

# XXXVI JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR DE ARAGÓN

## COMPETICIÓN INTERCOMARCAL DE FÚTBOL-SALA

ORGANIZAN:



Servicio Comarcal de Deportes



CONVOCA:



DATOS DE LOS EQUIPOS Y RESPONSABLES COMARCAS

COMARCA DE SOBRARBE

EID SOBRARBE FÚTBOL SALA BENJAMIN.

MIGUEL LANAU: 649 33 27 01.

EID SOBRARBE FÚTBOL SALA PREBENJAMIN:

DAVID GARCÍA.

.....

SERVICIO DE DEPORTES COMARCA DE SOBRARBE

Abraham Cantín Galindo.

Teléfono: 974 51 80 25. Fax: 974 50 23 50

Correo electrónico: [deportes@sobrarbe.com](mailto:deportes@sobrarbe.com)

COMARCA DE SOMONTANO

AGRUPACIÓN DEPORTIVA FÚTBOL SALA BARBASTRO

José María Escrivá Huguet: 676 015620

Correo electrónico: [futbolsalabarbastro@hotmail.com](mailto:futbolsalabarbastro@hotmail.com)

SERVICIO DE DEPORTES COMARCA DEL SOMONTANO

Teléfono: 974 30 60 06

Carmen Guardia. Correo electrónico: [deportes@somontano.org](mailto:deportes@somontano.org)

COMARCA DE LA RIBAGORZA

FÚTBOL SALA BENABARRE

Alex Solé : 636 31 44 09

U.D. MONTAÑESA

Fernando Carrera: [estankero1@hotmail.com](mailto:estankero1@hotmail.com)

SERVICIO DE DEPORTES COMARCA DE LA RIBAGORZA

Correo electrónico: [scdribagorza@cribagorza.org](mailto:scdribagorza@cribagorza.org)

Marcos Salamero Teléfono: 974 54 65 62.

COMARCA DE LA JACETANIA

ESCUELAS PIAS ESTANCO MARTIN

Correo electrónico: [elrincondeoroel@gmail.com](mailto:elrincondeoroel@gmail.com)

COMARCA DE LA LITERA

SERVICIO DE DEPORTES COMARCA DE LA LITERA

Javier de Castro Lázaro

Teléfono: 974 420673. Fax: 974 42 12 51

Correo electrónico: [deportes@lalitera.org](mailto:deportes@lalitera.org)

## COMARCA DE CINCA MEDIO

AMPA SANTA ANA DE BINACED

Faustino Rami Lamora: 615819628

Correo electrónico: [frami@binefar.es](mailto:frami@binefar.es)

### **XXXVI JUEGOS DEPORTIVOS EN EDAD ESCOLAR EN ARAGÓN**

#### **MODALIDAD: FÚTBOL SALA**

#### **FASE INTERCOMARCAL. ZONA RIBAGORZA, SOBRARBE, SOMONTANO, JACETANIA, CINCA MEDIO, LA LITERA**

#### **NORMATIVA**

Desde la organización se han establecido las diferentes sedes para la disputa de los encuentros durante los meses de enero a marzo.

El formato elegido para los diferentes encuentros será el de concentraciones, disputándose una liga de todos contra todos en cada concentración.

Se entiende que en cada concentración participarán todos los equipos inscritos para cada categoría. En el caso de no poder asistir a alguna, el equipo o equipos implicados deberán ponerse en contacto con antelación con los organizadores de cada sede.

Los equipos participantes, deberán estar inscritos obligatoriamente en la plataforma de los Juegos Deportivos en Edad Escolar de Aragón. No obstante, existe la figura de "equipo invitado", que podrá participar igualmente sin necesidad de estar inscrito en la plataforma. En este caso, puntuará a efectos de clasificación pero, llegado el caso, no tendrá derecho a optar como campeón de su categoría a la participación en las siguientes fases provinciales y autonómicas.

Los equipos que no estén inscritos en la plataforma deberán de contratar algún tipo de seguro que cubra a sus deportistas durante las concentraciones.

Los organizadores, dentro de las sedes e instalaciones de sus respectivas comarcas serán los encargados de reservar la instalación correspondiente, fijando la hora y calendarios de los diferentes encuentros.

Cada equipo irá acompañado, obligatoriamente, de un responsable mayor de edad.

El responsable del equipo llevará **OBLIGATORIAMENTE** a los partidos la siguiente documentación:

- a) Hoja de inscripción del equipo.
- b) Fichas de jugadores y entrenador validadas por el programa de Juegos Deportivos en edad escolar de Aragón. Excepto para aquellos que participen en calidad de invitados y por lo tanto no estén inscritos en la plataforma digital de los Juegos Deportivos. En este caso se acreditarán con la relación de jugadores con su respectiva fecha de nacimiento rellenado las correspondientes fichas de inscripción previas a cada concentración.
- c) El día del partido, las fichas deberán ser solicitadas por el árbitro.
- d) Si un equipo o jugador, el día del encuentro no presenta la documentación requerida, el árbitro deberá reflejarlo en el acta para que se fije la sanción correspondiente pudiendo darse el partido por perdido.

Todo equipo deberá ir acompañado de un adulto que tenga ficha de entrenador o delegado en los XXXVI Juegos Deportivos en edad escolar de Aragón, excepto aquellos equipos que figuren como invitados, donde este requisito no es obligatorio aunque sí que deberá presentar la figura de un adulto como entrenador o delegado.

Los equipos podrán ser mixtos en todas las categorías. En caso de que se diferencien las categorías masculina y femenina los equipos mixtos deberán participar en aquella categoría en la que el sexo de sus participantes sumen más de 2/3 del total del equipo. En el caso de que por el número final de equipos participantes no se diferencien categorías los equipos mixtos participarán en la categoría única que se convoque.

Los equipos facilitarán el árbitro para los partidos que se jueguen en su campo, que preferentemente será mayor de edad, y velarán por su correcta actuación durante el encuentro. No podrá ser el entrenador de ninguno de los dos equipos.

La incomparecencia de un equipo en los partidos, se sancionará según lo establecido en el reglamento de competición de los Juegos Escolares.

Los partidos se jugarán en la jornada del sábado por la mañana, en horario de 09.00h a 14.00h, para facilitar el acceso del equipo desplazado.

En el caso de que por el volumen de partidos programados para las diferentes jornadas no baste con horario de mañana, se estudiará la posibilidad de jugar

también por la tarde o de disputar los partidos en más de una instalación deportiva.

### **Aplazamiento de partidos**

No se atenderá a solicitud de aplazamiento por parte de ningún equipo. Los encuentros se disputarán el día programado por cada organizador. Los equipos que no se presenten tendrán su encuentro/s perdidos y, llegado el caso, no puntuarán en la clasificación que dará acceso a la segunda fase de enfrentamientos a partir de marzo.

En la categoría prebenjamín únicamente se contempla una primera fase intercomarcal de carácter de iniciación.

### **Actas y resultados**

**Las actas de todos los encuentros se recogerán en las diferentes sedes donde se disputen los encuentros para que desde la organización se puedan actualizar las clasificaciones y resultados antes de publicarlas y enviarlas a las diferentes Comarcas o clubes.**

Las actas a utilizar serán las que se proporcionarán desde la organización, editadas expresamente para la competición, las cuales son por triplicado autocalable. La original será para el centro de coordinación y las copias una para cada equipo.

**Cualquier reclamación sobre el desarrollo de los encuentros, deberá constar en el acta del partido. Desde los Servicios Comarcales no se atenderá a ningún tipo de queja si no consta en dicho acta.**

### **Inicios de la competición**

- Categoría Benjamín: 12 de Enero de 2019

## **REGLAMENTO FUTBOL SALA**

### **REGLA I - NUMERO DE JUGADORES**

- 1) El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 (cinco) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta. En general el número mínimo de jugadores para iniciar un partido será de 5 (cinco), este número puede variar según las categorías, comunicándose el número mínimo obligatorio antes del comienzo de la competición.
- 2) El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando el árbitro o juez de mesa haya sido previamente avisado, deteniéndose el juego para realizar dicho cambio y disponiendo de 30 segundos para realizarlo.

### **REGLA II - DURACION DE LOS PARTIDOS**

- 1) El tiempo de duración de un partido de 20 (veinte) minutos a reloj corrido.

### **REGLA III - SAQUE DE SALIDA**

- 1) La elección de campo y saque de comienzo, se sorteará por el árbitro. El equipo favorecido por la suerte tendrá derecho a escoger entre cual sea su campo o efectuar el saque de comienzo.
- 2) A una señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección a la portería contraria.
- 3) Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán estar a 5 (cinco) metros del balón antes de que esté en juego.
- 4) No se considerará en juego el balón hasta que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia.
- 5) El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido jugado o tocado por otro jugador.
- 6) No se podrá obtener gol directamente de un saque de salida. El balón se repondrá con un saque de meta.

Tras la consecución de un gol, el juego se reanuda de la misma forma antes indicada, haciendo el saque un jugador del equipo contrario al que marcó el gol.

Tras el descanso los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

#### **REGLA IV - SAQUE DE BANDA**

1) Cuando el balón atraviese enteramente las líneas laterales su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con las manos desde el lugar por donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquel que lo tocó en última instancia.

2) El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de ambos pies apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar ambas manos y lanzar el balón desde atrás de su cabeza hacia delante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.

3) El balón estará en juego así que fuese lanzado. El lanzador, sin embargo, no podrá tocarlo por segunda vez hasta que no fuese tocado o jugado por otro jugador.

4) De un lanzamiento lateral no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un lanzamiento lateral hacia el interior del área contraria a menos que el balón haya sido jugado o tocado por un jugador excepto el portero.

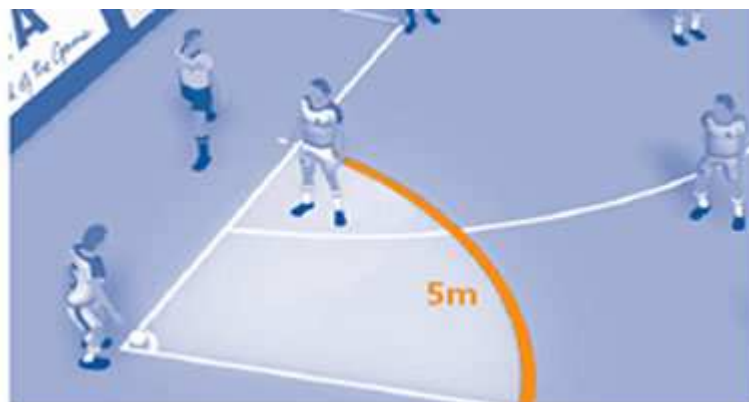
#### **REGLA V - SAQUE DE ESQUINA**

##### **Procedimiento y colocación del balón y jugadores**

El saque de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante con el pie.

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina.

- El jugador que efectúa el saque de esquina no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.



- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que esté en juego .
- El balón estará en juego cuando se ponga en movimiento.
- Será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina directamente.
- Si el portero toca el balón tras el lanzamiento de saque de esquina y el balón entra a gol, este será válido.

## **REGLA VI- SAQUE DE META**

- 1) Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, será concedido un saque de meta.
- 2) El saque de meta lo realizará el guardameta poniendo el balón en juego de forma libre (con la mano o con el pie) desde el interior del área de penalti y nunca superará la línea de medio campo. Se dará saque de falta desde un punto aproximado en medio del campo donde atraviere el balón.
- 3) Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti. Los jugadores del equipo contrario deberán quedarse fuera del área de penal ti hasta que el balón esté en juego.
- 4) El portero podrá salir del área para jugar el balón como si se tratase de un 5º jugador de campo.

## **REGLA VII - FALTAS E INFRACCIONES**

### 1) FALTAS Técnicas.

Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o agachándose por delante o detrás de él.
- c) Saltar o tirarse sobre el adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirle.



- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa del balón.
- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propio área de penal

**NO obstante el arbitraje se podrá modificar durante la competición en función de las necesidades y con el acuerdo de las partes implicadas.**

**Se solicita desde la organización que se haga un esfuerzo por fomentar el juego limpio, que no se protesten las decisiones arbitrales ni desde los jugadores ni desde los entrenadores-delegados ni desde los padres de los niños participantes. En la mano de todos está velar por que estos comportamientos se mantengan al margen del juego.**

### **1.-CATEGORÍA PREBENJAMIN.**

- **EID SOBRARBE**

### **2.-CATEGORÍA BENJAMIN:**

#### **GRUPO NORTE (6 EQUIPOS)**

**AGRUPACIÓN DEPORTIVA F.SALA BARBASTRO**

**BENABARRE**

**CASTEJÓN DE SOS. UD MONTAÑESA**

**ESTANCO MARTIN ESCUELAS PIAS JACA BENJAMIN**

**EID SOBRARBE 1**

**EID SOBRARBE 2**

#### **GRUPO SUR: ( 5 EQUIPOS)**

**BINACED**

**FÚTSAL BINÉFAR 1**

**FÚTSAL BINÉFAR 2**

**FÚTSAL BINÉFAR 3**

**ESPLÚS**

### **3.-CATEGORÍA ALEVIN.**

#### **GRUPO NORTE (4 EQUIPOS)**

**ADF SALA BARBASTRO**

**ESCUELA FUTBOL SALA BARBASTRO**

**CASTEJON DE SOS. UD MONTAÑESA**

**BENABARRE**

#### **GRUPO SUR (4 EQUIPOS)**

**BINACED**

**FÚTSAL BINÉFAR 1**

**FÚTSAL BINÉFAR 2**

**FÚTSAL BINÉFAR 3**

**Fechas para la celebración de las concentraciones:**

<b>BENJAMIN GRUPO NORTE</b>	<b>BENJAMIN GRUPO SUR</b>
<b>12 de enero. JACA</b>	
<b>09 de febrero. BARBASTRO</b>	
<b>16 marzo. SOBRARBE</b>	

<b>ALEVIN GRUPO NORTE</b>	<b>BENJAMIN GRUPO SUR</b>
<b>02/ 23 de febrero. BARBASTRO</b>	
<b>02/09 marzo. BENABARRE/CASTEJÓN</b>	

**Fechas de la segunda vuelta para los equipos clasificados:**

**23 de marzo**

**30 de marzo**

**06 de abril**