Federación Navarra de Fútbol.	Una vez comprobado el hecho, se le dará el partido por perdido al equipo infractor, y además se le descontarán 2 puntos más de su clasificación.	La primera vez, advertencia de expulsión. La segunda vez, expulsión automática del Campeonato.
No presentar el listado de los jugadores en los partidos.	El equipo contrario puede negarse a jugar el partido, dándose entonces por perdido el mismo al equipo que no ha presentado el listado. Si el partido se juega, y existe alguna reclamación, una vez comprobado el hecho al equipo infractor se le descontarán dos puntos de su clasificación.	Nada.

Todas aquellas expulsiones del Campeonato que se produzcan por motivo de cualquiera de estas infracciones, se realizarán sin derecho a devolución de la cuota de inscripción abonada por el equipo en su día.