



# NORMAS DE LA BATALLA DE

# FÚTBOL EMOTION



# NORMAS GENERALES

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

- I.** De un ancho entre 18-22 m y un largo entre 20-25 m para el terreno de juego de fútbol 11.
- II.** de un ancho entre 14-18 m y un largo entre 15-20 m para el terreno de juego de fútbol 7.

**2.** Zona de ataque o zona de defensa

- I.** De un ancho entre 18-22 m y un largo entre 5-6 m para el terreno de juego de fútbol 11.
- II.** De un ancho entre 14-18 m y un largo entre 4-5 m para el terreno de juego de fútbol 7.

**3.** El punto de penalti estará situado a 11 m de la portería.

**4.** En cada terreno de juego habrá dos porterías. Las dimensiones de estas porterías serán:

- I.** Para el campo de fútbol 11: 7,32 m de ancho y 2,44 m de alto (portería de fútbol 11)
- II.** Para el campo de fútbol 7: 6 m de ancho y 2 m de alto (portería fútbol 7)

**5.** Cualquier conducta antideportiva, como protestas, gestos o insultos contra el participante rival, árbitro, juez de mesa o miembros de la organización, será motivo de sanción y eliminación inmediata de la batalla.

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

**7.** Será obligatorio una vez termine el partido acercarse a la mesa a verificar el resultado con el juez de mesa y firmar o dar el OK de este. De incumplirse la norma el participante podrá ser eliminado.

# BATALLA INDIVIDUAL

## Normas Generales

1. El juego se realizará entre dos participantes de una misma categoría.
2. Cada participante se podrá inscribir únicamente en una sola categoría.  
Los participantes se agruparán en siete categorías distintas:

### CATEGORÍA PREBENJAMIN

- Nacidos/as en 2017-2018 o posteriores. (fútbol 7)

### CATEGORÍA BENJAMÍN

- Nacidos/as en los años 2015 y 2016. (fútbol 7)

### CATEGORÍA ALEVIN

- Nacidos/as en los años 2013 y 2014. (fútbol 7)

### CATEGORÍA INFANTIL

- Nacidos/as en los años 2011 y 2012.

### CATEGORÍA CADETE Y FEMENINO

- Nacidos en los años 2009 y 2010 PARA LOS CHICOS
- Nacidas antes del año 2010 (inclusive) PARA LAS CHICAS

### CATEGORÍA JUVENIL

- Nacidos en los años 2006, 2007 y 2008.

### CATEGORÍA SENIOR

- Nacidos antes del año 2005 (inclusive) o anterior.

### CATEGORÍA VETERANOS

- Nacidos antes del año 1989 (inclusive) o anterior.

*Anotación: Los jugadores que entren en la categoría de veteranos y quieran jugar en la categoría senior tendrán que indicarlo en la inscripción. Si no lo hacen se les colocará en la categoría de veteranos.*

3. En cada partido arbitrarán dos jueces. Un juez principal (árbitro) que estará a pie de campo. Y un juez auxiliar que se encontrará en la mesa de control.

- El juez principal (árbitro) 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 y subir el resultado a la aplicación.
4. Los partidos tendrán una duración de 2 minutos a tiempo corrido.
  5. El tiempo de duración de los partidos de exhibición será variable, dependiendo de los diversos factores que rodeen a la misma. (En caso de que los haya.)
  6. El árbitro tendrá la obligación de avisar cuando falte 1 minuto para terminar el partido y cuando resten 10 segundos de partido.
  7. El tiempo de juego solamente será interrumpido por uno de los árbitros cuando se produzcan los siguientes casos:
    - Lesión de uno de los participantes.
    - No existan balones disponibles en el terreno de juego.
    - En el terreno de juego haya más de un balón. (Bajo criterio)
    - Se dictamine un penalti
    - El árbitro lo considere oportuno.
      - Agresión
      - Insultos
      - Comportamiento inapropiado
  8. El lanzamiento por parte de un participante se podrá realizar con cualquier parte del cuerpo. Con el pie se podrán realizar lanzamientos de volea, a bote pronto, a balón parado, también se podrán realizar lanzamientos con la mano
  9. Iniciará el juego siempre el participante situado a la IZQUIERDA del juez de mesa, con la posesión del balón, tanto en rondas de clasificación como eliminatorias. Podrá comenzar lanzando tanto con la mano como con el pie. Esta situación será indicada por el orden de emparejamiento, es decir, primer participante de la lista se coloca en la izquierda, el segundo participante, a la derecha.
  10. El participante NO podrá golpear el balón directamente tras el pase del lanza-balones. **Será obligatorio detener el balón para golpear con el pie.**
  11. 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 participante contrario.

**12.** Cuando un participante realice un lanzamiento y el balón se introduzca en su propia portería rechazado por los postes o por el participante contrario, el gol será válido.

**13.** Cuando un participante realice un rechace y el balón salga por la línea de fondo o por la línea lateral obtendrá la posesión del balón.

**14.** El abastecimiento de balones a los participantes será realizado exclusivamente por un lanza-balones, situado junto al juez de mesa. Sólo él podrá mandar balones a los participantes, 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.

**15.** Los participantes no podrán salir de su área a la hora de realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace del participante 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 en un 1x1.

**16.** Los participantes 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 participante, sin poder invadir el campo del oponente. Es decir, solo podrán defender en su mitad de campo.

**17.** Los participantes no podrán mantener la posición del balón más de 6 segundos.

**18.** A los 2 minutos, el árbitro señalará el final del partido. Si en dicho momento, alguno de los participantes 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.

19. Los participantes 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 participantes.
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 11 metros de la línea de gol. El participante sancionado debe situarse sobre la línea de meta, entre los postes y bajo palos. El participante sancionado podrá moverse sobre la línea de gol. En el momento en que los participantes 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 participante 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 participante, puede volver a rematar.
21. En caso de que un participante 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 participantes deberán ir vestidos de forma correcta (camiseta oficial del evento, 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 participante 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

participantes 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:

- 1. El goal average general (*diferencia entre goles marcados y goles encajados*).**
- 2. En caso de igualdad pasaría el participante con mayor número de goles a favor.**
- 3. En caso de igualdad pasaría el participante con mayor goal average particular.**
- 4. En caso de igualdad se decidiría mediante un sorteo puro entre los participantes con el lanzamiento de una moneda.**

28. La participación en el torneo de la Batalla de Fútbol Emotion lleva consigo la aceptación del presente reglamento.

---

# BATALLA INDIVIDUAL

## NORMAS DEL UNO CONTRA UNO

- I.** Si se produce un despeje o desvío del participante defensor y el balón cruza al campo contrario, el participante atacante podrá elegir entre dos opciones, o bien controlar el balón sin usar las manos y realizar un ataque de “uno contra uno”, teniendo 6 segundos para terminar la jugada, o bien, coger el balón y volver a su zona de tiro o lanzamiento para ejecutar otro ataque.
- II.** Si durante un “uno contra uno” se realiza alguna acción anti reglamentaria, se señalará penalti, y se realizará su lanzamiento desde los 11 metros.
- III.** El árbitro de campo deberá contar en voz alta los 6 segundos en el caso de que se produzca una acción de “uno contra uno” en el partido.
- IV.** Si durante un “uno contra uno” se produce una acción de rebote fuera del área de lanzamiento (a consecuencia de un despeje, nunca lanzamiento intencionado) y el participante defensor introduce el balón en la portería del participante atacante, será gol válido.
- V.** Si un participante logra defender correctamente el rechace fuera de la zona de lanzamiento, deberá volver a ella para iniciar de nuevo el juego.

# BATALLA POR PAREJAS

## Normas Generales

1. El juego se realizará entre parejas del mismo grupo correspondientes a sus categorías.
2. Cada pareja se podrá inscribir únicamente en una sola categoría. Las parejas se agruparán en tres categorías distintas:

### CATEGORÍA - BENJAMÍN - ALEVIN

- Nacidos/as en los años 2016 y 2013. (fútbol 7)

### CATEGORÍA INFANTIL – CADETE - FEMENINO

- Nacidos en los años 2012, 2011, 2010 y 2009 *PARA LOS CHICOS*
- Nacidas antes del año 2010 (inclusive) *PARA LAS CHICAS*

### CATEGORÍA JUVENIL – SENIOR - VETERANOS

- Nacidos antes del año 2008 (inclusive)

*ANOTACIÓN: Cuando haya dos participantes de diferente edad, se jugará en la categoría del mayor de ellos. EJEMPLO: Un participante de 35 años y un participante de 13 años jugarían en categoría Juvenil-Senior- Veteranos.*

En cada partido arbitrarán dos jueces. Un juez principal (árbitro) que estará a pie de campo. Y un juez auxiliar que se encontrará en la mesa de control.

- El juez principal (árbitro) 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.
3. Duración de cada partido durante un torneo:
    - Los partidos tendrán una duración de 2 minutos a tiempo corrido.
  4. El tiempo de duración de los partidos de exhibición será variable, dependiendo de los diversos factores que rodeen a la misma. (En caso de que los haya).
  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 participantes.
- No existan balones disponibles en el terreno de juego.
- En el terreno de juego haya más de un balón. (Bajo criterio).
- Se dictamine un penalti
- El árbitro lo considere oportuno.
  - Agresión
  - Insultos
  - Comportamiento inapropiado

**7.** El lanzamiento por parte de un participante se podrá realizar con cualquier parte del cuerpo. Con el pie se podrán realizar lanzamientos de volea, a bote pronto, a balón parado etc.

**8.** Iniciará el juego siempre el participante situado a la IZQUIERDA del juez de mesa, con la posesión del balón, tanto en rondas de clasificación como eliminatorias. Podrá comenzar lanzando tanto con la mano como con el pie. Esta situación será indicada por el orden de emparejamiento, es decir, primer participante de la lista se coloca en la izquierda, el segundo participante, a la derecha.

**9.** El participante 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, PISAR en el lanzamiento con la mano serán motivos para anular el lanzamiento, otorgando la posesión del balón y el consiguiente lanzamiento al participante contrario.

**11.** Cuando un participante realice un lanzamiento y el balón se introduzca en su propia portería rechazado por los postes o por el participante contrario, el gol será válido.

**12.** Cuando un participante 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 participantes será realizado exclusivamente por un lanza-balones, situado junto al juez de mesa. Sólo él podrá mandar balones a los participantes, 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 participantes no podrán salir de su área a la hora de realizar un lanzamiento a la portería contraria, salvo que venga de un rechace del participante 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. En este caso, podrán salir de su área los dos participantes de la pareja atacante.
- 15.** Los participantes 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 participante, sin poder invadir el campo del oponente. Es decir, solo podrán defender en su mitad de campo. En este

caso, podrán defender en su mitad de campo ambos participantes.

- 16.** Los participantes no podrán mantener la posición 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 participantes 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.** Cuando un participante cometa una falta, el árbitro ó juez le sancionará con el lanzamiento de penalti en contra, y el tiempo se detendrá.
- 19.** Los participantes 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 participantes.

- 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 11 metros de la línea de gol. El participante sancionado debe situarse sobre la línea de meta, entre los postes y bajo palos. El participante sancionado podrá moverse sobre la línea de gol. En el momento en que los participantes 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 participante 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 participante, puede volver a rematar.
- 21.** En caso de que una pareja 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 participantes deberán ir vestidos de forma correcta (*camiseta oficial del evento, 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.** La pareja que al final del tiempo reglamentado, haya marcado más goles que su adversaria, 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 las dos parejas hasta que se produzca un desempate (*muerte súbita*).
- 27.** En caso de empate en la tabla clasificatoria:
1. El goal average general (diferencia entre goles marcados y goles encajados).
  2. En caso de igualdad pasaría el participante con mayor número de goles a favor.
  3. En caso de igualdad pasaría el participante con mayor goal average particular.
  4. En caso de igualdad se decidiría mediante un sorteo puro entre los participantes con el lanzamiento de una moneda.
- 28.** La participación en el torneo de la Batalla lleva consigo la aceptación del presente reglamento.

# BATALLA POR PAREJAS

## NORMAS DEL UNO CONTRA UNO

- I. Si se produce un despeje o desvío del participante defensor y el balón cruza al campo contrario, el participante atacante podrá elegir entre dos opciones, o bien controlar el balón sin usar las manos y realizar un ataque de “uno contra uno”, teniendo 6 segundos para terminar la jugada, o bien, coger el balón y volver a su zona de tiro o lanzamiento para ejecutar otro ataque, siempre teniendo el apoyo del compañero, tanto en el 1x1 como para el lanzamiento por parte de cualquiera de los dos.
- II. Si durante un “uno contra uno” se realiza alguna acción anti reglamentaria, se señalará penalti, y se realizará su lanzamiento desde los 11 metros por parte de uno de los dos jugadores de la pareja.
- III. El árbitro de campo deberá contar en voz alta los 6 segundos en el caso de que se produzca una acción de “uno contra uno” en el partido.
- IV. Si durante un “uno contra uno” se produce una acción de rebote fuera del área de lanzamiento (a consecuencia de un despeje, nunca lanzamiento intencionado) y el participante defensor introduce el balón en la portería del participante atacante, no será gol válido. Sólo será válido si esté rebote se produce dentro de la zona de lanzamiento.
- V. Si un participante logra defender correctamente el rechace fuera de la zona de lanzamiento, deberá volver a ella para iniciar de nuevo el juego.

# CONCEPTOS BÁSICOS

## **Juez de mesa**

Será el encargado de nombrar a los participantes que participan en cada partido, situarlos en las correspondientes porterías, apuntar el resultado del partido y ayudar, si es necesario, al árbitro del encuentro. También deberán confirmar el resultado final de cada partido junto con los participantes.

## **Lanza-balones**

Sólo ellos podrán mandar balones a los participantes, siempre de forma correcta (*con la mano o con el pie*), raso y facilitando la recogida del participante. En casos excepcionales, también el árbitro podrá pasar balones si lo cree oportuno.

## **Árbitro**

Responsable de todo lo que ocurra en su campo de juego. Será el encargado de dirigir el encuentro, controlar el tiempo, el resultado y de que se apliquen las normas estrictamente. Podrá sancionar cualquier conducta antideportiva con la eliminación directa del participante.

## **Recoge - pelotas**

Su misión será que los lanza-balones tengan siempre balones para mandar a los participantes durante el partido. Serán los únicos que podrán pasar junto a las porterías para recuperar los balones. Línea de tiro o lanzamiento Es la zona delimitada para realizar el lanzamiento de ataque, tanto con la mano como con el pie. Tiene la anchura del campo y una largura de entre 5 y 6 metros, según el campo de juego. Nada tiene que ver con zona de bloqueo o defensa.