



REUNIÓN TÉCNICA AGOSTO 2011



Reunión celebrada en Las Rozas, RFEF (Madrid)
del 24 al 28 de Agosto de 2011



Variación del texto Reglamento FIFA

El texto del reglamento en su Regla 16, era contradictorio con lo explicado en la regla 12 . Corregido en regla 16 por FIFA

“ Si el balón está en juego y el guardameta la toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que este haya tocado en otro jugador”

-Se concederá un tiro libre indirecto..../..... ”

“Si el balón está en juego y el guardameta la toca por segunda vez en su propio medio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya tocado un adversario

-Se concederá un tiro libre indirecto/..... ”

-El texto modificado **NO VARIA EN NADA** la aplicación del reglamento efectuado en la Temp.2010/11

Jugadas aclaratorias

“El guardameta, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario

-Se concederá un tiro libre indirecto/..... “

-El “guardameta”: es el nombre genérico; y es válido para todo aquel que haga sus funciones independientemente de la persona

Caso

Tras saque de meta el **guardameta** es cambiado por el **guardameta suplente/ portero jugador**, que la toca en su medio campo tras pase de un compañero.

- Tiro libre indirecto

Jugadas aclaratorias

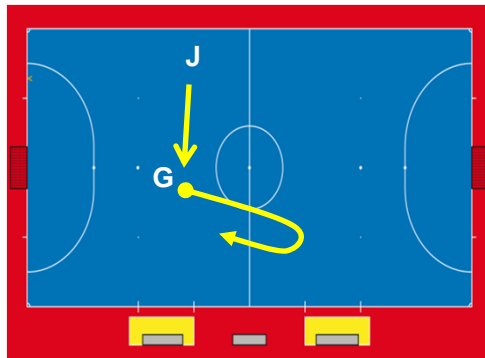
“El guardameta ,tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario -Se concederá un tiro libre indirecto/..... “

Caso

Tras pase voluntario de un compañero, ESTANDO EL GUARDAMETA EN CAMPO CONTRARIO, nunca podrá regresar con el balón controlado a su medio campo

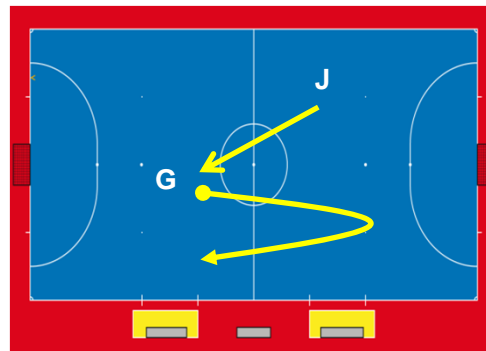
El portero recibe en campo propio

J= JUGADOR – G=GUARDAMETA – Jr=JUGADOR RIVAL



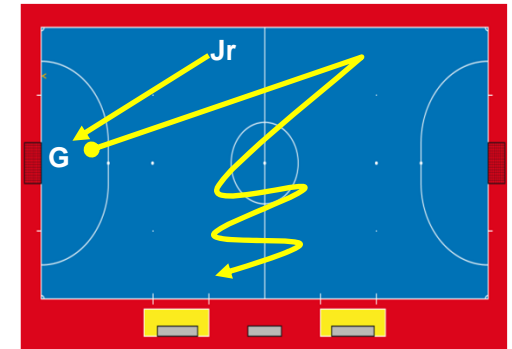
CAMPO PROPIO - CAMPO RIVAL

Tiro Libre Indirecto



CAMPO PROPIO - CAMPO RIVAL

Tiro Libre Indirecto



CAMPO PROPIO - CAMPO RIVAL

Jugada Correcta

Jugadas aclaratorias

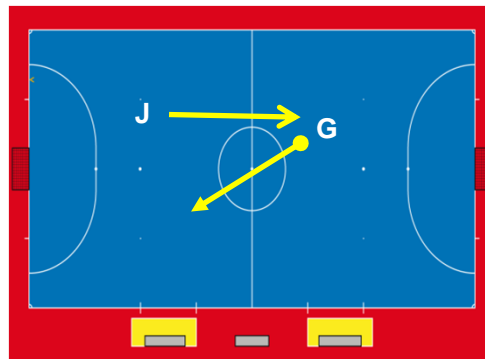
“El guardameta ,tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario -Se concederá un tiro libre indirecto/..... “

Caso

Tras pase voluntario de un compañero, ESTANDO EL GUARDAMETA EN CAMPO CONTRARIO , nunca podrá regresar con el balón controlado a su medio campo

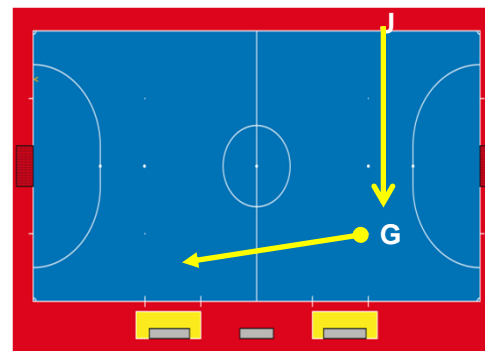
El portero recibe en campo del rival.

J= JUGADOR – G=GUARDAMETA



CAMPO PROPIO - CAMPO RIVAL

Tiro Libre Indirecto



CAMPO PROPIO - CAMPO RIVAL

Tiro Libre Indirecto

Jugadas aclaratorias

“El guardameta ,tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario

-Se concederá un tiro libre indirecto/..... “

Caso

Un guardameta tras jugar un balón procedente de un contrario, pasa la línea divisoria y tras unos pasos con el balón, regresa con el control del balón a su medio campo

- **Jugada correcta.**

Caso

Un guardameta tras recibir pase voluntario de un compañero en su medio campo, pasa la línea divisoria y tras unos pasos con el balón, regresa con el control del balón a su medio campo

- **Jugada incorrecta. (Igual que la pasada temporada)**



Jugadas aclaratorias

“El guardameta, tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario

-Se concederá un tiro libre indirecto/..... “

Antes :“ El guardameta, tras despejar el balón, lo recibe de un compañero sin que el balón haya atravesado la línea media o haya sido jugado o tocado por un adversario

Cambio muy importante:

Tras despejar el balón : puede ser por rechace de balón o posterior despeje tras control de balón

Tras jugar el balón : implica posesión del balón, control del balón. NO IMPLICA RECHACE DE BALÓN.



El número de jugadores

1. El número máximo de jugadores inscritos en acta será de doce, y de TRES el mínimo para poder comenzar un encuentro *
2. Solamente serán anotados en acta los jugadores presentes.
Se considerará cerrado el plazo de inscripción de jugadores para un partido en el instante que el árbitro da por iniciado el encuentro.

*Si un equipo, comienza el partido con tres jugadores. Se podrán incorporar a dicho equipo **un máximo de 2 jugadores** , **sin derecho a sustitutos**; siempre y cuando el delegado haya entregado sus licencias antes de comenzar el partido



Número de sustitutos

Se podrán utilizar como máximo siete sustitutos en cualquier partido de una competición oficial.

En partidos amistosos se podrá utilizar un número mayor de sustitutos siempre que:

- Los equipos lleguen a un acuerdo sobre el número máximo
- Se haya informado a los árbitros antes del comienzo del partido.

En caso contrario no se permitirán más de diez sustitutos.



Sustituciones

Si un periodo se prolonga para ejecutar, un tiro penal, un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo sin barrera:

-no se permitirá ninguna sustitución, con excepción del guardameta defensor

- No se permitirá un tiempo muerto solicitado
- Los jugadores(al menos 3), sustitutos y funcionarios oficiales deben permanecer en sus respectivos puestos hasta finalizar el partido
- Si se manda repetir podrá lanzarlo otro jugador (no sustituto)



Sustitución del guardameta

. Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido

.Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta

. Un jugador que sustituye al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros

Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en su camiseta de guardameta



Jugadores y sustitutos expulsados

Un jugador expulsado antes del saque de salida podrá ser reemplazado por uno de los sustitutos designados

Un sustituto designado, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.

Un funcionario oficial, expulsado antes del saque de salida o después del comienzo del partido, no podrá ser sustituido.
Excepción : Médico (ATS, en ausencia médico)

Un jugador , sustituto designado o un funcionario oficial, indispuesto antes del saque de salida, puede ser sustituido



Jugadores expulsados

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del tercer árbitro (cronometrador) salvo si el equipo contrario marca un gol antes de que transcurran dos minutos.

Nota : En una interrupción del juego (tiro de penal, tiros libres, saque de banda.../...) a dos minutos de la expulsión, el sustituto no se puede incorporar al juego. Es una vez transcurridos.

Si el equipo contrario marca un gol antes de que transcurran dos minutos, y está en superioridad numérica , podrá añadir un jugador al equipo, sin necesidad de esperar al posterior reanudación de juego.



Procedimiento de sustitución

Se podrá efectuar una sustitución durante el juego o en una interrupción del juego, excepto durante un tiempo muerto

Nota: se ha de esperar a que finalice el tiempo muerto. No es necesario que se reinicie el juego.



Jugadores

Si un jugador está fuera de la superficie de juego con permiso de los árbitros, y no ha sido sustituido, reingresa a la superficie de juego sin permiso arbitral y, además, comete una infracción sancionable con amonestación los árbitros lo expulsarán por doble amonestación

caso: el jugador entra sin permiso de los árbitros o el tercer árbitro y pone una zancadilla a un adversario de forma temeraria.

Si esta infracción se comete con uso de fuerza excesiva, el jugador será expulsado de forma directa.

Si los árbitros interrumpen el juego, éste se reanudará de acuerdo con la infracción cometida

Sustitutos

Un sustituto ingresa en la superficie de juego contraviniendo el proceso de sustitución, de por sí , ya es infracción pero:

**Diferenciar:-a) incumplir procedimiento de sustitución
-b) causa que su equipo juegue con un jugador de más**

*A efectos de otra posterior **infracción**, por parte de dicho jugador :*

*-a) El sustituto que incumple el procedimiento de sustitución se le considera **jugador a los efectos***

*-b) Si el equipo juega con un jugador de más se le considera **sustituto***

Caso

Malogra o impide un gol o una oportunidad manifiesta de gol

a) Expulsión. Su equipo verá reducido el número de jugadores.

Reanudación :Tiro libre directo/penalti

b) Expulsión. No verá reducido el número de jugadores

Reanudación: Tiro libre indirecto



Sustitutos

Un sustituto ingresa en la superficie de juego contraviniendo el proceso de sustitución

Cuando damos la ley de la ventaja y el equipo que realiza mal la sustitución recupera el balón:

- Se para el juego .Tiro libre indirecto

No confundir con la ley de la ventaja en una situación normal de partido. Se continúa dando con todas las consecuencias



Guardameta jugador

- **Están permitidos las camisetas con transparencia, para la lectura numérica**

- **No están permitidos los petos, ni camisetas agujereadas**

- **No está permitido el no llevar número o número diferente al nº de jugador**

Recordar que el peto, no lleva mangas y no es una camiseta



Otro equipamiento.- Accesorios

Los árbitros prohibirán el uso de sistemas de radiocomunicación entre los jugadores o el cuerpo técnico

Caso: Un entrenador en la grada no debe usar su móvil para comunicarse con su banquillo.

En caso de comunicación verbal, se hará constar dicho hecho en el acta.



Uso del silbato

Es obligatorio interrumpir el juego usando el silbato tras la consecución de un gol, sólo cuando el balón no ha entrado claramente

Aclaración: **Siempre que se produzca un gol haremos uso del silbato**

En la reanudación de juego con un balón al suelo:
-no se deberá usar el silbato

Saque de Centro

El **ARBITRO 1** se colocara en la banda de banquillos, a la altura del medio del campo, indicara la dirección y pitara para indicar el saque. Comprobará que se realiza correctamente.

El **ARBITRO 2** se colocará en la otra banda a la altura del penúltimo defensor.



Tiro desde el segundo punto penal

Uno de los **ÁRBITROS** debe situarse a la altura del segundo punto penal y a unos 5 metros del mismo*. Controlara si los jugadores se adelantan.

**Correcto: 9-10 metros (a 1 m línea de banda-sobre línea de banda)*

El otro **ÁRBITRO** se colocara en la intersección del área y la línea de meta. Vigilará si el balón entra en la meta.

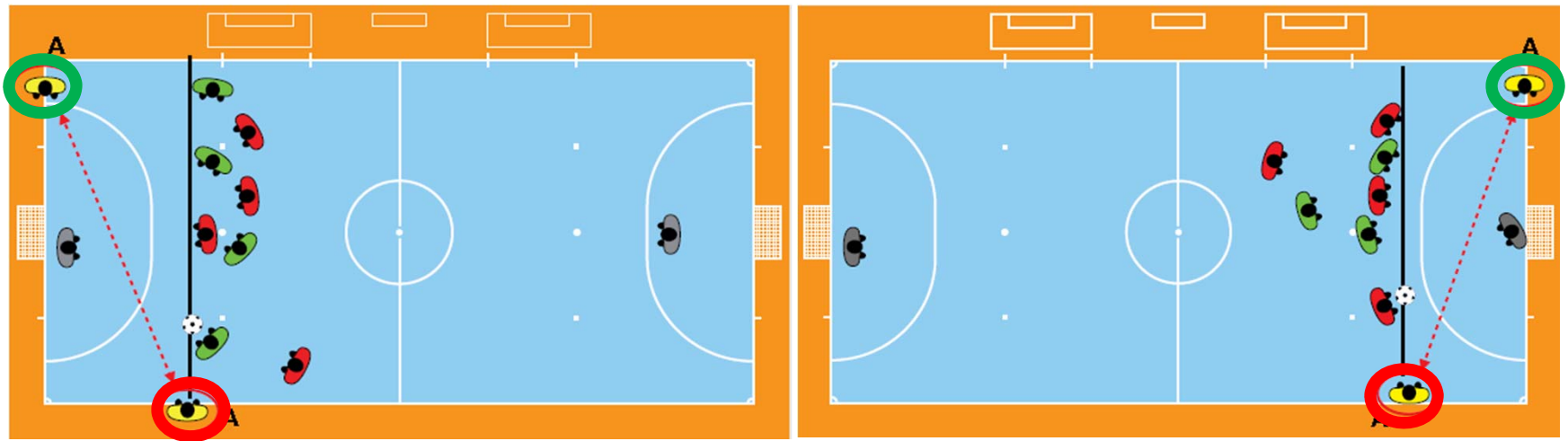


Tiro libre después de la sexta falta acumulada

Uno de los **ÁRBITROS** debe situarse a la altura del lugar de ubicación del balón y a unos 5 metros del mismo *. Controlara si los jugadores se adelantan.

**Correcto: a 1 m línea de banda-sobre línea de banda*

El otro **ÁRBITRO** se colocara en la intersección del área y la línea de meta. Vigilará si el balón entra en la meta.

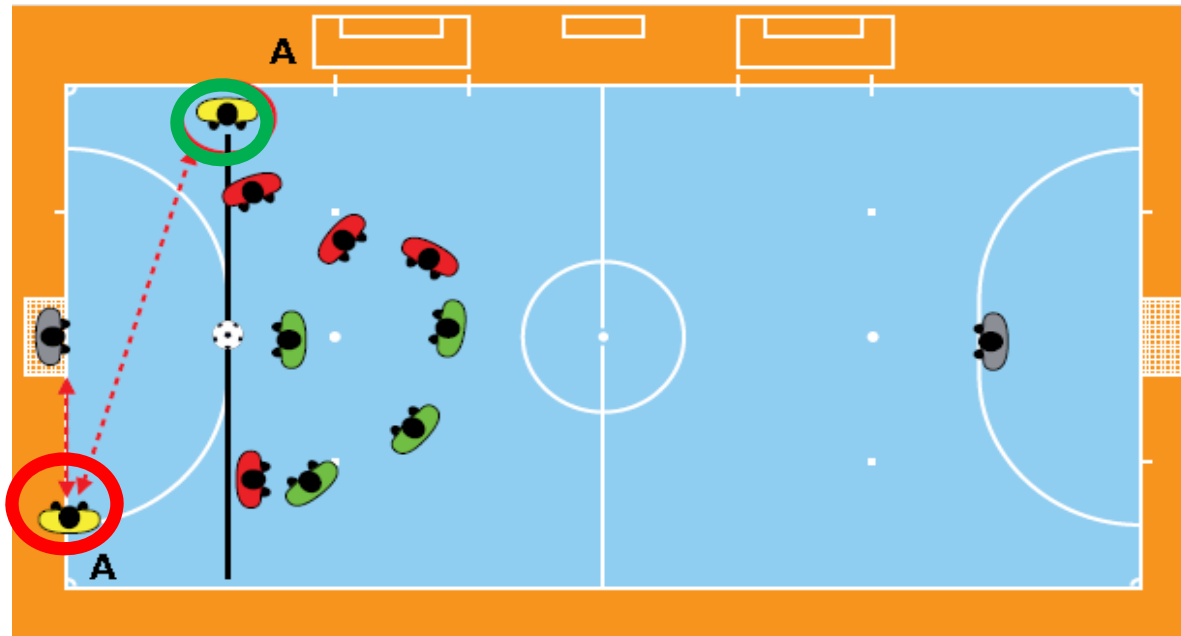


Tiro penal (durante el partido)

Uno de los **ÁRBITROS** debe situarse a la altura del punto penal y a unos 5 metros del mismo*. Controlará si los jugadores se adelantan.

**Correcto: 9-10 metros (a 1 m línea de banda-sobre línea de banda)*

El otro **ÁRBITRO** se colocara en la intersección del área y la línea de meta. Vigilará si el balón entra en la meta y/o si el portero se adelanta.



Saque de Banda cuando éste se produce cercano al cuadrante de esquina y favorable al equipo atacante (6 m. aprox)

El **ÁRBITRO** se colocara en la banda a unos 5 m. * del lugar de ejecución. Controlara que se ejecute correctamente y que los defensores estén a 5 m. del balón.*(dependerá lugar ejecución 2-5 m)

El otro **ÁRBITRO** se colocara detrás del cuadrante de esquina a la altura de la línea de meta. Vigilará el balón y el comportamiento de los jugadores.





Jugadores en superficie de juego

Al acabar la primera parte, el tercer árbitro (cronometrador) ha de tener anotados los jugadores que acabaron en pista

A efectos de incorrecciones sancionables con expulsión, es imprescindible saber quienes son jugadores y quienes sustitutos, tanto al acabar la primera parte como al acabar la segunda parte en partidos con tiempo suplementario.

Tercer árbitro en superficie de juego

Si el balón diera en el tercer árbitro estando de forma fortuita, sobre la línea de banda o superficie de juego:

-Detendrán el juego

-Reanudación de juego con balón al suelo.

Si diera en los árbitros, en las circunstancias anteriormente señaladas, el juego continuará.

Señal acústica

El cronometrador, puede parar el juego para indicarnos que se trata de la 6ª falta acumulativa

Recomendación:

El árbitro asistente puede creer ver algo que para el árbitro no es, y llevar involuntariamente al error si para el juego. Abstenerse, salvo raras excepciones.

Diferente es el caso de la entrada de un sustituto, contraviniendo el proceso de sustitución, y que es fácil que el árbitro no lo haya visto.

Funcionamiento del cronómetro

Si, el cronometrador se olvida de poner el cronómetro en marcha, o éste deja de funcionar, los árbitros ordenarán añadir el tiempo que no se contabilizó.

Puede ocurrir en el saque de inicio o reanudación de juego, tras una interrupción del juego o estando el balón en juego

Si el balón está en juego, que no vaya el crono, no invalida el tiempo jugado

Más de un Infracción al mismo tiempo

-Faltas acumulables

-Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12

Infracciones cometidas por dos o más jugadores del mismo equipo al mismo tiempo :

-Los árbitros deberán castigar la más grave.

(Si las faltas cometidas se sancionan con un tiro directo, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables??)*

En contradicción con la regla 13

*¿Cuántos tiros libres se han de lanzar? –UNO

Un tiro libre = una falta acumulable (no se acumulan más)

Más de un Infracción al mismo tiempo

-Faltas acumulables

-Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en la Regla 12

Infracciones cometidas por jugadores de diferentes equipos, al mismo tiempo:

-Reanudación : Balón al suelo.

(Si las faltas cometidas se sancionan con un tiro libre, los árbitros mandarían anotar las correspondientes faltas acumulables)??* En contradicción con la Regla 13

* ¿Se reanuda con un tiro libre directo o penal? –No
No son faltas acumulables.

Procedimiento

Utilizar fintas durante la carrera hacia el punto penal para confundir está permitido

Una vez que el jugador ha finalizado la carrera hacia el punto penal se considera una infracción (conducta antideportiva) utilizar fintas al patear el balón

**Si el lanzamiento acaba en Gol
– se repite lanzamiento**

**Si no acaba en gol
– tiro libre indirecto**

Sanción Disciplinaria: Tarjeta amarilla

14.- El tiro penal

Penalti en prolongación de partido

14.- El tiro penal

Tiro penal

El portero, la portería y el travesaño lo podemos considerar “un todo”, que independientemente del orden en que toque el balón, si éste acaba en gol, será válido

- Posicionamiento del guardameta : sobre la línea de meta. Consideramos que el balón no vuelve hacia la superficie de juego, en todo caso va paralelo a la línea

Tiro segundo punto penal

Tiro libre sin derecho a barrera

Chut de final de partido

- El reglamento no obliga al guardameta a estar sobre la línea de meta. En el 99,9% de ellos, el guardameta no está sobre la línea de meta. Cuando el balón cambia de trayectoria y se dirige hacia la superficie de juego. Se da por finalizado el partido.

El tiro penal

No hay cuatro segundos en ejecución de tiro

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en ejecutarlo, no es infracción

El árbitro dejará un tiempo prudencial para el lanzamiento

Si hay cuatro segundos en ejecución de tiro desde el segundo punto penal y tiros libres sin derecho a barrera

Posición en el saque de banda

Se debe patear el balón, que deberá estar inmóvil, bien desde el sitio por donde salió de la superficie de juego, bien por fuera de ésta a una distancia no mayor de 25 cm de dicho sitio.

El balón, no necesariamente tiene que entrar por la zona que salió.
Está permitido que entre por otra zona de la línea de banda
(Sustituye lámina nº38 Ag.2010)



Procedimiento – Infracciones

15.- El saque de banda

Si durante la ejecución correcta de un saque de banda el ejecutor lanza intencionadamente el balón contra un adversario para jugarlo una segunda vez*, los árbitros deberán permitir que el juego continúe.

***no lo hace de manera imprudente, temeraria, ni con el uso de fuerza excesiva**

La misma acción es válida también, en jugadas a balón parado: saque de meta , saque de esquina ..!..

Procedimiento- Infracciones

Si el balón no entra en la superficie de juego :

- El equipo repetirá el saque de banda desde el mismo sitio, siempre que el saque haya sido ejecutado de forma correcta, pero la cuenta de cuatro segundos continuará dónde se detuvo, cuando el equipo ejecutor esté en disposición de volver a efectuarlo

Procedimiento- Infracciones

16.- El saque de meta

“ La cuenta de cuatro segundos continuará dónde se detuvo”, cuando el guardameta en un saque de meta lo tiene que volver a repetir por:

- a) **No soltar el balón desde el interior del área**
- b) **Suelta el balón y éste sale por la línea de meta sin haber salido del área de penal.**
- c) **Efectúa el saque de meta con el pie**

En todos los casos el guardameta será advertido

Procedimiento- Infracciones

17.- El saque de esquina

El balón deberá colocarse en el cuadrante de esquina y estará en juego en el momento en que sea pateado.

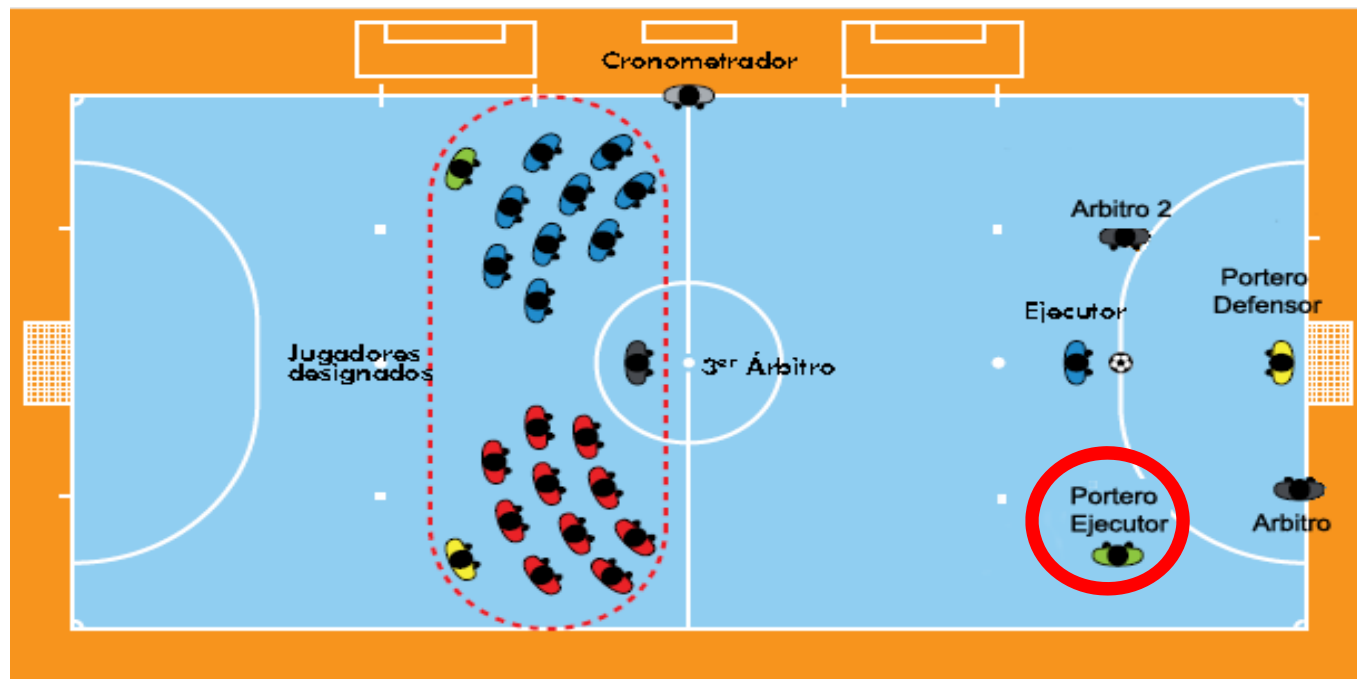
No debe salir necesariamente del cuadrante para estar en juego

El jugador rival, ha de colocarse a 5 metros del cuadrante de esquina, contando desde la parte exterior del cuadrante.

No se debe contar desde el mismo vértice del cuadrante

Tiros penal para determinar el ganador de un partido

El guardameta compañero del ejecutor del tiro, deberá permanecer en el lado opuesto de las zonas de sustituciones dentro de la superficie de juego a la altura del punto de penal y a no menos de 5 m de éste



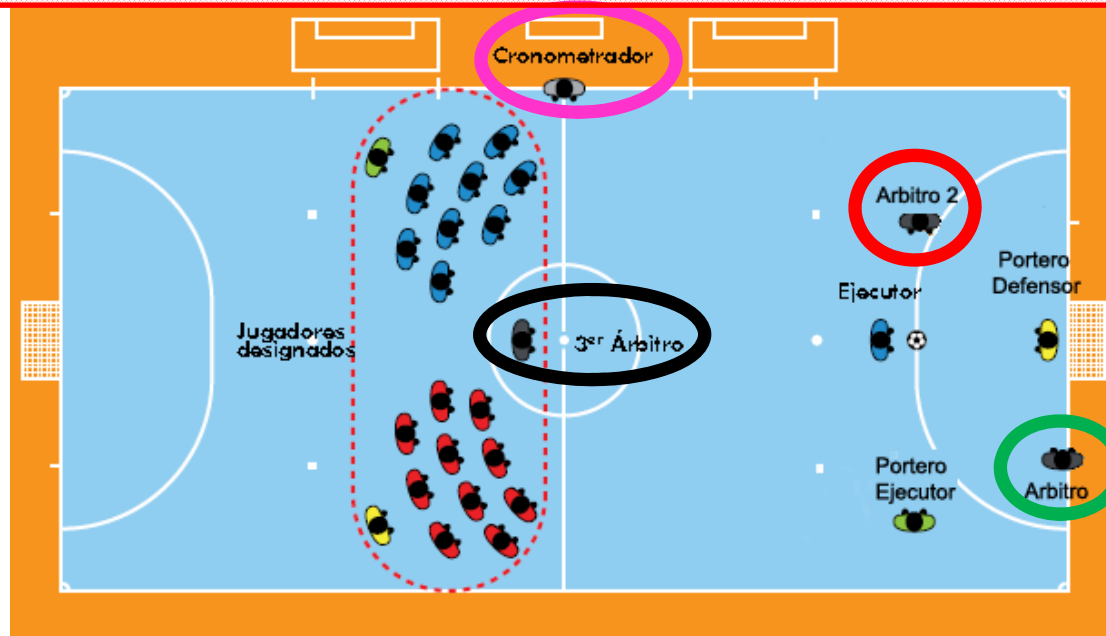
Tiros penal para determinar el ganador de un partido

El **arbitro** se colocara a 5 m del cuadrante de esquina en la línea de meta, controlara si hay gol y si el guardameta se adelanta.

El **2º arbitro** se colocara a la altura del punto de penal a unos 3 m. controlará la correcta ejecución y al guardameta compañero del ejecutor

El **tercer arbitro** se ubicara en el circulo central para controlar al resto de los jugadores

El **cronometrador** se ubicara en la mesa de cronometraje controlara a los jugadores excluidos para lanzar y a los oficiales de ambos equipos





Tiros desde el punto penal

El capitán del equipo deberá comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido.

Con el número es suficiente

Una vez igualado el número de jugadores para ejecutar los tiros penales :

No es obligatorio dar el orden de lanzamiento

De un partido o eliminatoria- ACTA DEL PARTIDO

Si existiera tanda de penaltis. No debe reflejarse en la parte superior los goles conseguidos por los jugadores..

Constarán en la parte inferior indicando el nº lanzador y si es o no gol

Caso:	<u>Equipo A</u>	<u>Equipo B</u>
	nº3 GOL	nº5 NO GOL
	nº7 GOL	nº3 NO GOL
	nº5 NO GOL	nº2 GOL
	nº6 GOL	nº9 NO GOL

Resultado tanda de penaltis :

Equipo A 3 (TRES) Equipo B 1 (UNO)

De un partido o eliminatoria- ACTA DEL PARTIDO

Resultado final del partido

- Goles en el tiempo suplementario . Se anotan en la parte superior, como si fuera parte del partido (aunque no lo es), tanto en casilla de jugadores, como en el resultado final de partido

- Goles en la tanda de penaltis . Se anotan entre paréntesis detrás de los goles del partido.

Caso: Partido acaba 1-1

El tiempo suplementario (marca un gol cada equipo) 2-2

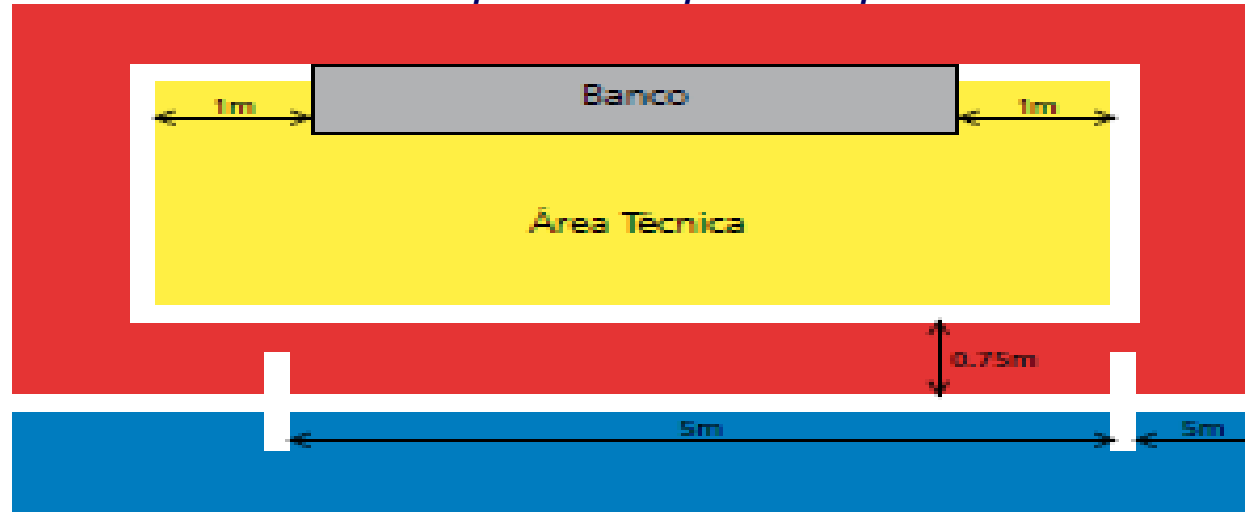
Lanzamientos desde el punto penal 3-1

Resultado final del partido

Equipo A **2 (3)** *DOS(TRES)* *Equipo B* **2 (1)** *DOS(UNO)*

Zona de sustituciones y área técnica

El área técnica debería cumplir los requisitos que se describen.



El área técnica

- Solamente un oficial del equipo a la vez (entrenador / 2º entrenador) estará autorizado para dar instrucciones técnicas y podrá permanecer de pie durante el partido
- Si por causas operativas, el área técnica no puede ser como indica el gráfico ; por defecto, entenderemos que ésta área se extenderá en banda de banquillos desde 5 m. del saque de esquina hasta 5 m. de la línea de medio campo y respetando los 0,75 m a línea de banda.

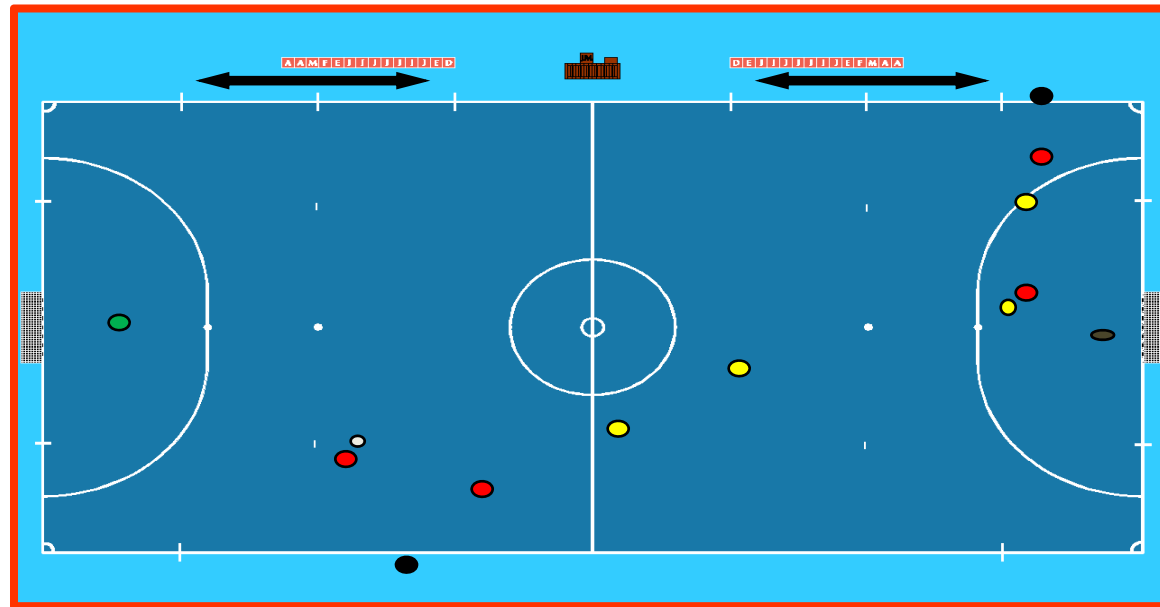
Esta área técnica , sirve como **zona para los tiempos muertos**

(Sustituye lámina nº3 Ag 2010)

Zona de sustituciones y área técnica

-Con el permiso de los árbitros podrán entrar a la superficie de juego, para atender a un jugador lesionado un fisioterapeuta y/o médico (máximo dos)

-Los sustitutos y el preparador físico podrán calentar durante el transcurso de un partido en la zona habilitada para ello



Señalización auto-gol:

1.- Se indicará el nº dorsal

2.- Se marcará con el brazo extendido la dirección del guardameta que lo recibió



Gol en propia meta (1)



Gol en propia meta (2)



CATEGORIAS DE DESIGNACIÓN CTNAFS

CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE SELECCIONES AUTONÓMICAS
CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE CLUBS

+

TEMPORADA ACTUAL	TEMPORADA ANTERIOR
1ª DIVISION	DIVISION DE HONOR
2ª DIVISION	DIVISION DE PLATA
2ª DIVISION "B"	NACIONAL "A"
3ª DIVISION	NACIONAL "B" (*)
JUVENIL NACIONAL	= (*)
1ª FEMENINA	DIV. DE HONOR FEMENINA
2ª FEMENINA	DIV. DE PLATA FEMENINA

(*) Corresponde su designación, por delegación del CTNAFS, a sus respectivos Comités.



FIRMA DEL ACTA ARBITRAL

Capitán y Entrenador: antes del inicio del partido

Personas sin credencial: antes del inicio del partido

Delegado: antes, en tiempo de descanso o después del partido.

Licencias especialidad Fútbol Sala

<u>ES</u>	Entrenador
<u>ES2</u>	2º Entrenador
<u>DS</u>	Delegado
<u>MS</u>	Médico
<u>PFS</u>	Preparador Físico
<u>ATSS</u>	Fisioterapeuta o ATS
<u>EMS</u>	Encargado Material

No se permitirá más de una licencia por cargo. Si un equipo no presenta una de éstas licencias, no es motivo para duplicar otras



Licencias especialidad Fútbol Sala

<u>PFS</u>	Profesional FS /	
<u>PRFS</u>	Profesional FS Femenino	
<u>AS</u>	Aficionado Sala	20 años o más
<u>JS</u>	Juvenil Sala	17- 19 años
<u>CS</u>	Cadete Sala	15-16 años
<u>IS</u>	Infantil Sala	13-14 años
<u>SA</u>	Alevín Sala	11-12 años
<u>BS</u>	Benjamín Sala	9-10 años
<u>PS</u>	Pre benjamín Sala	7- 8 años
<u>SF</u>	Femenino Sala	15 años o más
<u>SB</u>	Femenino Base	9 -14 años

Licencias especialidad Fútbol Sala

Son Licencias válidas para jugar en el primer equipo senior:

- Licencia del equipo sénior**
- Licencia del equipo filial**
- Licencia del equipo dependiente**
- Licencia del equipo juvenil**
- Licencia del equipo cadete**

En caso de no presentar la licencia, son documentos válidos :

- Autorización oficial sustitutiva**
- DNI – Carnet conducir- Pasaporte- NIE (No son válidas fotocopias)**



Licencias especialidad Fútbol Sala

Un jugador con licencia cadete (con 15 años) es válida en Competiciones de juveniles u otra categoría superior.

Caso : Un jugador con licencia cadete puede jugar en el equipo senior

Los jugadores con licencia de categoría : benjamín, alevín, infantil y cadete, podrán alinearse en la categoría inmediatamente superior, siempre que hayan nacido en el año natural posterior a lo establecido como mínimo para cada una de ellas.

Caso: Un Infantil (13-14) de 14 años , podrá jugar en el cadete(15-16) de dicho equipo con la licencia del infantil.

Un infantil de 13 años no podrá jugar en el equipo cadete

CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE SELECCIONES AUTONÓMICAS



CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE CLUBS

Sólo para Categorías Sub-16 e Inferiores

SAQUE DE META

Procedimiento: El balón será lanzado con las manos por el guardameta desde cualquier punto área penal, no pudiendo traspasar el balón la línea divisoria del medio campo, sin haber tocado antes el suelo o sin haber tocado antes en cualquier jugador, situado en la mitad de la superficie de juego del guardameta que efectúa el lanzamiento

Infracción: Se le sancionará con tiro libre indirecto desde el punto más cercano al lugar donde traspasó el balón la línea divisoria de medio campo.



CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE SELECCIONES AUTONÓMICAS

CAMPEONATOS DE ESPAÑA DE CLUBS

Sólo para las Categorías Alevines y Benjamines

Tiempo de juego : 30 minutos en dos tiempos de 15 minutos.

Prórroga : Un tiempo de 5 minutos

Uso del silbato

Es obligatorio interrumpir el juego usando el silbato tras la consecución de un gol, sólo cuando el balón no ha entrado claramente

Aclaración: **Siempre que se produzca un gol haremos uso del silbato**



Instrucciones adicionales

ES TARJETA ROJA:

- Impedir con mano intencionada un gol.
- Malograr una oportunidad obvia y manifiesta ocasión de gol* mediante una infracción sancionable con tiro libre o penal.

*Ocasión manifiesta de Gol

A tener en cuenta:

- Distancia del balón a la portería.
- Dirección del balón
- Velocidad y dirección del jugador atacante
- Posición de los jugadores defensores