

NORMAS Y REGLAS

BATALLA 100%PORTEROS

NORMAS GENERALES

1- El terreno de juego es un rectángulo, limitado por dos líneas de bandas y dos líneas de fondo:

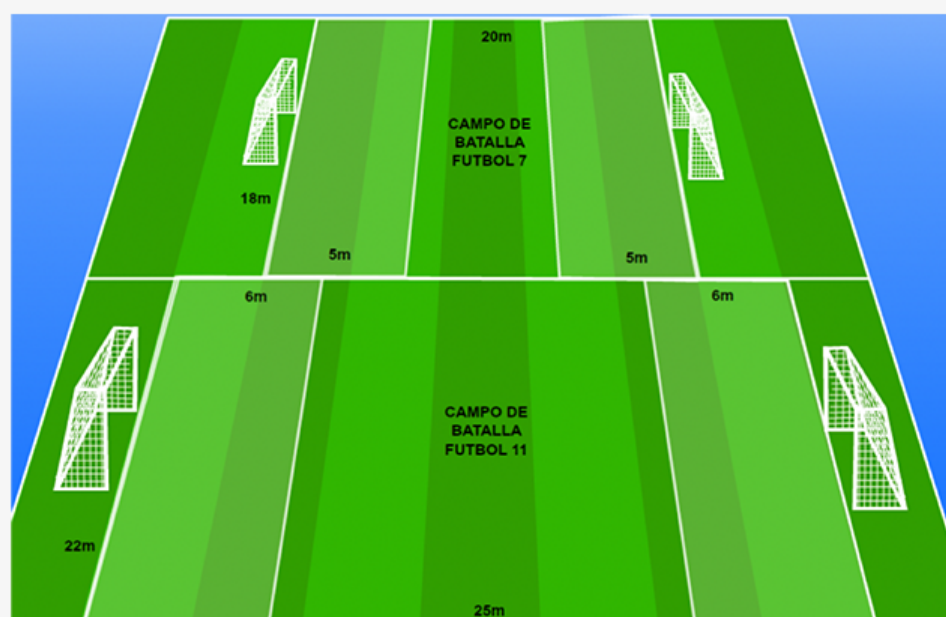
- De un ancho de 22 m y un largo de 25 m para el terreno de juego de fútbol 11
- De un ancho de 18 m y un largo de 20 m para el terreno de juego de fútbol 7.

2. Zona de ataque o zona de defensa (zonas sombreadas en el dibujo).

- De un ancho de 22 m y un largo de 6 m para el terreno de juego de fútbol 11.
- De un ancho de 18 m y un largo de 5 m para el terreno de juego de fútbol 7.

3. 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 7).



4. 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.

5. Para evitar errores o distracciones, evita realizar preguntas al árbitro o juez de mesa durante el partido, espera a que termine (2 minutos) y ellos te responderán amablemente.

6. 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.

REGLAS ESPECÍFICAS

- 1. El juego se realizará entre dos porteros/as de una misma categoría.**
- 2. Cada participante se podrá inscribir únicamente en una sola categoría.**
- 3. 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.**
- 4. Los partidos tendrán una duración de 2 minutos a tiempo corrido.**
- 5. El árbitro tendrá la obligación de avisar cuando falte 1 minuto para terminar el partido y cuando resten 10 segundos de partido.**
- 6. El tiempo de juego solamente será interrumpido por uno de los árbitros cuando se produzcan los siguientes casos:**
 - Lesión de uno de los porteros.**
 - No existan balones disponibles en el terreno de juego.**
 - En el terreno de juego haya más de un balón.**
 - Se dictamine un penalti**
 - El árbitro lo considere oportuno.**
- 7. 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...**
- 8. Iniciará el juego siempre el portero el portero que gane el sorteo previo al partido con los jueces eligiendo saque o campo donde jugar.**
- 9. El portero NO podrá golpear el balón directamente tras el pase del lanza-balones. Será obligatorio detener el balón para golpear con el pie.**
- 10. 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.**
- 11. 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.**
- 12. 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.**
- 13. El abastecimiento de balones a los porteros será realizado exclusivamente 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.**
- 14. 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.**

REGLAS ESPECÍFICAS

15. 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.

16. Los porteros no podrán mantener la posesión del balón más de 6 segundos.

17. 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. Se aplicará las normas al estilo del Baloncesto.

18. 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.

20. Para el lanzamiento de penalti el balón se colocará sobre el punto señalado en el terreno de juego (si éste no estuviese pintado el árbitro lo medirá), situado a 9 (fútbol 7) u 11 metros (fútbol 11) 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.

21. 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.

22. Los porteros deberán ir vestidos con la camiseta de la academia, pantalón corto, largo o pirata, guantes y botas adecuadas al terreno de juego.

23. No se podrán llevar botas de tacos de aluminio.

24. En los partidos de clasificación la puntuación será:

- 3 puntos por partido ganado.
- 1 punto por partido empatado.
- 0 puntos por partido perdido.

25. El portero que al final del tiempo reglamentado, haya marcado más goles que su adversario, gana el partido.

26. 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).

27. En caso de empate en la tabla clasificatoria durante la fase de grupos, se tendrá en cuenta el goal average general (diferencia entre goles marcados y goles encajados).

- Si este fuese igual pasaría el portero con mayor número de goles a favor.
- Si este fuese igual pasaría el portero con mayor goal average particular.
- Si este fuese igual se decidiría mediante un sorteo puro entre los participantes con el lanzamiento de una moneda.

28. La participación en el torneo de la BATALLA 100%PORTEROS lleva consigo la aceptación del presente reglamento.