COMITÉ DE PROMOCIÓN DEPORTIVA

Don José Roberto González Díaz , Secretario del Comité de Promoción Deportiva

CERTIFICA:

Que el Comité de Promoción Deportiva en sesión celebrada el 3 de noviembre de 2026 adoptó acuerdo que es del siguiente tenor:

"ASUNTO: APROBACIÓN DE LA NORMATIVA DE FÚTBOL PARA LAS COMPETICIONES DE PROMOCIÓN DEPORTIVA QUE ORGANIZA EL CABILDO DE LA PALMA "

INTRODUCCIÓN: A la vista de las reuniones mantenidas con los clubes implicados, tras las cuales se llegó a un acuerdo sobre la forma en que se van a llevar a cabo las competiciones de fútbol, se informa que será el Comité de Competición del Servicio de Deportes del Cabildo el responsable de dicha competición en el ámbito de sus competencias.

DE CARÁCTER GENERAL

1. OBJETO

La presente normativa tiene por objeto regular la competición de la modalidad de fútbol 7 en categoría prebenjamín y benjamín, en el marco de los Juegos deportivos de La Palma, aplicándose supletoriamente la normativa general de los referidos Juegos.

2. PARTICIPACIÓN

2.1. Categorías:

Las categorías convocadas para esta modalidad deportiva serán la prebenjamín y benjamín, según los años de nacimientos establecidos en la publicación de las modalidades por cada campaña deportiva.

2.2. **Inscripción de Equipos:**

2.2.1. Para **poder inscribir a los equipos** en la competición será imprescindible tener debidamente inscritos **el MÍNIMO número de jugadores por equipo, establecido en el apartado Jugadores de esta normativa.** *No admitiéndose la inscripción de deportistas de una categoría en otra que no sea la que le corresponde por su fecha de nacimiento.*

2.2.2. El plazo de **inscripción de equipos**, se fijará por el Servicio de Deportes del Cabildo.

2.3. **Inscripción de Deportistas:**

2.3.1. **Se permitirá la inscripción de deportistas para participar,** hasta las 13:00 horas de los CUATRO días hábiles previos a cada jornada/partido**.**

2.3.2. El procedimiento de inscripción de deportistas, se debe hacer en la aplicación web de Promoción Deportiva del Cabildo de La Palma www.lapalmadeportes.es (según procedimiento establecido en la Normativa General) para tener un registro de cada participante de cara al seguro colectivo de promoción deportiva, el cual lo tendrán cubierto por parte de la administración.

2.4. Se permitirá la **participación mixta**.

3. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

3.1. No existirá ni clasificación ni sistema de puntuación, salvo en los casos que se establezca.

3.2. Al final de la campaña se entregará una medalla de participación a todos los deportistas.

4. EL TERRENO DE JUEGO

4.1. DIMENSIONES. El campo de juego será un rectángulo de una longitud máxima de 65 m. y mínima de 50 m., y de una anchura no mayor de 45 m. ni menor de 30 m.

4.2. MODO DE MARCADO. El campo de juego se marcará, conforme al plano, con líneas visibles de un ancho no mayor de 12 cm. y NO mediante surcos en forma de "V"; de las líneas que lo limitan, las más largas se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. En cada esquina del campo se colocará una banderola cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura de 1,5 m., por lo menos; podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno a la altura de la línea de medio campo, separada por lo menos 1 m. de la línea de banda. Se trazará una línea medianera a través de la anchura del terreno.

4.3. CENTRO DE CAMPO. El centro del campo estará visiblemente marcado con un punto, alrededor del cuál se trazará una circunferencia de 6 m. de radio.

4.4. ÁREA DE META. El área de meta esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 3 m. de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 3 m. hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 12 m. x 3 m.

4.5. ZONA DE FUERA DE JUEGO Y LÍNEAS DE CAMPO ATRÁS. En cada extremidad del terreno de juego y adentrándose 12 m. desde la línea de meta, se trazará una línea paralela a esta que unirá las dos líneas de banda. Esta línea será la que delimite la posibilidad de jugar el balón para atrás.

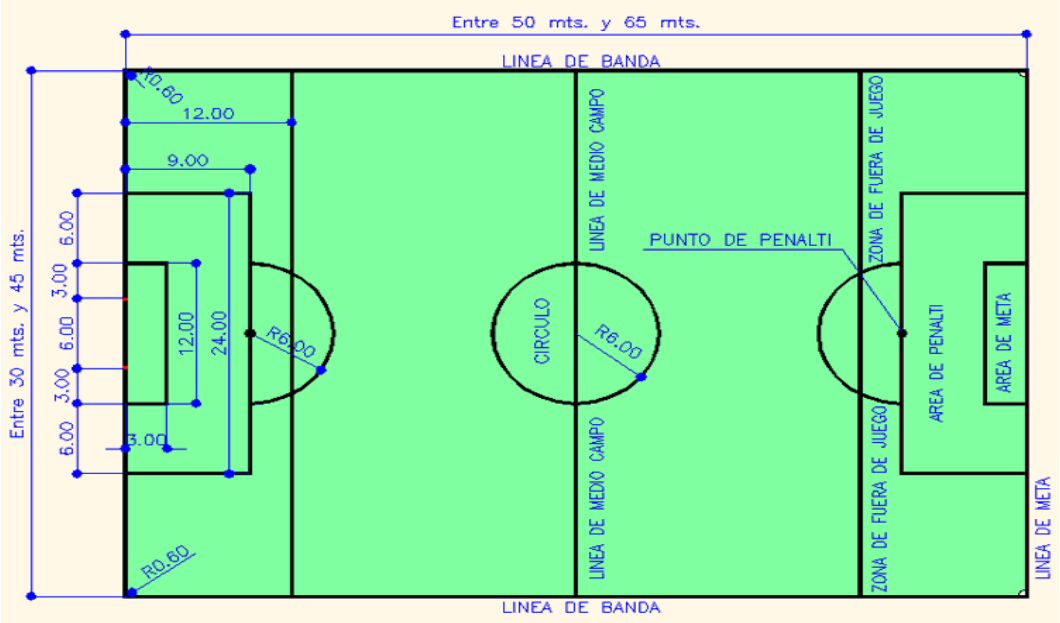
4.6. ÁREA DE PENALTI. El área de penalti esta formada por dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a 9 m. de la parte interior de cada poste de meta y una línea paralela a la línea de meta a 9 m. hacia el interior del terreno de juego formando un rectángulo de 24 m. x 9 m.

4.7. PUNTO DE PENALTI. En cada área de penalti se marcará un punto llamado punto de penalti a 9 m de distancia del punto medio de la línea entre los postes de meta y equidistante a estos. Al exterior de cada área de penalti se trazará un semicírculo con un radio de 6 m. desde el punto de penalti.

4.8. ÁREA DE ESQUINA. Con un radio de 0,6 m., medido desde cada banderola de esquina, se marcaran cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del propio terreno de juego.

4.9. LOS MARCOS. En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos que estarán formados por dos postes verticales, equidistantes de las banderolas de las esquinas, separados 6 m., entre sí (medida interior) y unidos en sus extremos por un larguero horizontal cuyo borde inferior estará a 2 m. del suelo. La anchura y el grueso de los postes y el larguero transversal no podrán exceder de 12 cm. Los postes y el larguero transversal deberán tener el mismo ancho. Por razones de seguridad los marcos, incluidos aquellos que sean portátiles, deberán estar anclados firmemente al terreno de juego. Deberán ponerse redes enganchadas a los postes, al larguero y al suelo por detrás de los marcos, debiendo estar sujetas de forma conveniente y colocadas de manera que no estorben al guardameta. Se permiten las redes de cáñamo, yute y/o nylon siempre que mantengan el mismo ancho.

4.10. El terreno de juego y sus características, se determinan con arreglo al siguiente plano.



5. EL BALÓN

5.1. El balón será esférico; su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir peligro para los jugadores.

5.2. El balón tendrá una circunferencia de 66 cm. como máximo y 63,5 cm. como mínimo y su peso, al comienzo del partido, no será mayor de 390 gr. ni menor de 340 gr.

5.3. El balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.

5.4. Se utilizará el balón número 4 para la categoría benjamín.

6. INDUMENTARIA Y COMPLEMENTOS DE LOS JUGADORES

6.1. La indumentaria obligatoria de un jugador consistirá en un jersey o camiseta, calzón, medias, espinilleras y calzado.

6.2. Un jugador no podrá llevar ningún objeto que sea peligroso para los otros jugadores.

6.3. Las espinilleras son obligatorias y deberán estar cubiertas completamente por las medias, estar hechas de un material apropiado y homologado y de un material como goma, plástico, poliuretano u otra sustancia similar, debiendo procurar un grado alto de protección.

6.4. El guardameta deberá emplear colores que lo distingan de los otros jugadores y del árbitro.

SANCIÓN:
El árbitro excluirá del campo de juego a cualquier jugador que quebrante este artículo para que ponga en orden su equipo o alguna pieza faltante del mismo en la siguiente ocasión en que el balón cese de estar en juego, a menos que para ese entonces el jugador ya haya corregido su equipo. El juego no deberá suspenderse inmediatamente por una infracción de este artículo. Cualquier jugador que sea excluido para que ponga en orden su equipo, o para que lo complete, sólo podrá volver al campo de juego después de haberse presentado al árbitro, quién tendrá que cerciorarse personalmente de que el equipo de dicho jugador está en orden. El jugador podrá reingresar al campo de juego cuando la pelota haya cesado de estar en juego.

7. SOBRE EL ARBITRAJE

7.1. El arbitraje correrá a cargo del Colegio Insular de Árbitros de La Palma.

7.2. Un árbitro deberá ser designado para cada partido. Su competencia y el ejercicio de sus poderes, otorgados por la normativa empezarán en el momento que entra en el terreno de juego y finaliza cuando abandona las instalaciones. Sus decisiones, en relación con el desarrollo del juego, serán definitivas.

7.3. Su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una suspensión temporal del juego. Dado el carácter formativo del Campeonato, será función principal del árbitro fomentar el espíritu del juego, colaborando así en la educación del jugador hacia actitudes deportivas, llegando incluso (en la medida que el desarrollo del partido lo permita) a explicar sus decisiones a aquellos en beneficio de la formación del niño/a.

Además:

a) Aplicará la normativa que corresponda por cada categoría.

b) Se abstendrá de castigar en aquellos casos en que si lo hiciera, estimase que favorecería al bando que cometió la falta.

c) Tendrá poder discrecional para parar el juego cuando se cometan infracciones de la normativa, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estime necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, hará llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinado por la Normativa General de los Juegos que nos ocupan.

d) No permitirá que nadie, fuera de los jugadores, acceda al terreno de juego sin su autorización.

e) Dará señal para reanudar el juego después de toda detención.

f) Decidirá si el balón dispuesto para un partido responde a las exigencias del artículo sobre el balón.

Los siguientes apartados, serán de estricto cumplimiento para la **categoría benjamín**, quedando a criterio del árbitro en la **categoría prebenjamin**, sin la utilización de tarjetas debido al carácter eminentemente formativo.

g) Tomará nota de las incidencias, ejercerá las funciones de cronometrador y cuidará de que el partido tenga la duración reglamentaria o convenida añadiendo las pérdidas de tiempo motivadas por accidente o por cualquier otra causa.

h) A partir del momento en que entre en el terreno de juego, amonestará y mostrará tarjeta amarilla a cualquier jugador que observe una conducta incorrecta o indigna.

i) Interrumpirá el juego si estima que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, lo hará transportar fuera del campo tan pronto como sea posible y reanudará inmediatamente el partido. Si un jugador se lesiona levemente, no se detendrá el juego hasta que el balón haya dejado de estar en juego. El jugador que esté en condiciones de llegar por sí mismo hasta la línea de meta o banda no podrá recibir cuidados sobre el terreno de juego.

j) Expulsará del terreno de juego y mostrará la tarjeta roja a todo jugador que, en su opinión, sea culpable de conducta violenta, de juego brusco grave, de utilizar un lenguaje soez e injurioso, o si persiste en observar una conducta incorrecta después de haber recibido una amonestación o expulsión temporal.

k) Para la categoría benjamín se establece las sanciones siguientes:

- 2 tarjetas amarillas…….…… 1 partido de sanción.
- 1 tarjeta roja…… 1 partido de sanción.
- 2 tarjetas rojas…… 3 partidos de sanción.
- 3 tarjetas rojas……... expulsión del campeonato.

8. SAQUE DE CENTRO

8.1. La elección de campos y del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido tendrá derecho a escoger, bien sea su campo o efectuar el saque de comienzo.

8.2. A una señal del árbitro, el juego comenzará con un saque de salida a efectuar desde el punto del centro del campo, el balón estará en juego desde el momento en que se mueva con claridad. Salvo el ejecutor todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo y los del bando contrario a aquél que efectúa el saque de salida no podrán acercarse a menos de 6 m. del balón antes de que el saque haya sido ejecutado. El jugador que ejecute el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que éste haya sido jugado o tocado por otro jugador.

8.3. Después de marcado un tanto. El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del bando contrario al que marcó el tanto.

8.4. Después del descanso, los equipos cambiaran de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del bando contrario al que hizo el saque de comienzo.

9. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

9.1. Cuando ha traspasado completamente una línea de banda o meta, ya sea por tierra o por aire.

9.2. Cuando el juego ha sido detenido por el árbitro.

9.3. El balón está en juego en cualquier otro momento, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes:

a) Si vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de los marcos o de las banderolas de esquinas (si los hubiera).

b) Si vuelve al juego después de haber tocado al árbitro en el interior del campo.

c) Mientras no se adopte una decisión sobre una supuesta infracción de la normativa de juego.

9.4. REANUDACION DEL JUEGO: se harán desde la línea del área de penalti, paralela a la línea de meta, y los adversarios se situaran no sólo a los 6 m. de distancia reglamentarios sino además fuera de la línea de 12 m., ello implicaría que el balón no estaría en juego en tanto en cuanto este no abandone dicha área comprendida por dicha línea.

10. TANTOS MARCADOS

10.1. Salvo las excepciones previstas en esta normativa, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado, con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, excepto en el caso de que lo haga el guardameta que se halle en su propia área.

10.2. El guardameta no podrá marcar gol con un saque de su área efectuado con la/as mano/os.

11. PENALTI

11.1. El penalti se tirará desde el punto de penalti y, antes de que se ejecute, todos los jugadores, a excepción del que va a ejecutar el castigo, debidamente identificado, y del guardameta contrario deberán estar en el interior del campo de juego, pero fuera de la línea de 12 m. y distanciados por lo menos 6 m. del punto de penalti.

11.2. El guardameta adversario deberá permanecer sobre su propia línea de meta entre los postes del marco, sin mover los pies, hasta que el balón está en juego. El jugador que ejecute el castigo deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador. Será considerado en juego el balón tan pronto como haya sido pateado, y que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia. Podrá marcarse tanto directamente de un penalti. Cuando un penalti se ejecuta durante el curso normal de un partido o cuando el tiempo se ha prolongado al término de la 1ª parte o al final del encuentro con objeto de tirar o volver a tirar un penalti, no se anulará un gol si, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño, el balón toca uno o ambos postes o el travesaño o el guardameta o cualquier combinación de estos factores, a condición de que se haya cometido otra falta.

11.3. Las faltas ocurridas dentro del área penalti favorables al equipo defensor además de los saques de puerta, deberán ejecutarse de la línea del área de penalti paralela a la línea de meta, además se pitara una falta a favor del equipo defensor en una zona del campo más atrasada que dicha línea del área penalti la misma deberá igualmente reanudarse a la altura de ella, no necesariamente sobre la línea pero por lo menos a su altura.

Solo se considerará penalti aquella acción que se cometa dentro de su propia área de penalti, sin tener más consideración que la propia falta cometida.

12. SAQUE DE ESQUINA

Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra como por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo defensor, se concederá un saque de esquina que será lanzado por un jugador del equipo atacante así: todo el balón debe ser colocado en el interior del cuarto de círculo correspondiente a la banderola de esquina más cercana al sitio por donde salió el balón, banderola que no podrá ser trasladada, y es desde este lugar de donde será lanzado el balón. Podrá ganarse un tanto directamente de un saque de esquina. Los jugadores del equipo contrario al que ejecuta un saque de esquina no podrán colocarse a distancia menor de 6 m. del balón antes de que éste esté en juego, es decir, antes de que haya recorrido una distancia igual a su circunferencia, y el jugador que haya hecho el saque no podrá jugar de nuevo el balón sino después de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

SANCIÓN:

Si el jugador que lanza el tiro juega el balón por segunda vez antes que lo haya tocado o jugado otro jugador, el árbitro concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se ejecutará desde el sitio donde se cometió la infracción. Por cualquier otra infracción se repetirá el saque.

13. BALÓN A TIERRA.

El balón a tierra ya no se disputará, un jugador acudirá al mismo ateniendo a las siguientes pautas:

Si el balón golpea en el árbitro o en un asistente que se encontraba dentro del terreno de juego y con ese contacto el balón cambia de poseedor o bien si tras dicho golpeo en el miembro del equipo arbitral se origina una acción de ataque o bien el balón entra a gol se concederá dicho balón a tierra a ejecutar por un jugador del equipo que tocó por último el balón antes de la interrupción, por el contrario si la acción o el último contacto del balón se produce dentro del área penal dicho balón a tierra será lanzado al portero de dicha área.

Para el lanzamiento del balón a tierra no hay cambios, el balón estará en juego en el momento en el que sea dejado caer y toque el suelo con el resto de jugadores tanto compañeros como adversarios a un mínimo de 4 m.

14. BARRERAS.

Cuando un equipo forme una barrera de 3 o más futbolistas, los adversarios no podrán situarse a menos de 1 m. de esta. Si en el momento del lanzamiento de la falta los jugadores compañeros del lanzador se encontraran a menos de dicho metro se les sancionaría con tiro libre indirecto.

CATEGORÍA BENJAMIN

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1. El sistema de competición se determinará en función del número de equipos inscritos en tiempo y forma.

1.2. Las solicitudes de cambios de partidos se harán según procedimientos determinados por el Servicio de Deportes del Cabildo en tiempo y forma.

1.2.1. De manera general los partidos de cada jornada quedarán definidos a las 14 horas del martes anterior a la misma.
1.2.2. Las solicitudes de cambios de partidos posteriores a las 14:00 horas del martes inmediatamente anterior a la jornada de esa semana, se podrán solicitar según lo siguiente:

1- Se presentará el modelo de solicitud de cambio de partido debidamente rellenado y firmado según se estable en dicho modelo.
2- Se podrá enviar el modelo y toda la documentación complementaria por email o por whatsapp:
    a. Email: servicio.deportes@cablapalma.es
    b. Móvil: 677 91 58 06
3- Una vez valoradas las solicitudes recibidas, se atenderán todas aquellas que estén debidamente motivadas y justificadas por causas que imposibiliten la celebración del partido. En cualquier caso, será condición necesaria el que no se disponga del número mínimo de jugadores para poder celebrar un partido.

2. LOS JUGADORES

2.1. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno de ellos por 7 jugadores, de los cuáles uno será el guardameta.

2.2. Es obligatorio que jueguen todos los componentes del equipo un mínimo de 7 minutos continuados durante la 1ª parte. En caso de no ser así, se considerará Alineación Indebida.

2.3. El **número de jugadores inscritos en acta** será de un **MÍNIMO de 7 y un MÁXIMO de 22 jugadores**, obligándose a jugar a todos los deportistas inscritos en acta.

2.4. En el caso de que algún equipo no disponga del número mínimo de jugadores según el apartado anterior, dicho equipo podrá completar con jugadores del otro equipo al que se enfrenta, siempre que haya acuerdo por parte de los Técnicos de ambos equipos.

2.5. Cuando el caso del apartado anterior se dé en los dos equipos a la vez, se podrá disputar el encuentro siempre que dichos equipos dispongan de **al menos 5 jugadores** y haya acuerdo por parte de los Técnicos de ambos equipos.

2.6. Participación en categorías superiores: se permitirá la **PARTICIPACIÓN** de **hasta un MÁXIMO de 3 jugadores de la categoría inmediatamente inferior** (únicamente prebenjamines del último año), los cuales deberán estar debidamente inscritos en su categoría correspondiente (prebenjamín).

2.7. Los cambios serán libres pudiendo salir al campo un jugador que haya sido sustituido anteriormente cuantas veces quisiera.

2.8. Cuando durante el desarrollo del partido, un equipo, por las circunstancias que sea, incluida expulsiones temporales, quedara **con menos de 5 jugadores** sobre el terreno de juego, el árbitro dará por finalizado dicho partido.

2.9. Cualquiera de los otros jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta siempre que el árbitro haya sido previamente informado y siempre que el cambio sea efectuado durante una detención del juego.

2.10. Cuando cualquier jugador tenga que ser reemplazado por un sustituto, deben observarse las condiciones siguientes:

a) el árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta, antes de que ésta sea efectuada.

b) el sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador, al cual está reemplazando, lo haya abandonado, y aquél reciba la autorización del árbitro.

c) El jugador sustituido no estará obligado a salir por el centro del campo. Deberá abandonar el terreno de juego por donde se encuentre en ese momento sin tener por ejemplo, que cruzar caminando despacio y con ánimo de ralentizar el juego.

El guardameta si lo hará por la línea de medio campo y deberá entrar en el terreno de juego durante una interrupción del partido.

d) un sustituto queda sometido a la autoridad y jurisdicción del árbitro, sea llamado o no a participar en el juego.

e) la sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador a quién reemplaza cesa de serlo.

2.11. Se podrá solicitar por parte de la organización la presentación del D.N.I. original a cada deportista.

2.12. En cada partido los equipos entregarán al árbitro:

- la **licencia impresa** de cada jugador/a generada por el portal web de deportes del Cabildo.

Si este documento no se podrá participar en el partido.

3. DURACIÓN DEL PARTIDO

3.1. La duración de los partidos será de dos periodos de 30 minutos cada uno con un descanso de 10 minutos entre ambos.

3.2. El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de posibles sustituciones, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otras causas.

3.3. La duración de cada periodo deberá ser prolongada a fin de permitir la ejecución de un penalti. El descanso entre los dos periodos no podrá exceder de diez minutos, a menos que lo autorice el árbitro.

4. FUERA DE JUEGO

4.1. Un jugador está en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la zona de 12 m. del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta que el balón, salvo que entre él y la citada línea haya dos o más jugadores contrarios.

4.2. Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado por estar en posición de fuera de juego si, en el momento en que el balón toca o es jugado por un compañero, él está, según el árbitro:

a) Interfiriendo el juego o a un contrario, o

b) tratando de sacar ventaja de esta posición.

4.3. Un jugador no será declarado fuera de juego por el árbitro:

a) Por encontrarse en fuera de juego, o

b) si recibe la pelota directamente de un saque de meta, saque de esquina o un saque de banda.

4.4. Si un jugador es declarado fuera de juego, al árbitro deberá otorgar un tiro libre directo que será lanzado por un jugador del equipo contrario desde la línea del área más próxima al lugar donde se cometió la falta.

5. LANZAMIENTO LIBRE (directo o indirecto)

5.1. Cuando un jugador realiza un lanzamiento libre directo desde el interior de su propia zona de 12 m., todos los jugadores del equipo contrario deberán estar por lo menos a 6 m. del balón y deberán quedarse fuera de la zona de 12 m. mientras el tiro se ejecuta. El balón estará en juego inmediatamente después de haber sido lanzado más allá de la zona de 12 m. El guardameta no podrá recibir el balón en sus manos con objeto de lanzarlo al juego. Si el balón no sale de la zona de 12 m., el tiro deberá ser repetido.

5.2. Si un jugador realiza un lanzamiento libre directo fuera de la zona de 12 m., todos los jugadores del equipo contrario deben estar a una distancia de al menos 6 m. del balón hasta que esté en juego, salvo si ellos se encuentran colocados sobre su propia línea de meta y entre los postes del marco. El balón estará en juego después de haber recorrido una distancia igual a su circunferencia.

5.3. Si un jugador del equipo contrario penetra en la zona de 12 m. o se acerca a menos de 6 m. del balón, en cualquiera de los dos casos antes de que el lanzamiento libre se hubiera ejecutado, el árbitro deberá retrasar el tiro hasta que se cumpla con la norma.

5.4. El balón deberá estar detenido en el momento de ejecutar el lanzamiento libre y el jugador que lo efectúa no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador.

5.5. Pese a cualquier otra indicación en esta normativa con respecto al lugar desde donde se debe ejecutar un lanzamiento libre:

- Todo lanzamiento libre concedido al equipo defensor dentro de su propia zona de 12 m. podrá ser ejecutado desde la línea del área más próxima al lugar donde se cometió la falta.
- Todo lanzamiento libre directo concedido al equipo atacante dentro del área de penal adversaria deberá ser lanzado desde el punto de 9 m. (punto de penalti).

SANCIÓN:

Si el jugador que haya efectuado un lanzamiento libre juega de nuevo el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador, se concederá al equipo adversario un lanzamiento libre en el sitio en donde se cometió la falta, a menos que la infracción haya sido cometida por un jugador en una zona contraria; en este caso, el lanzamiento libre podrá ser ejecutado desde cualquier lugar de la zona.

5.6. Las faltas que se sancionen tendrán la misma nomenclatura que en el fútbol 11 y serán por lo tanto divididas en tiros libres directos e indirectos, su reanudación igualmente será la que corresponda en cada caso acorde a las normas de juego. (no todas las faltas son directas).

6. SAQUE DE BANDA

6.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de banda, ya sea por tierra como por aire, será puesto nuevamente en juego lanzándolo al interior del campo en cualquier dirección, desde el punto por el que se franqueó la línea, por un jugador del equipo contrario al del que tocó el balón en último lugar. El jugador que hace el saque, en el momento de lanzar el balón, deberá dar frente al campo de juego y tener una parte cualquiera de cada pie sobre la línea de banda o al exterior de esta línea. Deberá lanzar el balón por detrás, por encima de su cabeza, y servirse para ello de las dos manos. Estará en juego el balón tan pronto como haya penetrado en el campo de juego, pero no podrá ser vuelto a jugar por el jugador que hizo el saque hasta que otro jugador lo haya tocado o jugado.

6.2. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de banda.

6.3. Con el fin de corregir y facilitar el aprendizaje de los jugadores en los saques de banda, el árbitro ordenará una sola vez, la repetición de éstos, cuando aprecie falta en la puesta en juego del balón.

SANCIÓN:

a) Si el saque de banda no ha sido llevado a cabo reglamentariamente, será efectuado de nuevo por un jugador del equipo contrario.
b) Si el jugador que hizo el saque vuelve a jugar el balón antes de que éste haya sido tocado o jugado por otro, se concederá un tiro libre directo a favor del equipo contrario en el sitio en que se cometió la falta.

7. SAQUE DE META

7.1. Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre los postes del marco, ya sea por tierra como por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante, se colocará en un punto cualquiera de la zona y será lanzado con el pie, directamente al juego más allá de la línea de 12 m. por un jugador del equipo defensor, el cual no podrá volver a jugar el balón antes que otro jugador lo haya jugado o tocado. El guardameta no puede recibir en sus manos el balón de un saque de meta para lanzarlo al juego. Si no llega el balón más allá de la zona, es decir, directamente al juego, se hará de nuevo el saque. No podrá ganarse un tanto directamente de un saque de meta. Los jugadores del equipo contrario al jugador que va a ejecutar el saque de meta deberán quedarse fuera del área de penalti hasta que el balón haya sido lanzado más allá de este área.

7.2. No habrá que esperar a que el balón salga del área para que otro jugador del mismo equipo pueda tocar el esférico, algo que en la mayoría de los casos, favorecía al infractor. Un jugador podrá recoger la pelota dentro de su área para comenzar a disputar así el juego de su equipo, no obstante los adversarios deberán permanecer fuera de la línea de 12 m. hasta que el balón esté en juego, o sea que haya sido pateado y se haya movido con claridad.

SANCIÓN:

Si el jugador que ha hecho el saque de meta juega el balón por segunda vez más allá de la zona de 12 m. antes de que lo haya tocado o jugado otro jugador, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, en el sitio donde se cometió la infracción.

8. CESIÓN AL PORTERO

Un jugador no le puede pasar el balón al portero y este cogerlo con la mano, ya que se considerará cesión al portero.
Sin embargo si fruto de un mal despeje o bien de un error en el momento del mismo el portero jugara el balón con la mano o lo cogiera entre ellas, no se consideraría cesión.

CATEGORÍA PREBENJAMIN

1. SISTEMA DE JUEGO

1.1. El sistema de competición se determinará en función del número de equipos inscritos en tiempo y forma, llevándose a cabo por concentraciones.

Se realizará a modo de concentraciones coincidiendo con los municipios donde exista equipo/club. En cada concentración, se programará una jornada según calendario oficial, jugando cada equipo un solo partido, en fecha y horario a determinar.

1.2. En el caso de que haya equipos que no dispongan del número mínimo de jugadores con Licencia en la concentración, dichos equipos se podrán completar con jugadores de otros equipos pero con la consiguiente alineación indebida.

1.3. Sobre el desarrollo de los partidos de las concentraciones:

- Los cambios de jugadores se podrán realizar de forma libre sin necesidad de solicitarlo al colectivo arbitral con la intención de NO parar el juego.

- Toda ayuda del entrenador-delegado hacia sus jugadores relacionada con su equipamiento, como por ejemplo la sujeción del calzado, etc… deberá realizarse fuera del terreno de juego y sin parar el partido.

- Tanto en los banquillos como en el y espacio perimetral terreno de juego de seguridad y solo podrán encontrarse los/las deportistas y/o el responsable técnico-delegado/a, así como en las cercanías del terreno de juego.

- Los deportistas que estén en el banquillo deberán están sentados salvo que estén calentando.

2. LOS JUGADORES

2.1. El **número de jugadores inscritos para poder disponer de un equipo** será de un **MÍNIMO de 7.**

2.2. Es obligatorio que jueguen todos los componentes del equipo un mínimo de 6 minutos continuados durante la 1ª parte. En caso de no ser así, se considerará Alineación Indebida.

2.3. Los cambios serán libres pudiendo salir al campo un jugador que haya sido sustituido anteriormente cuantas veces quisiera.

2.4. No se permitirá la **PARTICIPACIÓN** de jugadores de categoría inferior, en este caso, Pequebenjamín.

2.5. En cada partido los equipos entregarán al árbitro:

- la **licencia impresa** de cada jugador/a generada por el portal web de deportes del Cabildo.

Si este documento no se podrá participar en el partido.

3. DURACIÓN DEL PARTIDO

3.1. La duración de los partidos será de dos periodos de 20 minutos cada uno con un descanso de 10 minutos entre ambos.

3.2. El árbitro deberá añadir a cada periodo el tiempo que estime que haya sido perdido a consecuencia de posibles sustituciones, de sacar del campo a los jugadores lesionados, pérdida de tiempo u otras causas.

4. SISTEMA DE PUNTUACIÓN

4.1. No existirá ni clasificación ni sistema de puntuación.

4.2. Al final de la campaña se entregará una medalla de participación a todos los deportistas.

5. SOBRE EL ARBITRAJE

5.1. A fin de asegurar la continuidad del juego, no se pitarán aquellas irregularidades de los jugadores relacionadas con todos los tipos de saques.

5.2. Dado que corresponde a los técnicos la enseñanza a sus jugadores en las sesiones de entrenamiento y toda vez que debe primar el carácter formativo en las concentraciones lúdicas que nos ocupa, el árbitro podrá comunicar a dichos técnicos aquello que considere oportuno en beneficio de la formación del niño/a.

5.3. FUERA DE JUEGO.
No se pitarán fueras de juego.

5.4. CESIÓN AL PORTERO.
Queda sin efecto la cesión al portero, por lo tanto un jugador le puede pasar el balón al portero y éste cogerlo con la mano.

Lo que certifico para su constancia y efectos, con el Visto Bueno del Señor Presidente del Comité **Don Yurguen Hernández González**, en Santa Cruz de La Palma, a 3 de noviembre de 2026

V°. B°.

El Presidente del Comité

HERNANDEZ GONZALEZ YURGUEN - 42193797K
Firmado digitalmente por HERNANDEZ GONZALEZ YURGUEN - 42193797K
Fecha: 2026.11.04 11:37:19 Z

El Secretario

JOSE ROBERTO GONZALEZ DIAZ - DNI 42178318K
Firmado digitalmente por JOSE ROBERTO GONZALEZ DIAZ - DNI 42178318K
Fecha: 2026.11.05 12:48:59 Z

CABILDO INSULAR DE LA PALMA · SERVICIO DE DEPORTES ·