



**ASUNTO: MANUAL DE DIFERENCIAS ENTRE FÚTBOL Y FÚTBOL 8
TEMPORADA 2017/2018**

El Fútbol 8 es una particular modalidad de fútbol campo derivada del Fútbol 7, auténtica modalidad de fútbol creada e implantada por la Real Federación Española de Fútbol a nivel nacional, el cual ha sido impulsado e integrado tanto por la Federación Interinsular de Fútbol de Las Palmas como por otras Federaciones en sus respectivos ámbitos autonómicos y deportivos a la par que aceptada por la propia RFEF; ello con el exclusivo fin de fomentar una mayor participación de edades más próximas a la niñez y de adecuar o adaptar el disfrute de este deporte a las condiciones físicas y psíquicas propias de tales jugadores. En este sentido, se han ajustado algunos aspectos de las Reglas de Juego señalados a continuación; por lo tanto, debemos **tener siempre presente la siguiente regla esencial:**

EN TODO AQUELLO NO ESPECIFICADO O DETALLADO EN EL PRESENTE MANUAL SEGUIRÁ SIENDO DE ABSOLUTA APLICACIÓN EL CONTENIDO VIGENTE DE LAS REGLAS DE JUEGO.

1.- REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO	Pág. 2
2.- REGLA 2 - EL BALÓN	Pág. 3
3.- REGLA 3 - LOS JUGADORES	Pág. 4
3.1.- PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN	Pág. 4
4.- REGLA 7 - LA DURACIÓN DEL PARTIDO	Pág. 5
5.- REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO	Pág. 5

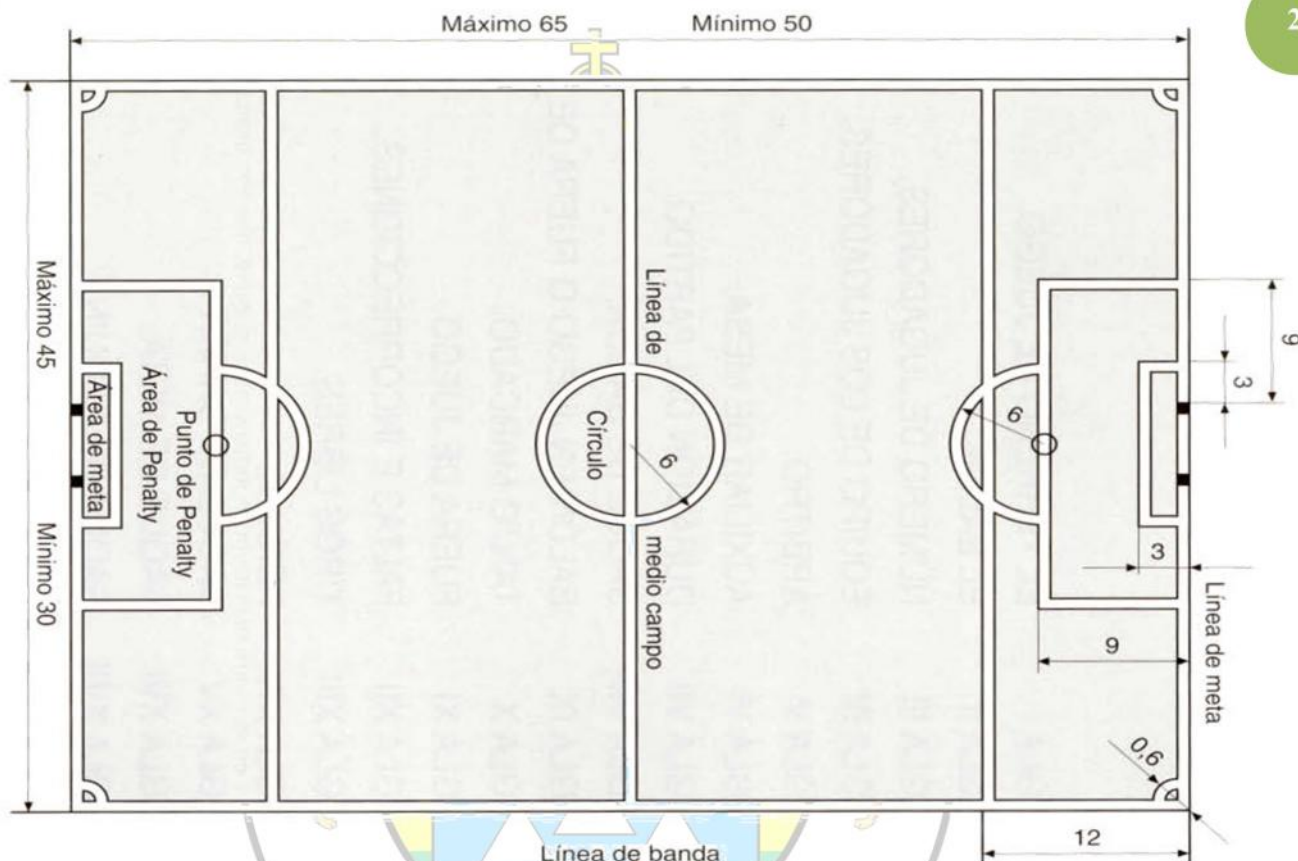


Las Palmas de Gran Canaria a, jueves, 02 de noviembre de 2017

1.- REGLA 1 - EL TERRENO DE JUEGO

Dimensiones: El campo de juego será un rectángulo con las siguientes medidas:

- ✓ **Longitud del campo (Máximo 65 metros - Mínimo 50 metros).**
- ✓ **Anchura del campo (Máximo 45 metros - Mínimo 30 metros).**



Marcación del terreno de juego: El campo de juego se marcará, conforme al plano o imagen arriba plasmado, en dicho plano podemos apreciar las siguientes características:

- A. Las líneas visibles tienen un ancho máximo de 12 centímetros.
- B. Las líneas que delimitan el terreno de juego, es decir, las más largas, se llaman **líneas de banda** y las más cortas **líneas de meta**.
- C. El terreno de juego estará dividido en dos mitades por **una línea media**. El centro del campo estará marcado con un **punto visible** en la mitad de la línea media, alrededor de la cual se trazará un **círculo con un radio de 6 metros**.
- D. **En cada esquina** del campo se colocará una **banderola o banderín de esquina** cuya asta, que no será puntiaguda, tendrá una altura mínima de 1,50 metros. **Igualmente, señalar que** podrá colocarse una banderola similar a cada lado del terreno de juego, a la altura de la línea de medio campo, separada por lo menos 1 metro de la línea de banda.



Las Palmas de Gran Canaria a, jueves, 02 de noviembre de 2017

Área de meta: Dicha área existirá en cada mitad del terreno de juego y se encuentra determinada de la siguiente manera: Se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, a **3 metros de la parte interior de cada poste de meta**. Dichas líneas se adentrarán a **3 metros en el terreno de juego y se unirán con una línea paralela a la línea de meta**; de tal modo que, el área delimitada por tales líneas y la línea de meta será **el área de meta**.

Área de penalti: En cada mitad del terreno de juego y a **9 metros de distancia de la parte interior de cada poste de meta**, se trazarán dos líneas perpendiculares a la línea de meta, las cuales se adentrarán en el terreno otros **9 metros** y se unirán en sus extremos por otra línea paralela a la línea de meta; de tal modo que, el área delimitada por tales líneas y la línea de meta será **el área de penalti**. Asimismo, sobre la línea paralela a la portería a la **distancia de 9 metros y en su centro** se marcará de forma visible un **punto** (punto de penalti). Igualmente, tomando como referencia el centro de los puntos de penalti, se trazará al exterior de cada área de penalti un **semicírculo de 6 metros de radio**.

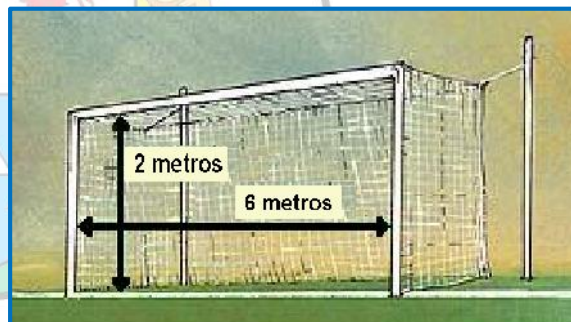
Zona de fuera de juego: En cada mitad del terreno de juego y adentrándose **12 metros desde la línea de meta**, se trazará una línea paralela a la línea de meta que unirá las dos líneas de bandas; por lo que, la superficie comprendida entre esta línea y la línea de meta se llamará **zona de fuera de juego**.

Área de esquina: Con un **radio de 0,6 metros**, medido desde cada **banderola o banderín de esquina**, se marcarán cuatro arcos de circunferencia en la parte interior del terreno, formándose así el **área de esquina**.

Los marcos: En el centro de cada línea de meta se colocarán los marcos (las conocidas como porterías), que están formados por:

A) Dos postes verticales separados **6 metros** entre sí y unidos en su extremo superior por un larguero horizontal cuyo **borde inferior estará a 2 metros del suelo**.

B) La achura de los postes y del larguero transversal será máximo de 12 centímetros. Éstos deberán tener siempre el mismo ancho.



2.- REGLA 2 - EL BALÓN

La Regla 2 presenta y recuerda las siguientes precisiones:

- A.** El balón **será esférico** y su cubierta ha de ser de cuero o de otro material aprobado. En su confección, no se empleará ningún material que pueda constituir un peligro para los jugadores.
- B.** Tendrá una circunferencia **máxima de 66 centímetros y mínima de 62 centímetros**.





Las Palmas de Gran Canaria a, jueves, 02 de noviembre de 2017

- C. El balón al inicio del partido, tendrá un peso **no superior a 390 gramos ni inferior a 340 gramos y una presión equivalente a 0.4 - 0.6 atmósferas (400-600 g/cm)** al nivel del mar.
- D. De acuerdo con las descripciones técnicas que anteceden, dicho **balón** se corresponde con el **número 4 de fútbol**, siendo su uso obligatorio para esta modalidad.
- E. Por último, **el balón no puede ser cambiado durante el partido sin autorización del árbitro.**

4

3.- REGLA 3 - LOS JUGADORES

La Regla 3 tiene las siguientes particularidades:

- A. El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por **UN MÁXIMO DE 8 JUGADORES sobre el terreno de juego**, de los cuales **uno** jugará obligatoriamente como **guardameta**.
- B. **Cada equipo deberá iniciar el partido con UN MÍNIMO DE 5 jugadores**, pudiéndose incorporar posteriormente los jugadores restantes.
- C. Se inscribirán en el acta arbitral **MÁXIMO DE 14 JUGADORES**.
- D. Los nombres de los jugadores así como restantes participantes deben ser entregados al árbitro **antes del comienzo del partido**, así que si no se presentan en dicho momento no podrán participar en el partido de fútbol.
- E. Una vez comenzado el partido **podrán realizarse cuantas sustituciones se deseen**, siempre que se realicen siguiendo el procedimiento previsto en las Reglas de Juego. **Los jugadores sustituidos pueden volver a participar en el juego cuantas veces se considere conveniente. POR LO TANTO EXISTEN SUSTITUCIONES ILIMITADAS.**
- F. Cuando durante el desarrollo del partido, un equipo, por cualquier circunstancia, quedara con **menos de 5 jugadores** sobre el terreno de juego, **el árbitro dará por concluido dicho partido** haciéndolo constar en el acta arbitral.
- G. 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.**



3.1.- PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Por otro lado, en el procedimiento de sustitución, debemos tener en cuenta que **cuando un guardameta o cualquier otro jugador tengan que ser reemplazado por un sustituto, tienen que cumplirse las siguientes condiciones:**



Las Palmas de Gran Canaria a, jueves, 02 de noviembre de 2017

1. El árbitro debe ser informado de la sustitución propuesta.
 2. El sustituto no puede entrar en el terreno de juego hasta que el jugador al que está reemplazando, lo haya abandonado; además, el sustituto sólo entrará al terreno de juego después de haber recibido la señal del árbitro.
 3. Deberá entrar en el terreno de juego por la línea de medio campo y será necesario que el juego esté detenido, **tanto para jugadores como para porteros; por lo tanto, la sustitución sólo se podrá realizar CON EL BALÓN PARADO, es decir, DURANTE UNA INTERRUPCIÓN DEL JUEGO.**
 4. La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego, momento en el cual se convierte en jugador, mientras que el jugador que sale del terreno de juego se convierte en jugador sustituido.
- ❖ ***NOTA FUNDAMENTAL: TODOS LOS SUSTITUTOS TIENEN QUE PARTICIPAR EN EL JUEGO, YA QUE SI NO ES ASÍ, SE HARÁ CONSTAR EN EL ACTA ARBITRAL.***

5

4.- REGLA 7 - LA DURACIÓN DEL PARTIDO

El partido durará dos tiempos iguales, variando el mismo dependiendo de las siguientes categorías:

Benjamines y Pre Benjamines.	30 minutos cada tiempo
Alevines y Femeninos Base.	35 minutos cada tiempo



Asimismo, la Regla 7 resalta que los jugadores tienen derecho a un descanso en el medio tiempo y en el Fútbol 8 tiene las siguientes particularidades:

- ✓ El **descanso** del medio tiempo **no deberá durar más de 10 MINUTOS.**
- ✓ La duración del descanso del medio tiempo **podrá alterarse únicamente con el consentimiento del árbitro.**

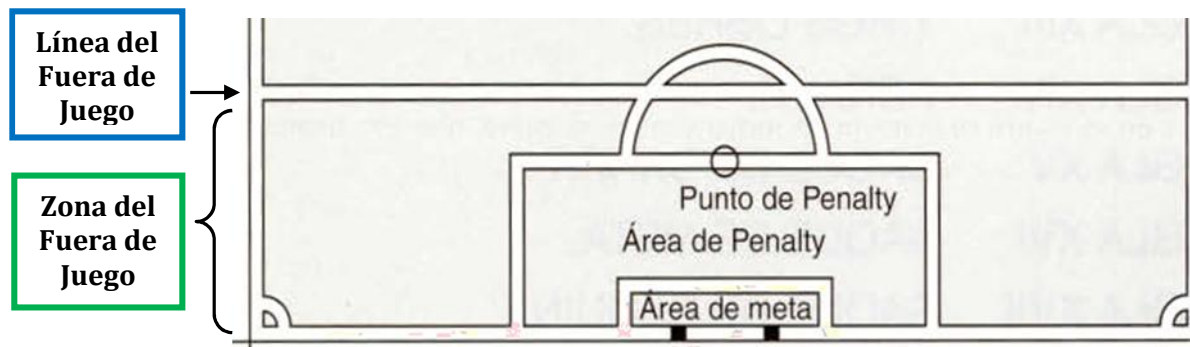
5.- REGLA 11 - EL FUERA DE JUEGO

La Regla 11 destaca que **el hecho de estar en una posición de fuera de juego no constituye una infracción en sí** (aunque las Reglas de Juego utilicen tal terminología). Mencionada tal idea, podemos señalar las particularidades en el Fútbol 8:



Las Palmas de Gran Canaria a, jueves, 02 de noviembre de 2017

Un jugador está en **posición de fuera de juego** sí, encontrándose **dentro de la zona de 12 metros del equipo adversario**, está más cerca de la línea de meta que el balón, y el penúltimo de sus adversarios.



6

- Un jugador **solamente será 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 en el juego.
 - B. Interfiriendo a un contrario.
 - C. Tratando de ganar ventaja de dicha posición.
- Un jugador **no será declarado fuera de juego por el árbitro:**
 - A. Simplemente por encontrarse en una posición de fuera de juego.
 - B. Si recibe la pelota **directamente de un saque de banda, saque de meta o un saque de esquina, YA QUE EN TALES SUPUESTOS NO EXISTE EL "FUERA DE JUEGO"**.

Forma de reanudación del juego

- Siguiendo la Regla 11, **si un jugador es sancionado por estar en posición de fuera de juego**, el árbitro deberá otorgar un **Tiro Libre Indirecto (TLI) que será lanzado por un jugador del equipo contrario** desde el lugar donde se produjo la infracción, salvo que el fuera de juego sea cometido por un jugador en el área de meta contraria.
- Si el fuera de juego se ha producido en el área de meta contraria, el TLI podrá ser lanzado desde cualquier lugar dentro del área de meta en la cual se señaló el fuera de juego. **(El presente apartado es aplicable también al tiro libre directo a favor del equipo defensor).**

Carlos Sosa Suárez
-Secretario General CTA FIFLP-