

NORMAS DE LA I BATALLA PORTEROS BINÉFAR FUTBOL BASE:

- ¿Cómo Es El Terreno De Juego?
 - El terreno de juego, limitado por dos líneas de bandas y dos líneas de fondo:
 - Ancho de 21 m y un largo de 22 m para el terreno de juego de fútbol 11.
 - Ancho de 17 m y un largo de 19 m para el terreno de juego de fútbol 8.

- Zona De Ataque O Zona De Defensa:
 - Ancho de 21 m y un largo de 5,5 m para el terreno de juego de fútbol 11.
 - Ancho de 17 m y un largo de 3,5 m para el terreno de juego de fútbol 8.
 - El punto de penalti estará situado a 11 m de la portería en fútbol 11.
 - El punto de penalti estará situado a 9 m de la portería en fútbol 8.

En cada terreno de juego habrá dos porterías. Las dimensiones de estas porterías serán:

- Para el campo de fútbol 11: → 7,32 m de ancho y 2,44 m de alto (portería de fútbol 11)
- Para el campo de fútbol 8: → 6 m de ancho y 2 m de alto (portería fútbol 8).

➤ ¿Cómo Nos Agrupamos?

- Los porteros/as se agruparán en seis categorías distintas:

- CATEGORÍA PRE BENJAMÍN:
 - Nacidos/as en los años 2011 y 2012 (fútbol 8)
- CATEGORÍA BENJAMÍN:
 - Nacidos/as en los años 2009 y 2010. (fútbol 8)
- CATEGORÍA ALEVÍN:
 - Nacidos/as en los años 2007 y 2008. (fútbol 8)
- CATEGORÍA INFANTIL:
 - Nacidos/as en los años 2005 y 2006. (fútbol 8)
- CATEGORÍA CADETE:
 - Para los chicos → Nacidos en los años 2003 y 2004 (fútbol 11)
- CATEGORÍA JUVENIL:
 - Nacidos en los años 2000, 2001 y 2002 (fútbol 11)
- CATEGORÍA FEMENINA:
 - Se agruparán según el número de inscritas.

➤ NORMAS GENERALES:

- Cualquier conducta antideportiva, como protestas, gestos o insultos contra el portero rival, árbitro, juez de mesa o miembros de la organización, será motivo de sanción y eliminación inmediata de la batalla.
- Para evitar errores o distracciones, evita realizar preguntas al árbitro o juez de mesa durante el partido, espera a que termine (sólo son 2 minutos) y ellos te responderán amablemente.
- Será obligatorio una vez termine el partido acercarse a la mesa a verificar el resultado con el juez de mesa y firmar el mismo. De incumplirse la norma el participante podrá ser eliminado.
- El juego se realizará entre dos porteros/as de una misma categoría.
- En cada partido arbitrarán dos jueces. Un juez principal que estará a pie de campo. Y un juez auxiliar que se encontrará en la mesa de control.
- El juez principal será el encargado de dirigir el partido y de controlar el tiempo de juego.
- El juez auxiliar será el encargado de anotar los resultados, así como de avisar a los participantes de los lances posteriores.

- Los partidos tendrán una duración de 2 minutos a tiempo corrido.
- El tiempo de juego solamente será interrumpido por uno de los árbitros cuando se produzcan los siguientes casos:
 - o Lesión de uno de los porteros.
 - o No existan balones disponibles en el terreno de juego.
 - o En el terreno de juego haya más de un balón.
 - o Se dictamine un penalti
 - o El árbitro lo considere oportuno.
- El lanzamiento por parte de un portero se podrá realizar con cualquier parte del cuerpo. Con el pie se podrán realizar lanzamientos de volea, a bote pronto, a balón parado...
- Iniciará el juego siempre el portero situado a la IZQUIERDA del juez de mesa, con la posesión del balón, tanto en rondas de clasificación como eliminatorias. Podrá comenzar lanzando tanto con la mano como con el pie. Esta situación será indicada por el orden de emparejamiento, es decir, primer portero de la lista se coloca en la izquierda, el segundo portero, a la derecha.
- El portero *NO* podrá golpear el balón directamente tras el pase del lanza-balones. Será obligatorio detener el balón para golpear con el pie.
- Los lanzamientos realizados sobre la línea de tiro o lanzamiento no serán válidos. Golpear el balón situado encima de la línea y *PISAR* en el lanzamiento con la mano serán motivos para anular el lanzamiento, otorgando la posesión del balón y el consiguiente lanzamiento al portero contrario.
- Cuando un portero realice un lanzamiento y el balón se introduzca en su propia portería rechazado por los postes o por el portero contrario, el gol será válido.
- Cuando un portero realice un rechace y el balón salga por la línea de fondo o por la línea lateral obtendrá la posesión del balón.
- El abastecimiento de balones a los porteros será realizado por un lanza-balones, situado junto al juez de mesa. Sólo él podrá mandar balones a los porteros, siempre de la misma forma (con la mano o con el pie), raso y facilitando al lanzador su recogida. En casos excepcionales, también el árbitro podrá pasar balones si lo cree oportuno.
- Los porteros no podrán salir de su área a la hora de realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace del portero contrario o de uno de los postes de la portería contraria. Teniendo la posibilidad de acabar la jugada (en un tiempo máximo de 6 segundos), aunque el balón se encuentre fuera de su área.
- Los porteros no podrán salir de su área a la hora de defender, salvo que se haya producido un rechace por parte de uno de los postes de su portería o por el propio portero, *SIN PODER INVADIR* el campo del oponente. Es decir, solo podrán defender en su mitad de campo.
- Los porteros no podrán mantener la posición del balón más de 6 segundos.
- A los 2 minutos, el árbitro señalará el final del partido. Si en dicho momento, alguno de los porteros ha realizado un lanzamiento dentro del tiempo marcado y el balón se encuentra en plena trayectoria, el lanzamiento será válido. Si el balón entra en la portería, será gol válido. Si se genera una situación de rechace no se realizará y se finalizará el encuentro.
- Los porteros se dirigirán a los árbitros y entre ellos de forma correcta, de lo contrario serán sancionados con un penalti. Si la falta fuera muy grave los jueces podrán descalificar a los porteros.
- Para el lanzamiento de penalti el balón se colocará sobre el punto señalado en el terreno de juego situado a 11 metros de la línea de gol. El portero sancionado debe situarse sobre la línea de meta, entre los postes y bajo palos. El portero sancionado podrá moverse sobre la línea de gol. En el momento en que los porteros estén dispuestos en sus lugares correspondientes y el árbitro lo notifique, se podrá realizar el lanzamiento. Sólo serán válidos los lanzamientos realizados

- hacia delante, con el pie y en los que el portero atacante no toque más de una vez la pelota. Si después de su disparo el balón pega en el poste, podrá volver a golpearlo. Si rechaza en el portero, puede volver a rematar.
- En caso de que un portero llegue tarde o no se presente a un partido, se le dará por perdido con un resultado de 3-0 en su contra.
 - Los porteros deberán ir vestidos de forma correcta (camiseta, pantalón, guantes y botas adecuadas al terreno de juego)
 - No se podrán llevar botas de tacos de aluminio.
 - En los partidos de clasificación la puntuación será:
 - o 3 puntos por partido ganado.
 - o 1 punto por partido empatado.
 - o 0 puntos por partido perdido.
 - El portero que al final del tiempo reglamentado, haya marcado más goles que su adversario, gana el partido.
 - En caso de empate en los partidos correspondientes a octavos de final, cuartos de final, semifinales y finales, se realizarán lanzamientos alternativos por parte de los dos porteros hasta que se produzca un desempate (muerte súbita). Siempre lanzando las mismas veces los 2 porteros.
 - En caso de empate en la tabla clasificatoria durante la fase de grupos, se tendrá en cuenta el resultado del partido entre ambos porteros, si hubiera empate a tres porteros sería una liga entre los tres porteros.
 - Si este fuese igual pasaría el portero con menor número de goles en contra.
 - Si este fuese igual pasaría el portero con mayor goles a favor.
 - Si este fuese igual se decidiría mediante un sorteo puro entre los participantes con el lanzamiento de una moneda.
- Normas del 1 contra 1:
- Si se produce un despeje o desvío del portero defensor y el balón *CRUZA* al campo contrario, el portero atacante podrá elegir entre dos opciones, o bien controlar el balón sin usar las manos y realizar un ataque de “uno contra uno”, teniendo 6 segundos para terminar la jugada, o bien, coger el balón y volver a su zona de tiro o lanzamiento para ejecutar otro ataque.
 - Si durante un “uno contra uno” se realiza alguna acción anti reglamentaria, se señalará penalti, y se realizará su lanzamiento desde los 11 metros.
 - El árbitro de campo deberá contar en voz alta los 6 segundos en el caso de que se produzca una acción de “uno contra uno” en el partido.
 - Si durante un “uno contra uno” se produce una acción de rebote fuera del área de lanzamiento (a consecuencia de un despeje, nunca lanzamiento intencionado) y el portero defensor introduce el balón en la portería del portero atacante, no será gol válido. Sólo será válido si esté *REBOTE* se produce dentro de la zona de lanzamiento.
 - Si un portero logra defender correctamente el rechace fuera de la zona de lanzamiento, deberá volver a ella para iniciar de nuevo el juego.
- Juez De Mesa:
- Será el encargado de nombrar a los porteros que participan en cada partido, situarlos en las correspondientes porterías, apuntar el resultado del partido y ayudar, si es necesario, al árbitro del encuentro. También deberán confirmar el resultado final de cada partido junto con los participantes.
- Lanza-balones:
- Sólo ellos podrán mandar balones a los porteros participantes, siempre de forma correcta (con la mano o con el pie), raso y facilitando la recogida del portero. En

casos excepcionales, también el *ÁRBITRO* podrá pasar balones si lo cree oportuno.

➤ Árbitro:

- Responsable de todo lo que ocurra en su campo de juego. Será el encargado de dirigir el encuentro, controlar el tiempo, el resultado y de que se apliquen las normas estrictamente. Podrá sancionar cualquier conducta antideportiva con la eliminación directa del participante.

➤ Recoge – pelotas:

- Su misión será que los lanza-balones tengan siempre balones para mandar a los porteros durante el partido. Serán los únicos que podrán pasar junto a las porterías para recuperar los balones.

La participación en la I BATALLA DE PORTEROS BINÉFAR FUTBOL BASE, lleva consigo este reglamento.