



EXCMO. CABILDO INSULAR
DE LA PALMA

SERVICIO DE DEPORTES

COMITÉ DE PROMOCIÓN DEPORTIVA

Don J. Roberto González Díaz, Secretario del Comité de Promoción Deportiva

CERTIFICA:

Que el Comité de Promoción Deportiva en sesión celebrada el 8 de noviembre de 2017 adoptó acuerdo que es del siguiente tenor:

“ASUNTO CUARTO: NORMATIVA ESPECÍFICA DE LA MODALIDAD DE FÚTBOL 7 BENJAMÍN.

El Comité, por unanimidad acuerda aprobar la normativa de fútbol 7 benjamín que ha de regir las competiciones de dicha modalidad en los juegos deportivos de La Palma durante la temporada 2017/2018, cuyo texto es el siguiente:

1. PARTICIPACIÓN

1.1. La categoría convocada será la siguiente:

Benjamín:nacidos en **2008-2009** (8 y 9 años).

1.2. **Inscripción:**

1.2.1. Para la **inscripción de deportistas** se utilizará la aplicación informática habilitada a tal efecto, según procedimiento establecido en la Normativa General, siendo el único medio válido de acreditación de los participantes.

1.2.2. **Se permitirá la inscripción de deportistas para participar**, hasta las 13:00 horas de los DOS días hábiles **previos a cada jornada** (según establece el apartado 8.7 del Plan de Promoción deportiva Básica en vigor).

1.2.3. Para **poder inscribir a los equipos** en la competición será imprescindible tener debidamente inscritos **el MÍNIMO número de jugadores por equipo, establecido en el apartado 6.2. de esta normativa. No admitiéndose la inscripción de deportistas de una categoría en otra que no sea la que le corresponde por su fecha de nacimiento.**

1.2.4. El plazo de **inscripción de equipos**, finaliza a **las 13:00 horas del día 9 de Noviembre**. Los equipos que no reúnan a la finalización del plazo el número de jugadores requerido, no podrá formar parte de la competición.

1.2.5. Para la **inscripción de equipos** se utilizarán las correspondientes Hojas de Inscripción de Equipos que se encuentran a disposición en dicha aplicación informática.

1.3. Participación en categorías superiores.

Se permitirá la **PARTICIPACIÓN** de hasta un **MÁXIMO de 3 jugadores de la categoría inmediatamente inferior** (únicamente prebenjamines nacidos en 2010), los cuales deberán estar debidamente inscritos en su categoría correspondiente.

En todo caso el número de jugadores de la categoría inferior NUNCA podrá ser igual o superior al de los jugadores de la categoría correspondiente a cada encuentro (según calendario establecido por la Organización).

1.4. Se permitirá la **participación mixta**.

1.5. El único documento válido para acreditar la identidad de cada deportista y su inscripción en el correspondiente equipo es la ficha-licencia expedida por la aplicación informática habilitada a tal efecto (<http://www.lapalmadeportes.es>), la cual deberá presentarse para la configuración del acta de cada partido.

1.6. En una misma Campaña, un deportista debidamente inscrito en un equipo NO podrá inscribirse en otro, salvo mutuo acuerdo entre los equipos implicados, solicitud del Ayuntamiento correspondiente y aprobación del Servicio de Deportes del Cabildo.

2. SISTEMA DE JUEGO

Se llevará a cabo mediante **enfrentamientos amistosos** a través del sistema de Liga **“todos contra todos”** a una vuelta, entre los equipos debidamente inscritos en tiempo y forma; pudiendo la Organización modificar el sistema de juego cuando así lo determine de manera motivada.

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

3.1. **NO existirá ningún sistema de puntuación, ni clasificación;** por lo que no se anotará ningún resultado en las actas arbitrales.

3.2. Al final de la campaña se entregará una medalla de participación a todos los deportistas.

4. EL TERRENO DE JUEGO

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

4.2. MODO DE MARCADO. El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm. y NO mediante surcos en forma de "V"; de las líneas que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1,5 m., por lo menos; podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno a la altura de la línea de medio campo, separada por lo menos 1 metro de la línea de banda. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno.

4.3. CENTRO DE CAMPO. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cuál se trazará una circunferencia de 6 metros de radio.

4.4. ÁREA DE META. El área de meta esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 metros de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 3 metros hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 12 m. x 3 m.

4.5. ZONA DE FUERA DE JUEGO Y LÍNEAS DE CAMPO ATRÁS. En cada extremidad del terreno de juego y adentrándose 12 metros desde la línea de meta, se trazará una línea paralela a esta que unirá las dos líneas de banda. Esta línea será la que delimite la posibilidad de jugar el balón para atrás.

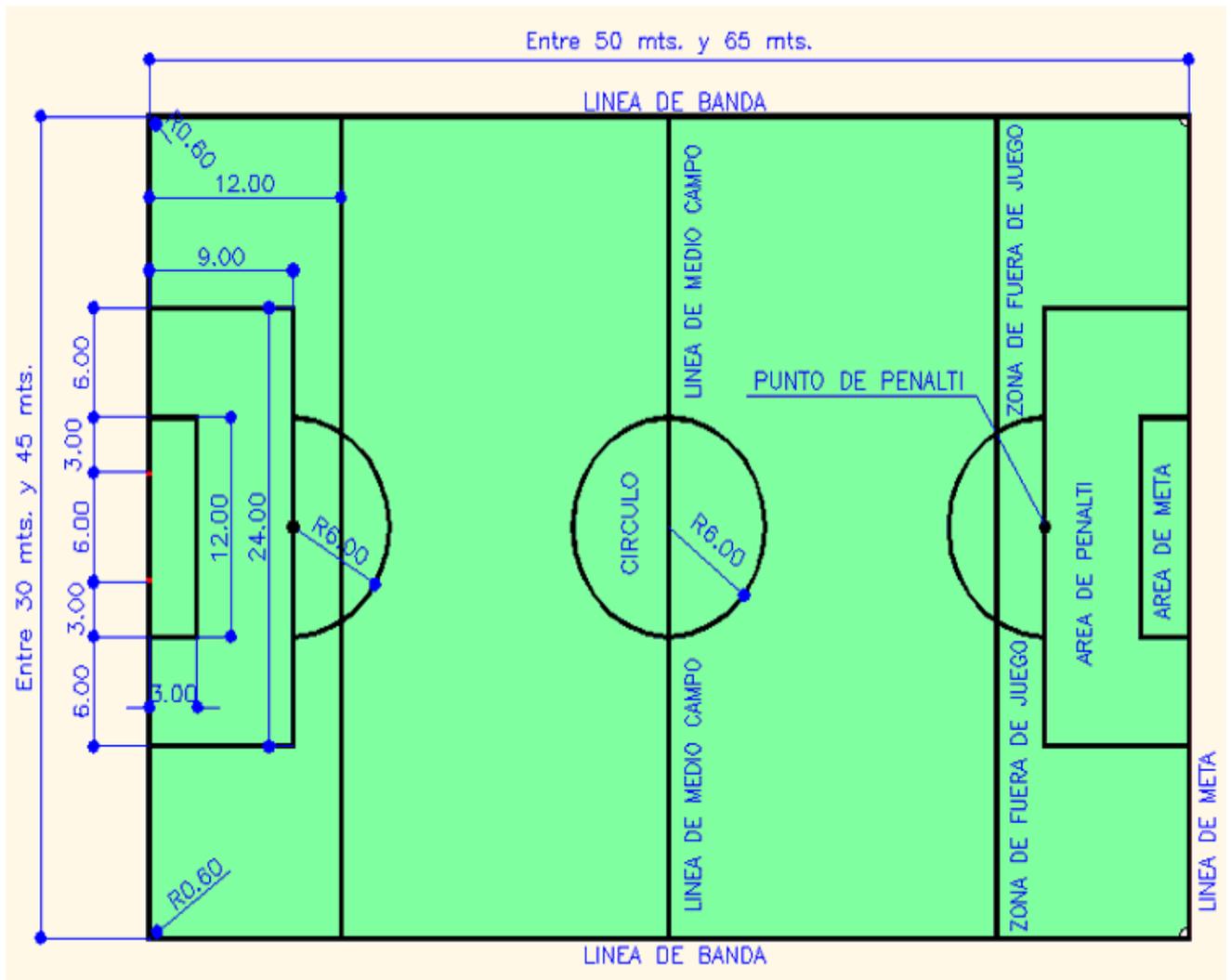
4.6. ÁREA DE PENALTI. El área de penalti esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 m. de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 9 m. hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 24 m. x 9 m.

4.7. PUNTO DE PENALTI. En cada área de penalti se marcará un punto llamado punto de penalti a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante a estos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 m. desde el punto de penalti.

4.8. ÁREA DE ESQUINA: Con un radio de 0,6 m., medido desde cada banderola de esquina, se marcaran cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del propio terreno de juego.

4.9. LOS MARCOS: En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de las esquinas, separados 6 m., entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 m. del suelo. La anchura y el grueso de los postes y el larguero transversal no podrán exceder de 12 cm. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho. Por razones de seguridad los marcos, incluidos aquellos que sean portátiles, deberán estar anclados firmemente al terreno de juego. Deberán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas de forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta. Se permiten las redes de cáñamo, yute y/o nylon siempre que mantengan el mismo ancho.

4.10. El terreno de juego y sus características, se determinan con arreglo al siguiente plano.



5. EL BALÓN

5.1. El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir peligro para los jugadores.

5.2. El balón tendrá una circunferencia de 66 cm. como máximo y 63,5 cm. como mínimo y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de 390 gramos ni menor de 340 gramos.

5.3. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.

5.4. Se utilizará el balón número 4 para la categoría benjamín.

6. LOS JUGADORES

6.1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por 7 jugadores, de los cuáles uno será el guardameta.

6.2. El número de jugadores inscritos en acta será de un **mínimo de 7 y un máximo de 18 jugadores**, obligándose a jugar a todos los deportistas inscritos en acta.

6.3. En el caso de que algún equipo no disponga del número mínimo de jugadores según el apartado anterior, dicho equipo podrá completar con jugadores del otro equipo, siempre que haya acuerdo por parte de los Técnicos de ambos equipos.

6.4. Cuando el caso del apartado anterior se dé en los dos equipos a la vez, se podrá disputar el encuentro siempre que dichos equipos dispongan de **al menos 5 jugadores** y haya acuerdo por parte de los Técnicos de ambos equipos.

6.5. Cada equipo deberá contar con un Responsable Técnico “**con la titulación mínima obligatoria establecida en el artículo 9 del Plan de Promoción Deportiva Básica**”; así mismo podrá tener un **Delegado**. En caso de que un responsable técnico tenga más de un equipo en competición y haya coincidencia en los horarios de los partidos, el Delegado se podrá hacer cargo del equipo que corresponda, **NO modificándose** los horarios de los partidos establecidos por la Organización (según calendario establecido).

6.6. En el transcurso de cada encuentro es obligatorio realizar las sustituciones, de todos y cada uno de los jugadores inscritos en acta, en la primera parte, salvo el portero que se hará cuando se considere. En la segunda parte se podrán hacer todas las sustituciones que se considere oportuno, pero de forma volante (sin necesidad de parar el juego) excepto en la del portero.

6.7. Los cambios serán libres pudiendo salir al campo un jugador que haya sido sustituido anteriormente cuantas veces quisiera.

6.8. Cuando durante el desarrollo del partido, un equipo, por las circunstancias que sea, incluida expulsiones temporales, quedara **con menos de 5 jugadores** sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido.

6.9. Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

6.10. Cuando el guardameta o cualquier otro jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto, deben observarse las condiciones siguientes:

a) el árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta, antes de que ésta sea efectuada.

b) el sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado, y aquél reciba la autorización del árbitro.

c) deberá entrar en el terreno de juego durante una interrupción del partido y por la línea de medio campo.

d) un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no a participar en el juego.

e) la sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quién reemplaza cesa de serlo.

6.11. Se podrá solicitar por parte de la organización la presentación del D.N.I. original a cada deportista.

SANCIÓN:

a) El juego no será interrumpido por una infracción del artículo 6.7. Los jugadores infractores serán sancionados inmediatamente después de que el balón esté fuera del juego.

b) Si un sustituto entra en el terreno de juego sin la autorización del árbitro, el juego deberá ser detenido. El sustituto será amonestado y alejado del terreno de juego o expulsado, según sean las circunstancias. El partido será reanudado con un balón a tierra desde el lugar donde se encontraba el balón cuando se interrumpió, a menos que se hubiera encontrado en el interior de la zona de fuera de juego, en cuyo caso se botará en el lugar más cercano a donde se encontraba el balón cuando se detuvo el encuentro.

c) Por cualquier otra infracción de este artículo, el jugador infractor debe ser amonestado, y si el árbitro detuviese el juego para hacer la amonestación, debe ser reanudado por medio de un tiro libre directo que sacará un jugador del equipo oponente al del infractor, desde el lugar donde el balón se encontraba en el momento en que el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas en el artículo 15.

d) Si la normativa indica que los nombres de los sustitutos deben ser dados al árbitro antes del comienzo del partido, el hecho de no indicarlos significará que no se permiten sustitutos.

7. INDUMENTARIA Y COMPLEMENTOS DE LOS JUGADORES

7.1. La indumentaria obligatoria de un jugador consistirá en un jersey o camiseta, calzón, medias, espinilleras y calzado.

7.2. Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.

7.3. Las espinilleras son obligatorias y deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado y homologado y de un material como goma, plástico, poliuretano u otra sustancia similar, debiendo procurar un grado alto de protección.

7.4. El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

SANCIÓN:

El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante este artículo para que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo en la siguiente ocasión en que el balón cese de estar en juego, a menos que para ese entonces el jugador ya haya corregido su equipo. El juego no deberá suspenderse inmediatamente por una infracción de este artículo. Cualquier

jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipo, o para que lo complete, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quién tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador está en orden. El jugador podrá reingresar al campo de juego cuando la pelota haya cesado de estar en juego.

8. SOBRE EL ARBITRAJE

8.1. El arbitraje correrá a cargo del Colegio Insular de Árbitros de La Palma.

8.2. Un árbitro deberá ser designado para cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por la normativa empezarán en el momento que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.

8.3. Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego. Dado el carácter formativo del Campeonato, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquellos (niñas y niños de 8-9 años) en beneficio de la formación del niño/a.

Además:

a) Aplicará la normativa.

b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.

c) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa.

d) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de la normativa, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinado por la Normativa General de los Juegos que nos ocupan.

e) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, amonestará y mostrará tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna.

f) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, penetre en el terreno de juego sin su autorización.

g) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo

hasta la línea de meta o banda no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.

h) Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez e injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación o expulsión temporal.

i) Dará señal para reanudar el juego después de toda detención.

j) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias del artículo 5.

9. DURACIÓN DEL PARTIDO

9.1. La duración de los partidos en la categoría benjamín será de dos periodos de 30 minutos cada uno con un descanso de 10 minutos entre cada uno.

9.1.1. El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de sustitución, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otras causas.

9.1.2. La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti. El descanso entre los dos periodos no podrá exceder de diez minutos, a menos que lo autorice el árbitro.

10. SAQUE DE CENTRO

10.1. De inicio de partido. La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El bando favorecido por la suerte, tendrá derecho a escoger, bien sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

10.2. A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en tierra en el centro del terreno, en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de 6 metros del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

10.3. Después de marcado un tanto. El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

10.4. Después del descanso, los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

SANCIÓN:

a) En caso de infracción de este artículo, se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro; en este caso, se concederá al bando adversario un tiro libre directo en el sitio en que se cometió la falta, sujeto en el artículo 15.

b) No puede ganarse un tanto directamente de un saque de salida.

c) Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por causa no indicada en ninguno de los artículos, siempre que el balón no haya traspasado una línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, el árbitro dejará caer a tierra el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, a menos que hubiera estado en ese momento en la zona de fuera de juego, en cuyo caso el balón deberá ser botado sobre la parte de la línea del área de 12 metros, en el punto más cercano al sitio donde se encontraba cuando el partido fue detenido. Se considerará en juego desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego por el árbitro traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro echará nuevamente el balón a tierra. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si ésta última disposición no fuese respetada, el árbitro repetirá el balón a tierra.

11. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

11.1. Cuando ha traspasado completamente una línea de banda o meta, ya sea por tierra o por aire.

11.2. Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

11.3. El balón está en juego en cualquier otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos o de las banderolas de esquinas.

b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro en el interior del campo.

c) Mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de la normativa de juego.

11.4. REANUDACION DEL JUEGO: se harán desde la línea del área de penal, paralela a la línea de meta, y los adversarios se situarán no sólo a los 6 m. de distancia reglamentarios si no además fuera de la línea de 12 metros, ello implicaría que el balón no estaría en juego en tanto en cuanto este no abandone dicha área comprendida por dicha línea.

12. TANTOS MARCADOS

12.1. Salvo las excepciones previstas en esta normativa, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado, con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área.

12.2. El equipo que haya marcado el mayor número de tantos, ganará el partido. Si no hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos lograsen igual número de ellos, el partido se considerará empatado.

13. FUERA DE JUEGO

13.1. 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 que el balón, salvo que entre él y la citada línea haya dos o más jugadores contrarios.

13.2. Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por estar en posición de fuera de juego si, en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero, él está, según el árbitro:

- a) Interfiriendo el juego o a un contrario, o
- b) tratando de sacar ventaja de esta posición.

13.3. Un jugador no será declarado fuera de juego por el árbitro:

- a) Por encontrarse en fuera de juego, o
- b) si recibe la pelota directamente de un saque de meta, saque de esquina o un saque de banda.

13.4. Si un jugador es declarado fuera de juego, al árbitro deberá otorgar un tiro libre directo que será lanzado por un jugador del equipo contrario desde la línea del área más próxima al lugar donde se cometió la falta.

14. FALTAS E INCORRECCIONES

14.1. Un jugador que comete intencionadamente una de las nueve faltas siguientes:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, es decir, hacerle caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- c) Saltar sobre un adversario.
- d) Cargar violenta o peligrosamente a un contrario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un adversario o escupirlo.
- g) Sujetar a un adversario.
- h) Empujar a un contrario.
- i) Llevar, golpear o lanzar el balón con la mano o el brazo (esta disposición no es aplicable al guardameta dentro de su propia área de penalty); será castigado con tiro libre directo, concediendo al equipo contrario en el sitio donde la falta fue cometida.

14.2. Si un equipo defensor comete intencionadamente dentro de su zona una de las nueve faltas anteriormente indicadas, será castigado con penalty.

14.3. Un penalty podrá ser concedido, cualquiera que sea la posición del balón en el momento de cometerse la falta, si ésta tuvo lugar dentro de la zona de 12 metros y siempre que el balón estuviera en juego.

14.4. Un jugador que comete una de las cinco faltas siguientes:

a) Jugar de una forma estimada peligrosa por el árbitro, por ejemplo, intentar dar una patada al balón cuando lo tiene el portero.

b) Cargar lealmente, es decir, con el hombro, cuando el balón no está a distancia de juego de los jugadores interesados y éstos no intentaban intervenir en el juego.

c) Sin jugar el balón, obstruir intencionadamente a un adversario, es decir, correr entre éste y el balón o interponerse de manera que constituya un obstáculo para el adversario.

d) Cargar al portero, salvo que éste se halle en posesión del balón, obstruya a un adversario o esté fuera de la zona de 12 metros.

e) Siendo guardameta y dentro de su zona:

- Desde el momento que controla el balón con sus manos, botándolo en el suelo o lanzándolo al aire y volviendo a atraparlo sin ponerlo en juego, o

- después de haber puesto el balón en juego, volver a tocarlo con las manos, antes de que un jugador del equipo contrario lo toque dentro o fuera de la zona de 12 metros, o un jugador de su equipo lo toque o juegue fuera de la zona de 12 metros, o

- tocar el balón con las manos después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie deliberadamente, o

- utilizar una táctica que, en la opinión del árbitro sólo lleva a retardar el juego y por lo tanto hace perder tiempo, dando una ventaja desleal a su equipo, será castigado con tiro libre directo concedido al equipo contrario y en el lugar donde fue cometida la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15.

14.5. Un jugador será amonestado:

a) Si entra o vuelve a entrar en el terreno de juego para incorporarse o reincorporarse a su equipo después de que el juego comenzó o si abandona el terreno de juego salvo lesión durante el partido sin permiso del árbitro. Si el árbitro detuviera el juego para efectuar la amonestación, lo reanudará por medio de un tiro libre directo lanzado por un jugador del equipo contrario desde el lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15. En cualquier caso, si el jugador culpable hubiese cometido una infracción más grave, será castigado con arreglo a lo que disponga la ley infringida.

b) Si infringe con persistencia la normativa de juego.

c) Si desapueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro.

d) Si se muestra culpable de conducta incorrecta.

14.6. Por toda infracción a estas tres últimas disposiciones, el árbitro expulsará al jugador culpable del terreno de juego por un tiempo de 2 minutos y concederá un tiro libre directo a favor del equipo contrario, lanzando desde el lugar donde se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15 y salvo que se hubiese cometido una infracción más grave de las contenidas en la presente normativa.

14.7. En toda ocasión en la que un jugador actuando deliberadamente cede el balón hacia su propio portero, encontrándose éste en su zona de 12 metros deberá jugar el balón con el pie. Sin embargo, si el guardameta toca el balón con las manos, será penalizado con un tiro libre directo que se otorgará al equipo contrario y que será ejecutado desde el lugar donde se cometió la falta, dicho lugar estará sujeto a las condiciones impuestas por el artículo 15. Si el balón ha superado la zona de 12 metros, ningún jugador podrá jugarlo hacia su propia portería, caso de hacerlo el equipo del jugador que cometió la infracción será sancionado con el lanzamiento de un tiro libre directo desde el lugar donde se cometió la infracción.

14.8. Un jugador será expulsado del terreno de juego sí, en opinión del árbitro:

- a) Es culpable de conducta violenta o de juego brusco grave.
- b) Actúa con propósitos injuriosos o groseros.
- c) Se muestra nuevamente culpable de conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación.

14.9. Si el juego fuera parado a causa de una expulsión de un jugador culpable de una de estas faltas sin que ninguna otra infracción de la normativa se haya producido, el juego se reanudará con tiro libre directo, concedido al equipo contrario y en el lugar donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15.

14.10. Para ésta Competición se establece las sanciones siguientes:

- 2 tarjetas amarillas..... 1 partido de sanción.
- 1 tarjeta roja..... 1 partido de sanción.
- 2 tarjetas rojas..... 3 partidos de sanción.
- 3 tarjetas rojas..... expulsión del campeonato.

15. LANZAMIENTO LIBRE (directo o indirecto)

15.1. Cuando un jugador realiza un lanzamiento libre directo desde el interior de su propia zona de 12 metros, todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 6 metros del balón y deberán quedarse fuera de la zona de 12 metros mientras el tiro se ejecuta. El balón estará en juego inmediatamente después de haber sido lanzado más allá de la zona de 12 metros. El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no sale de la zona de 12 metros, el tiro deberá ser repetido.

15.2. Si un jugador realiza un lanzamiento libre directo fuera de la zona de 12 metros, todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de al menos 6 metros del balón hasta que esté en juego, salvo si ellos se encuentran colocados sobre su propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

15.3. Si un jugador del equipo contrario penetra en la zona de 12 metros o se acerca a menos de 6 metros del balón, en cualquiera de los dos casos antes de que el lanzamiento libre se hubiera ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la norma.

15.4. El balón deberá estar detenido en el momento de ejecutar el lanzamiento libre y el jugador que lo efectúa no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

15.5. Pese a cualquier otra indicación en esta normativa con respecto al lugar desde donde se debe ejecutar un lanzamiento libre:

- Todo lanzamiento libre concedido al equipo defensor dentro de su propia zona de 12 metros podrá ser ejecutado desde la línea del área más próxima al lugar donde se cometió la falta.

- Todo lanzamiento libre directo concedido al equipo atacante dentro del área de penal adversaria deberá ser lanzado desde el punto de 9 metros (punto de penalti).

SANCIÓN:

Si el jugador que haya efectuado un lanzamiento libre juega de nuevo el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un lanzamiento libre en el sitio en donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en una zona contraria; en este caso, el lanzamiento libre podrá ser ejecutado desde cualquier lugar de la zona.

15.6. Las faltas que se sancionen tendrán la misma nomenclatura que en el fútbol 11 y serán por lo tanto divididas en tiros libres directos e indirectos, su reanudación igualmente será la que corresponda en cada caso acorde a las normas de juego. (no todas las faltas son directas).

16. PENALTI

16.1. El penalti se tirará desde el punto de penalti y, antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo, debidamente identificado, y del guardameta contrario deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 12 metros y distanciados por lo menos 6 metros del punto de penalti.

16.2. El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies, hasta que el balón está en juego. El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador. Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido pateado, y que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. Podrá marcarse tanto directamente de un penalti. Cuando un penalti se ejecuta durante el curso normal de un partido o cuando el tiempo se ha prolongado al término de la 1ª parte o al final del encuentro con objeto de tirar o volver a tirar un penalti, no se anulará un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño, el balón toca uno o ambos

postes o el travesaño o el guardameta o cualquier combinación de estos factores, a condición de que se haya cometido otra falta.

SANCIÓN (para toda infracción de este artículo):

- a) Cometida por el equipo defensor, se repetirá la ejecución del penalti si no se ha marcado el tanto.
- b) Cometida por un jugador del bando atacante que no sea el mismo que lanza el balón, si un tanto es marcado, el tanto será anulado y se tirará de nuevo el penalti.
- c) Cometida por el jugador que lleva a efecto el golpe de castigo y después de que el balón está en juego, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario en el sitio en que la falta haya sido cometida, sujeto a las normas predominantes impuestas por el artículo 15.

16.3. Las faltas ocurridas dentro del área penal favorables al equipo defensor además de los saques de puerta, deberán ejecutarse de la línea del área de penal paralela a la línea de meta, además se pitara una falta a favor del equipo defensor en una zona del campo más atrasada que dicha línea del área penal la misma deberá igualmente reanudarse a la altura de ella, no necesariamente sobre la línea pero por lo menos a su altura.

Solo se considerará penal aquella acción que se cometa dentro de su propia área de penal, sin tener más consideración que la propia falta cometida.

17. SAQUE DE BANDA

17.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra como por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que se franqueó la línea, por un jugador del equipo contrario al del que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá dar frente al campo de juego y tener una parte cualquiera de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta línea. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de su cabeza, y servirse para ello de las dos manos. Estará en juego el balón tan pronto como haya penetrado en el campo de juego, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.

17.2. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

17.3. Con el fin de corregir y facilitar el aprendizaje de los jugadores en los saques de banda, el árbitro ordenará una sola vez, la repetición de éstos, cuando aprecie falta en la puesta en juego del balón.

SANCIÓN:

- a) Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo reglamentariamente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.
- b) Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre directo a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15.

18. SAQUE DE META

18.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra como por aire,

habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, se colocará en un punto cualquiera de la zona y será lanzado con el pie, directamente al juego más allá de la línea de 12 metros por un jugador del equipo defensor, el cual no podrá volver a jugar el balón antes que otro jugador lo haya jugado o tocado. El guardameta no puede recibir en sus manos el balón de un saque de meta para lanzarlo al juego. Si no llega el balón más allá de la zona, es decir, directamente al juego, se hará de nuevo el saque. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta. Los jugadores del equipo contrario al jugador que va a ejecutar el saque de meta deberán quedarse fuera del área de penalty hasta que el balón haya sido lanzado más allá de este área.

SANCIÓN:

Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá de la zona de 12 metros antes de que lo haya tocado o jugado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, en el sitio donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15.

19. SAQUE DE ESQUINA

19.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra como por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina que será lanzado por un jugador del equipo atacante así: todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón, banderola que no podrá ser trasladada, y es desde este lugar de donde será lanzado el balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina. Los jugadores del equipo contrario al que ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a distancia menor de 6 metros del balón antes de que éste esté en juego, es decir, antes de que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia, y el jugador que haya hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

SANCIÓN:

Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes que lo haya tocado o jugado otro jugador, el árbitro concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el sitio donde se cometió la infracción, sujeto a las condiciones predominantes impuestas por el artículo 15. Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.

20. CESIÓN AL PORTERO

Un jugador no le puede pasar el balón al portero y este cogerlo con la mano, ya que se considerará cesión al portero.

21. COMITÉ DE PROMOCIÓN DEPORTIVA

21.1. El Comité de Promoción Deportiva de los Juegos que nos ocupa se reserva el derecho de decidir y actuar sobre aquellos casos no recogidos en la Normativa General y/o en la Específica de cada modalidad deportiva.

21.2. Cuando acontezcan circunstancias excepcionales que no permitan el buen desarrollo de la competición de acuerdo con los criterios establecidos en la normativa específica de cada modalidad, el Comité de Promoción Deportiva se reserva igualmente el derecho de decisión de forma motivada en dichos casos.

21.3. El Comité de Promoción Deportiva no entrará de oficio sobre un acta, en relación a alineación indebida y/o irregular, salvo reclamación por escrito de un equipo a otro en la propia acta.

Lo que certifico para su constancia y efectos, con el Visto Bueno de la Señora Presidenta del Comité M^a Ascensión Rodríguez Pérez, en Santa Cruz de La Palma, a 8 de noviembre de 2017.

Vº. Bº.
La Presidenta del Comité
M^a Ascensión Rodríguez Pérez

