

Esta actividad está dirigida a niños prebenjamines, es decir, los que se encuentran en las edades comprendidas entre los 4 y 7 años.

En futgolines consideramos prebenjamines toda la etapa de formación del jugador anterior al juego de fútbol 7 que comienza en la categoría Benjamín.

LUGAR

Campos de Fútbol 7 - **Mayores (5x5)**: Se aprovecha el espacio existente entre la línea de fuera de juego y el centro del campo. Realizamos así 2 campos (uno en cada $\frac{1}{2}$ campo de F-7).
- **Pequeños (4x4)**: También existe la posibilidad de formar 4 campos
:

- De esta manera podríamos adaptar el número de jugadores en cada campo (normalmente 4 contra 4), pero llegando a un acuerdo los entrenadores puede jugarse 3 contra 3 en un campo y 4 contra 4 en otro. Así evitaríamos que jugaran niños/as de 7 años contra otros de 4.

- **Ejemplo** / En una mitad del campo (campos 1 y 2) jugarían en el campo 1 Juventud Sanse A (grupo 1), contra Bains B (grupo 1), y en el campo 2 Juventud Sanse A (grupo 2) contra Brains B (grupo 2). Esto sería teniendo en cuenta que los equipos estarán configurados por 10-15 niños/as y no por 4 o 5.

- Será necesario disponer de porterías suficientes y adecuadas, además de líneas para delimitar los espacios de juego.

ACTIVIDADES

Teniendo en cuenta que, “la competición en sí no es negativa, sino su mala interpretación y aplicación en la enseñanza” (Horst Wein, 2004), no prescindiremos de la competición entre dos equipos, pero realizaremos las adaptaciones oportunas. Sin embargo, la puntuación no será la clásica del fútbol, sino acorde a unas condiciones o premisas (especificado en planilla):

- Marcar un gol, **1 punto**.
- Marcar un gol habiendo tocado todo el equipo el balón, **1 punto adicional**.

- Si al término del partido, todos los componentes de un equipo han conseguido marcar al menos un gol, **5 puntos adicionales**.
- Comportamientos antideportivos (protestas, falta de respeto a contrario o compañero, abusos, falta de compañerismo, etc), **-1 punto**.
- Si después de un gol, el equipo no se abraza para celebrarlo, el punto no sería conseguido, **0 puntos**.

* A continuación podéis ver en los siguientes documentos de forma más detallada las características especiales que tiene este formato y las plantillas con las que los entrenadores realizan las valoraciones de los equipos en cada partido, y que posteriormente entregan al **C**
oordinador de juego
para introducir los datos obtenidos en la clasificación de su liga correspondiente.

[Características del formato](#)
[Plantilla pequeños](#)
[Plantilla mayores](#)

FORMATO DE LIGA

Se diseñará un calendario de liga de competición de “mayores” y otro de “pequeños” para adecuar aún más el formato, pudiéndose incrementar convenientemente. Será fundamental la presencia de un equipo de coordinadores en cada liga, debiendo estar presentes en cada uno de los campos en los que se dispute la liga para velar por el buen funcionamiento del torneo. Este equipo deberá estar formado como mínimo por **1 Coordinador de juego** en cada sede (campo). Además siempre existirá la figura del **Coordinador General** que es el encargado de programar, diseñar y supervisar el buen funcionamiento del Torneo junto con cada Coordinador de juego.

El equipo de coordinadores tomarán la decisión de anular (no aplazar) una jornada de la liga por motivos razonables meteorológicos o de otro tipo.

Si uno de los equipos no puede acudir a un partido o acudirá con un número de jugadores inferior a 8, debe comunicarse SIEMPRE como fecha límite el martes de dicha semana a cualquiera de los miembros del equipo de coordinadores de liga.

* **COMPROMISO:** Todo esto no será posible sin la comprensión de la filosofía y

planteamiento del torneo por parte de padres/madres, jugadores y monitores.

Se debe tener, por un lado paciencia, ya que supone un cambio que necesitará de tiempo y comprensión por parte de todos (encontraremos padres/madres y niños/as que “prefieran” un modelo más cercano al del adulto y al del espectáculo); por otro lado, confianza en lo que se está haciendo ya que se está iniciando un formato que pretende desarrollar los factores beneficiosos del deporte de iniciación.

FILOSOFÍA

1. La principal función del torneo es la enseñanza y aprendizaje del fútbol para niños y niñas de edad prebenjamín, en un clima de amistad y cordialidad, en la que el juego limpio y la diversión debe reinar entre los jugadores y entrenadores en la práctica de este deporte.
2. El torneo es amistoso, por lo cual, ganar no justificará los medios utilizados por el entrenador o los jugadores..
3. Habrá una clasificación en la que se dará más importancia a objetivos actitudinales, técnicos y tácticos propios, en vez de únicamente a los resultados de los partidos.
4. Se recompensará las buenas acciones del conjunto y no las individuales, siendo el objetivo del juego la diversión en equipo y no individual.
5. Se seguirá un calendario estipulado por el patronato municipal de deportes. Este podrá ser modificado por los clubes, poniéndose de acuerdo en aplazamientos, suspensiones o cambios de equipos y horarios, antes del martes por la tarde para no influir en las convocatorias de los jugadores.
6. Habrá dos grupos para adaptar mejor la edad, desarrollo y capacidades de cada jugador, para producir una mejor adaptación al juego:
 - Grupo de pequeños: Jugarán fútbol 4 (En $\frac{1}{4}$ de campo de Fútbol 7)
 - Grupo de mayores: Jugarán fútbol 5 (En $\frac{1}{2}$ campo de fútbol 7). A partir de la jornada 18, jugarán a Fútbol 7 para crear una mejor adaptación a su posterior etapa benjamín, donde el fútbol 7 será obligatorio.

DURACIÓN DE LOS PARTIDOS

1. El partido constará de dos tiempos de 20 minutos que serán ajustados en el caso de que se empiece con retraso o haya más tiempo para jugar. Los entrenadores llegarán a un acuerdo antes de empezar el partido, (en los partidos de Fútbol 7, aprox. a partir de la jornada 18 de las ligas de mayores los partidos serán a dos tiempos de 12 minutos).
2. Habrá un descanso de cinco minutos.
3. Se respetará el horario de los partidos siguientes, o se pedirá permiso a los equipos que jueguen a continuación para alargarlos más de lo estipulado en el arbitraje.

ARBITRAJE

1. No hay árbitro estipulado. Serán los entrenadores los que llevarán el control de la ficha de puntuación, y los que corregirán e indicarán los fallos para que se cumplan las reglas del juego. Por ello, cualquier protesta por parte de personas que estén fuera del recinto de juego hacia la persona que arbitre el partido, se tratará con indiferencia y sin contestación,

pudiendo pedir educadamente tranquilidad ante comentarios graves.

2. Todos los jugadores deberán jugar un mínimo de 16 minutos en cada partido, sin importar el nivel de estos.

INDUMENTARIA

1. La indumentaria de los jugadores dependerá de las inclemencias del tiempo. Los jugadores podrán llevar la ropa que los padres o entrenadores crean oportuna debajo de la equipación, llevando siempre la ropa identificativa del club que les distinga de otros equipos.

2. No podrán llevar puesto ninguna prenda o accesorio que ponga en peligro su integridad o la de los demás.

NORMAS BÁSICAS

1. Los cambios serán ilimitados pudiendo convocar a un número ilimitado de jugadores.

2. El entrenador podrá dirigir a la vez que arbitrar dentro del campo o desde el banquillo.

3. Cualquier conducta antideportiva de los jugadores se sancionará por parte de su propio entrenador sacándole del terreno de juego por otro compañero con la correspondiente reprimenda y explicación.

4. Jugarán cuatro contra cuatro ó seis contra seis jugadores dependiendo del grupo que le corresponda a su equipo según la edad, desarrollo, etc. de los integrantes de dicho equipo. Este número de jugadores podrán variar siempre que los entrenadores estén de acuerdo en hacerlo.

5. EL saque de puerta será de volea y no desde el suelo para evitar que siempre se juegue en las inmediaciones de la portería.

6. No habrá fuera de juego

7. No habrá falta de saque pero podrá repetirse si el entrenador del jugador que saca lo cree oportuno.

8. Para evitar la acumulación de jugadores se tomará como falta, cuando un jugador acuda al balón si está en posesión de uno de sus compañeros, además, en fútbol 6, se promoverá una adecuada ocupación espacial del terreno de juego.

9. Se intentará compensar la diferencia de nivel entre los equipos siempre que los entrenadores estén de acuerdo de la siguiente manera.

- Sumar jugadores al equipo de menor nivel o edad.

- El equipo más fuerte realizará el saque de puerta desde el suelo y el más flojo podrá sacar de volea.

- Se restarán jugadores del equipo más fuerte. Esto se hará siempre que el número de jugadores sea aceptable sin tener que perjudicar a ninguno de los dos equipos.

- Cada entrenador podrá imponer reglas a sus jugadores como pueden ser número de pases, entrada por banda, etc. Enriqueciendo con ello la llegada a portería del equipo más fuerte.

- Los entrenadores podrán llegar a acuerdos entre ellos aunque estos no estén especificados.

- Existe la posibilidad de flexibilizar cada una de las normas estipuladas, siempre y cuando se cuente con el beneplácito de coordinadores y el acuerdo de entrenadores, siempre que la intención sea el mejor aprovechamiento de las condiciones para beneficiar el desarrollo de los participantes.

COORDINADORES DE JUEGO

1. El coordinador de juego irá debidamente identificado durante el transcurso de los partidos de cada jornada, tanto en la liga de pequeños como en la de mayores. Por lo que será muy sencillo reconocerlo a la hora de consultarle dudas o acatar sus indicaciones.
2. Esta figura deberá ser respetada por parte de todos los implicados en el torneo (desde aficionados, hasta jugadores)
3. Será el encargado de velar por el correcto desarrollo de la jornada, en horarios, reglamentación, y disciplina dentro y fuera del campo.
4. Tendrá la potestad de adaptar la normativa (en aquellos casos en los que sea posible una flexibilidad de la norma) para favorecer el cumplimiento de los principios educativo-sociales que persigue el formato. Para ello, deberá ayudar y/o corregir a los formadores/as que pudieran desviarse de dicha metodología marcada.
5. Será el encargado de proponer a los entrenadores/as el objetivo de partido y valorar su consecución.
6. Para facilitar su labor, y la de los entrenadores, se aplicará una norma de obligado cumplimiento para todo aquel que desee presenciar los partidos del Torneo Prebenjamín dentro de la instalación. Esta norma será que ningún padre, madre, o aficionado debe introducirse dentro de los límites de la valla que rodea el terreno de juego para asistir, ayudar, o animar a los jugadores. Si existiese un hecho de causa mayor, se deberá dirigir al Coordinador de juego para que este le permita la entrada.
7. Avisará a los equipos participantes de los cambios que pudieran surgir en cuanto a calendario, horario o suspensiones de partidos. A su vez, será la figura que debe ser informada por parte de los entrenadores/as de la petición de dichos cambios.

▣ PREMISAS ADICIONALES QUE SE VALORAN DURANTE EL JUEGO

1. **PUNTUALIDAD:** Si un equipo no tiene jugadores suficientes para completar ambos partidos y no ha avisado previamente, se le penalizará con un punto negativo.
2. **GOL:** Después de marcar gol, todos los compañeros/as deben abrazarse o felicitarse, de no ser así, el gol no puntuaría. Si todos los compañeros del equipo han tocado el balón en esa jugada, en gol puntúa doble.
3. **COMPORTAMIENTOS ANTIDEPORATIVOS:**
 - Protestas de algún jugador al árbitro, compañero o adversario.
 - Faltas de respeto a cualquier persona.
 - Gestos o expresiones que indiquen discriminación a algún compañero/a.
 - Entradas o patadas malintencionadas.
 - Otros no registrados, pero que estimemos oportuno considerarlo como comportamiento antideportivo.

- **NO TODOS JUEGAN:** Los chicos/as que acudan al partido desde el principio jugarán al menos 16 minutos. De no ser así, al término del partido se restarán 2 puntos a ese equipo.
- **TODOS GOLEAN:** Si al término del partido comprobamos que todos los compañeros/as de un equipo han marcado al menos un gol, ese equipo sumará 5 puntos adicionales.