



IV Desafío Porteros A.VV. RAFALAFENA C.F. 2016

La Batalla de Porteros de Rafalafena tiene unas normas específicas en las que todo portero que se presente deberá de cumplir.

Horarios de los Desafíos por categorías:

PREBENJAMINES A LAS 17:00h (al finalizar dicha categoría se realizara la entrega de trofeos)

BENJAMINES A LAS 18:00h

ALEVINES AL 18:50h

FASE FINAL CATEGORIA BENJAMIN Y ALEVIN 19:50h (3º/4º puesto y Finales). Al finalizar se realizara la entrega de Trofeos de ambas categorías.

Los participantes al Torneo estarán presentes en el campo 15 min. antes de iniciarse la competición de cada categoría.

Normas del Juego

1. El juego se realizará entre dos porteros/as de una misma categoría.
2. Cada participante se podrá inscribir únicamente en la categoría que le corresponda por año de nacimiento.

Los porteros/as se agruparán en seis categorías distintas:

- Categoría Pre-benjamín 1º año (2010)
- Categoría Pre-benjamín 2º año (2009)
- Categoría Benjamín 1º año (2008)
- Categoría Benjamín 2º año (2007)
- Categoría Alevín 1º año (2006)
- Categoría Alevín 2º año (2005)

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 distribuir los balones a los respectivos porteros.
- El juez auxiliar será el encargado de controlar el tiempo de juego y anotar los resultados, así como de avisar a los participantes de los lances posteriores.

4. Duración de cada partido durante un torneo:

- Los partidos tendrán una duración de 2 minutos a tiempo corrido.

5. 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.
- El árbitro lo considere oportuno.

6. El lanzamiento por parte de un portero se podrá realizar con cualquier parte del cuerpo. Con el pie se podrán realizar lanzamientos de bolea, a bote pronto, a balón parado...

7. El inicio de la batalla comenzará con el balón situado en el centro del campo y cada portero bajo los palos (tumbados) de su propia portería. El árbitro iniciará el mismo y ambos jugadores iniciarán la carrera.

8. 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.

9. Cuando un portero realice un rechace y el balón salga por la línea de fondo o por la línea lateral que pertenezca a su área obtendrá la posesión del balón.

10. Los porteros tendrán que acabar la jugada en un tiempo máximo de 6 segundos.

11. Los porteros NO podrán salir de su área a la hora de defender y NO podrán invadir el campo del oponente.

12. 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.

13. 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 aproximadamente). El portero debe situarse sobre la línea de meta, entre los postes y bajo palos. El portero 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.

14. Los porteros deberán ir vestidos de forma correcta (camiseta manga corta o manga larga, pantalón corto, largo o pirata, guantes y botas adecuadas al terreno de juego).

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

Sistema de competición

A: Cada categoría constara de seis participantes, en la cual se realizara una liguilla entre los participantes en un mismo grupo.

B: La puntuación en la fase liguilla será:

3 puntos por partido ganado.

1 punto por partido empatado.

0 puntos por partido perdido.

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

D: Al finalizar la liguilla se realizaran los siguientes cruces:

5º/6º puesto	: 5º clasificado / 6º clasificado
Semifinal A	: 1º clasificado / 3º clasificado
Semifinal B	: 2º Clasificado / 4º Clasificado
3º/4º puesto	: Perdedores Semifinales A y B
Final	: Ganadores Semifinales A y B

E: 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.

F: En caso de empate en los partidos correspondientes a las eliminatorias se realizarán lanzamientos alternativos por parte de los dos porteros hasta que se produzca un desempate (muerte súbita).

G: En caso de empate en la clasificación se tendrá en cuenta la diferencia entre goles marcados y goles encajados. Si éste fuese igual pasaría el portero con mayor número de goles a favor.

Dimensiones del campo

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

- De un ancho entre 18-22 m y un largo entre 15-19m para el terreno de juego en categorías benjamín y alevín.
- De un ancho entre 18-22 m y un largo entre 09-11m para el terreno de juego en categoría prebenjamín.

La participación en el "IV Torneo Desafío de Porteros" de A. VV. Rafalafena C.F. 2016 lleva consigo la aceptación del presente reglamento.