



HONDARTZA JOKO ARAUAK

FUTBOL 8 KO GARRANTZIA:

Futbol **8ak ahal duen heinean futbol 11ko arauak errespetatzen saiatzen da**, hala ere badira txapelketa honetarako aldatzen edo egokitzen diren arauak. Bertan aztertuko ditugu **aldaketa garrantzitsuenak**.

ZELAIA NOLA KOKATU:

Itsasora begira eskuin aldera jartzen den **lehen porteria bere markan ipini** beharko da eta bestea , **beste markatik 10 metro barrurago**, bi marken arteko distantzia 70 metrokoa delako eta gure zelaien **neurria 60 metroko luzera** izan behar du.

Area handiko marra, **ateko marraren 13 metrotara** marratuko da. Marra honek jokoz kanpoko eremua adieraziko digu ere.

Zelaiaren **zabalera minimo 30 metrokoa** izan behar da eta **maximoa 40 metrokoa** izango beharko da. Gomendatzen da bandarekin paralelo marra bat marraztea ikusleak eta jokalekua bereizteko. Talde bakoitzeko ordezkaria eta ordezeko jokalaria ikusleak gertuen dagoen bandan kokatu behar dira. **Derrigorrezkoa da ikusleak kontrako bandan kokatzea, hau da, itsasotik urrutien dagoen bandan.**

JOKALARI KOPURUA:

Talde bakoitzak 8 jokalarirekin jolastuko du, jokalaria hauetako bat atezaina izanik. **6 jokalaria baino gutxiagorekin** aurkezteak edo partiduaren zehar geratzeak ,**partidua galtzea** eragingo du .

JOKALARIEN OINETAKOAK:

Tako dun zapatilekin jolastea baimendua dago, kirol oinetako edo "multitako" erako oinetakoak ere erabili daitezke larrik.

BALOA:

Antolakuntzak jartzen du 4 zenbakiko baloia, **arbitroek eramango dute zelai bakoitzera** eta baloi horrekin jolastea derrigorrezkoa da.

PARTIDUAREN IRAUPENA:

Partiduak **17 minututako hiru zati iraungo ditu**. Partidu hasieran zozketa egingo da zelaia eta sakea aukeratzeko, bigarren zatian zelai aldaketa egongo da eta hirugarrenean berriro ere zelai aldaketa egongo da.

JOKALARIEN ALDAKETAK:

Bigarren zatian lehenengoan jolastu ez duten jokalariek jolastu behar dute. Lehen bi zatietan **ezin da aldaketarik egin lesioren bat gertatzen denean ezik**. Hirugarren zatian aldaketak libreak izango dira.



JOKOZ KANPO:

Jokalaria jokoz kanpoko posizioan egongo da, aurkariaren taldeko **13 metroko eremuan** egonda, **gutxienez aurkarietako bi baino gertuago** badago ateko murratik baloia berarentzat etortzen den kasuetan.

FALTAK:

PENALTIA: Area barruan egiten den falta zuzena penalti izango da, penalti puntua **9 metrotan** jarriko da eta bi taldeko jokalaria, atezaina eta jaurtitzaila ezik, areaz kanpo egon behar dira.

ZESIOA: Jokalari batek bere atezainari baloia hankarekin uzten badio eta honek baloia eskuekin hartzen duenean zesioa adierazi behar da. Falta ez zuzena da eta **ateko murratik 7 metrotara edo bere lekutik 7 metro baino gehiago baldin badira**.

HESIA: Jokalari batek hesia eskatzen duenean beste taldeko jokalaria falta adierazi den lekutik **6 metrotara ipini behar dira**, falta ez da aterako hesia eta baloiaren arteko distantzia errespetatzen ez den bitartean.

TXARTEL ZIGORRAK:

TXARTEL HORIA: Jokalari batek behin eta berriz joko-arauak urratzen baditu, arbitroaren erabakiak hitzez edo keinuz gaitzesten denean eta bere jokabidea zuzena ez dela pentsatzen bada, **jokalekutik kanpo 2 minuturako** eta beste taldeari jaurtiketa ez zuzena eman behar zaio, falta egin den lekutik jaurti beharko dena.

TXARTEL GORRIA: Jokalari bat kanporatu egin behar da bi txartel hori jasota edo bere portaera ez egokia larriak sortzen dituztenean arbitro edo aurkakoekin.

ANTOLAKUNTZA:

Talde bakoitzak **delegatu edo monitorea bezala pertsona bat** izan behar du derrigorrez, taldea zuzendu eta aldaketak egiteko. Arbitroek pertsona honetara zuzenduko dira soilik.

Delegatuen lana da porterien atze aldean ikuslerik ez egoteak.

Jardunaldi bakoitzeko lehen txanda jokatzeko dituzten **taldeek porteriak jarri** behar izango dituzte eta etxean jolasten duen taldeek(karteldegian eskuin aldekoak) zelaia marraztu.

Azken txandak jokatzeko duten taldeek **porteriak, marrak marrazteko gurpilak** eta haize asko dagoen kasuan hondarrez betetzen diren zakuak ere.



Taldeek partidua hasi baino 15 minutu lehenago egon behar dute zelaian prestaturik. Partidua 5 edo 10 minutuko atzeraldia baldin badu partida motzagoa izango da hurrengo txanda bere orduan hasi behar delako.

Antolakuntzak petoak dauzka kabina kolektiboetan bi taldeen arteko kamisetek nahastera eraman dezaketen kasuetarako. Kasu hauetan kanpoko taldeak ipini beharko ditu.

15 minutuko atzerapena baldin badago, atzerapena sortutako taldearen kalterako partidua galdutzat emango zaio.

Aktak partidua hasi baino lehenago bete egin behar dira kabinetan. Aktetan jokalarien izen bi abizen eta kamiseta zenbakia idatzi beharko dira.

SAILKAPENEAN BERDIKETAK:

-PUNTU BERDINKETA BI TALDEREN ARTEAN (itzulera batera)

A/ Bien arteko partida hartuko da kontuan

B/ Gol diferentzia orokorra

C/ Berdinketa jarraitzen badu, gol gehiago sartu dituenak.

-PUNTU BERDINKETA BI TALDE BAINO GEHIAGOREN ARTEAN

A/ Beraien artean puntuazio gehiago lortu duen taldeak, besteak kontutan hartu gabe.

B/ Beraien arteko partidetan aldeko eta aurkako golen arteko diferentzia handien duen taldeak.

C/ Txapelketa osoan aldeko eta aurkako golen diferentzia handien duen taldeak. D/

Txapelketa osoan gol gehien sartu dituen taldeak.



NORMAS DE JUEGO PLAYA

IMPORTANCIA DEL FUTBOL A 8

El fútbol a 8 respeta al máximo las reglas del fútbol a 11. No obstante las reglas siguientes están ligeramente cambiadas y adaptadas a esta competición. En estas líneas pretendemos analizar las diferencias más importantes.

SITUACION DEL TERRENO DE JUEGO:

La primera portería de cada campo- la situaremos a la derecha mirando desde el voladizo- se colocará en el lugar que le corresponda, y la otra se **adelantará 10 metros hacia el centro**, ya que en la actualidad las marcas colocadas, corresponden a setenta metros, y en esta categoría la largura del terreno de juego es de **sesenta metros (60 metros)**.

Las rayas del área se situaran a 13 metros de la raya de fondo. La anchura del campo será de 30 metros como mínimo y 40 como máximo.

Para la correcta delimitación del terreno de juego con los espectadores se sugiere trazar una raya paralela a las bandas laterales. Los responsables de los equipos así como los jugadores suplentes deberán de colocarse en la banda más cercana al mar. Es obligatorio que los **espectadores vean el partido desde la banda más lejana al mar**.

NUMERO DE JUGADORES

El partido será jugado por 2 equipos compuestos cada uno por **8 jugadores**, de los cuales **uno jugará como guardameta**.

No se permitirá el juego con menos de 6 jugadores por equipo, teniendo que dar por perdedor al equipo que se presente o se quede a lo largo del partido con menos de dicho numero

CALZADO DE LOS JUGADORES

Están permitidas las zapatillas deportivas, botas de multitacos, etc... También está permitido el uso de botas de tacos.

BALÓN

El balón del número 4 lo pondrá la organización de la competición y lo llevara el árbitro a cada terreno de juego. Se jugara el partido completo con dicho balón.

DURACION DEL PARTIDO

El partido durará tres tiempos de 17 minutos cada uno. En el sorteo inicial se decidirá quién saca y las porterías de cada equipo, en el segundo cambio habrá cambio de campo y en el tercer tiempo se volverá a cambiar de campo.



SUSTITUCIÓN DE JUGADORES:

En el segundo periodo obligatoriamente deberán intervenir los jugadores que no lo hayan jugado en el primer periodo, sin poder hacer sustituciones en estos dos primeros tiempos a no ser que sea por lesión. En el último los cambios serán libres.

FUERA DE JUEGO

Para que un jugador esté en fuera de juego ha de entrar **dentro de la zona de 13 metros del equipo adversario** y encontrarse **más cerca de la línea de meta contraria que el balón** en momento que éste **sea jugado**, salvo que **haya entre él y la línea de meta contraria dos adversarios** por lo menos.

FALTAS E INCORRECCIONES

Los **golpes francos** pueden ser **directos e indirectos**. Si son **directos** y se producen **dentro del área marcada** al efecto se castigará con **penalti**.

--PENALTY:

El penalti se **tirá desde el punto de penalti situado a 9 metros de la portería** y antes de que se ejecute, **todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo**, debidamente identificado y el guardameta adversario, deberán estar en el campo de juego, pero **fuera del área de meta**.

--CESIÓN:

Cuando **un jugador ceda el balón al portero con los pies** y éste lo **recepione con las manos**, dicha acción será castigada con un **tiro libre indirecto** desde 7 metros de la portería o desde el lugar dónde se produjo la infracción si fuese más de 7 metros.

--FALTA CON BARRERA:

En todos los lanzamientos de **tiros libres la distancia del jugador contrario** será **de 6 metros**. Si un jugador se acerca a menos de 6 metros del balón antes de que el tiro libre sea ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla la regla.

--SANCIONES CON TARJETA:

Tarjeta amarilla: Si un jugador infringe con persistencia las reglas de juego, se comportan de forma agresiva, desaprueba con palabras o gestos cualquier decisión del árbitro o emplean juego brusco e intencionado será expulsado temporalmente 2 minutos del terreno de juego.

Tarjeta roja: Un jugador será expulsado en el caso de doble amonestación o de falta disciplinaria grave hacia el árbitro o componente del equipo contrario.



DISPOSICIONES COMUNES

Obligatoriedad de disponer de una persona que ejerza las funciones de DELEGADO. Los árbitros atenderán tan solo a la persona que ejerza esta función tanto a la hora de proceder a realizar las sustituciones de jugadores como en cualquier otra circunstancia.

Queda prohibida la presencia de espectadores detrás de las porterías, responsabilidad imputada por igual en ambos delegados.

Los equipos que inicien la jornada deberán de **colocar las porterías**, y tendrá que **marcar el campo** el colegio que en la cartelera aparezca en primera posición (el que juega en casa).

Los equipos que participen en la última tanda, deberán obligatoriamente recoger las porterías, el marcador de líneas y los sacos de arena que se repartan los días de mucho viento.

Se recuerda a los equipos la obligatoriedad de presentarse en el campo designado con un **CUARTO DE HORA de antelación** al horario previsto en la cartelera oficial para iniciar el encuentro.

La organización en las cabinas colectivas dispone de petos para utilizar en caso de que los dos equipos lleven camisetas parecidas y puedan llevar equivocación. Los petos se los tendrán que poner el equipo visitante.

Si del incumplimiento del precepto invocado se derivaran retrasos de más de **15 minutos** en el inicio de los partidos, el árbitro ponderará, con su mejor criterio, la suspensión del encuentro que, de producirse, se traduciría en la pérdida del mismo por el equipo infractor.

Las actas del partido hay que rellenarlas antes del partido en las cabinas colectivas. A la hora de confeccionar las **actas** de los partidos, deberán indicar **el nombre y dos apellidos de los jugadores**, haciendo coincidir el **número indicado** en la misma con el de la **camiseta de cada jugador**.

EFECTOS CLASIFICATORIOS (MODIFICADO TEMPORADA 2005-06 PARA LA PLAYA)

– EMPATE DE PUNTOS ENTRE DOS EQUIPOS A UNA VUELTA

A/Se tendrá en cuenta el partido jugado entre ellos.

B/Diferencia de goles general.

C/ Si sigue el empate: más goles a favor.

-EMPATE DE PUNTOS ENTRE **MÁS DE DOS EQUIPOS**:

A/Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.

B/Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente, los partidos jugados entre sí por los clubes empatados.

C/Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato; y siendo aquella idéntica, en favor del club que hubiera marcado más.