



NORMATIVA OFICIAL
#STUDENTS LEAGUE ITW SPORT
MONTSERRAT
FUTBOL



0. CONDICIONES GENERALES

A continuación, os exponemos cuales son las condiciones generales que todos los participantes en cualquiera de las 3 modalidades deportivas que tendrán que respetar y llevar a cabo. La no aplicación de cualquiera de las condiciones generales por parte de cualquier integrante de los equipos que participan puede conllevar sanciones o penalizaciones en las competiciones, incluido la expulsión de la competición (comité técnico #StudentsLeague)

Camiseta de juego. En el momento que la competición disponga de las camisetas de juego, todos los participantes tendrán que jugar con la camiseta de juego correspondiente a su equipo, de lo contrario en esa jornada no podrá participar. El uso es exclusivo durante la competición, en horario clases no podrán utilizarse.

Material de juego. Todo el material de juego se encuentra ubicado en el piso de la ESO, los delegados 1r y 2n ciclo tienen que solicitar el material de la caja #StudentsLeague (tarjetas, cartas, normativa, fichas, cronometro, bocina,) y también tendrán que solicitar el material de juego (pelotas,...) según la modalidad, para disputar los partidos correspondientes (2 balones de futbol, 2 balones de 3x3, 2 balones de vóley,...). Cualquier duda se consulta con los presidentes o miembros del comité técnico #StudentsLeague.

Funciones participantes. En este apartado se definen cuáles son las funciones de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Coach. La figura de coach tiene que existir siempre, sin coach no hay competición de ninguna modalidad. Sera el responsable de la alineación, cambios, tiempos, de la aplicación de las sanciones, aplicación cartas, minutos de juego,... El presidente está excluido de estas funciones a excepción que por voluntad propia quiera estar presente en el partido. El coach puede ser una figura general para otros deportes y no tiene por qué coincidir con jugar y ser coach. Es compatible la función coach con la función jugador.

Árbitros. Esta figura es fundamental para el buen funcionamiento de la competición, cada equipo tendrá un numero "X" de árbitros establecidos para cada competición. En el cuadro de competición y en el POST – MATCH DAY saldrá indicado que equipo se encarga del arbitraje de cada partido de cada modalidad. El árbitro tiene que ser una figura neutral y tiene que favorecer el buen funcionamiento de la competición. En caso de Ausencia arbitral, el equipo en cuestión será penalizado con un punto en la clasificación final. En el caso de alterar de manera intencionada la competición el comité hará las valoraciones oportunas y tomará las decisiones pertinentes.

Montaje (On-Off). Las competiciones empezaran siempre a las 10h05 o 11h05, previamente se tendrá que participar de manera activa en el montaje de la zona de juego, los responsables son los jugadores de los



NORMATIVA OFICIAL

equipos que vayan a jugar en esa jornada, en su totalidad. Para realizar el montaje no se puede acceder a ninguna estancia sin permiso, el material está disponible para ser montado (redes, postes, balones, mesa de ping-pong,...). De la misma manera a partir de las 10h25 o 11h25 se realizará el desmontaje que se indique y se guardará todo el material. Es muy importante la participación de los alumnos para respetar los tiempos de juego en las diferentes modalidades.

Roles participantes. En este apartado se definen cuáles son los roles de los participantes a parte del vínculo en el juego de la modalidad que corresponda.

Rol especialista. En la ficha de cada equipo los jugadores que tengan una preferencia por una modalidad concreta tendrán que apuntarse a esa modalidad en la casilla de rol especialista.

Rol polivalente. Para facilitar la participación en todas las modalidades se crea el rol polivalente, que permite a los jugadores apuntarse en la casilla correspondiente con la voluntad de que su equipo siempre tenga jugadores/as para competir la jornada indicada. Un jugador puede tener un rol especialista y aparecer inscrito en el rol polivalente de otros deportes, aunque no sea su preferencia por el bien común y de la competición. Es el rol de más valor y los presidentes y comité técnico tendrán presente su buen funcionamiento.

Rol reserva. Es importante que el rol reserva tenga jugadores/as apuntados, no sabemos los alumnos que se pueden lesionar, estar enfermos un día, tener visitas médicas, ausencias, sanciones, ... o cualquier anomalía. Así pues, cuanta más predisposición haya en cubrir el rol de reserva más opciones que los equipos puedan competir con unos mínimos en todas las modalidades.

Funciones presidente. La función de presidente es gestionar, guiar y asesorar a su equipo por el bien de la competición. Garantizar que todos los jugadores saben las normas, que participan en el montaje y desmontaje de la pista, el cuidado del material, respetan el juego limpio, ... También tiene la posibilidad de participar en el juego, chutar algún penalti, aconsejar al entrenador, o controlar a sus árbitros en el momento del partido.

Comité técnico #StudentsLeague. El comité se encargará cada semana de realizar las notificaciones de sanciones, publicar los resultados, decidir las sanciones, organizar la página web y controlar el buen funcionamiento de la competición. El comité está formado por un miembro del equipo directivo, un miembro de la organización, un miembro de los profesores y un miembro de Periodismo (2n Ciclo ESO)

PLAY IN. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades que hayan quedado en 2n y 3a posición se enfrentaran a un único partido para establecer quien se clasifica para la **Final Four**. (17 de junio)

PLAY OUT. En esta 4a edición vamos a incorporar este concepto de clasificación, así



NORMATIVA OFICIAL

pues, una vez finalizado el 1r y 2n Split los equipos de todas las modalidades los equipos clasificados en 4a posición y los equipos perdedores de los Play IN jugaran estos partidos en formato **Final Four** (cruzado), entre ciclos, para establecer la clasificación final de cada modalidad y del #StudentsLeague.

PLAYOFFS I FINAL FOUR. Una vez finalizado el 1r y 2n Split se jugarán los Play In y Play Out dentro de la jornada de Playoffs (por determinar) y también se realizará la **Final Four** de cada modalidad en fecha del **17 de junio (miércoles)**, es importante que los jugadores/as reserven esta fecha en caso de participar en alguna **Final Four** de las 3 modalidades.

El formato final establecerá una clasificación final de cada modalidad y por último el campeón y subcampeón del #StudentsLeague saldrá de las clasificaciones obtenidas en las diferentes modalidades.

Campeón F4 modalidad (5 puntos)

Subcampeón F4 modalidad (3 puntos)

3r clasificado F4 modalidad (2 puntos)

4t clasificado F4 modalidad (1 punto)

“JOC NET”. El concepto de “JOC NET” es el pilar básico de la competición, el equipo que más respete la normativa, el juego limpio, la solidaridad, el esfuerzo, el compañerismo, la igualdad, la participación, ... será el equipo premiado con el Fair Play del #StudentsLeague.

Comunicación interna I externa (TIC). Los canales de comunicación del #StudentsLeague serán los siguientes: Clickedu (noticias), Microsoft Teams (alumnos), página WEB (público en general) y XXSS del centro escolar y los sponsors que promocionan la competición.

1. LA COMPETICIÓN - ESTRUCTURA

1.1 Fase Regular

1.1.1. Formato

La fase regular de la STUDENTS League (según se define más adelante) estará formada por tres periodos (split) de competición (ABRIL, MAYO y JUNIO) y por, inicialmente, ocho (8) equipos que jugarán durante seis (6) jornadas en cada uno de los splits y una Final Four (Split final). Las jornadas se disputarán en un mismo día (generalmente, los lunes y viernes) con dos (2) partidos.

Cada equipo dispondrá de 10 jugadores o más. Se plantea que 8 equipos, 4 de primer ciclo y 4 de segundo ciclo jueguen la fase regular.

El split de primavera se iniciará tentativamente en abril, y durará once semanas consecutivas, incluidos los play-off.

#STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a los splits, previo aviso en un plazo de razonable a los equipos.



NORMATIVA OFICIAL

Al finalizar los 2 primeros splits, los (2) equipos mejor clasificados jugarán la fase final (Final Four) (punto 1.2) (conjuntamente, la fase regular y la fase play- off, la “STUDENTS League” o la “Competición”).

1.1.2. Sistema de clasificación

La clasificación se realizará de manera ordinal de mayor a menor número de victorias obtenidas durante las trece (6) jornadas de cada split. En caso de empate a victorias se decidirán las posiciones de conformidad con los siguientes criterios:

- Mayor diferencia de goles entre los anotados y recibidos en cómputo general de la fase regular; subsidiariamente
- Se tendrá en cuenta el partido celebrado entre ellos; subsidiariamente
- El que hubiera conseguido el mayor número de goles a favor; y subsidiariamente
- En el caso en que siguiera existiendo un empate, se resolverá por sorteo.

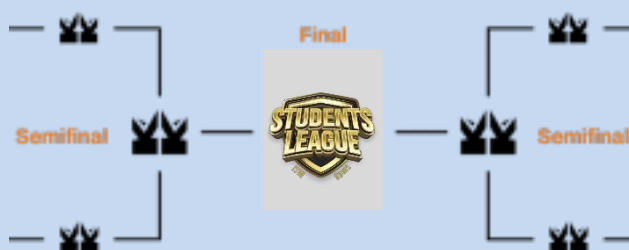
1.1.3. PLAY IN y PLAY OUT (Novedad)

Los equipos clasificados en 1a posición tendrán acceso directo a la **Final Four** del **17 de junio**. Los equipos clasificados en 2a y 3a posición jugaran el PLAY IN entre equipos del mismo grupo o ciclo. Los equipos perdedores del PLAY IN y los equipos clasificados en 4a posición jugaran el PLAY OUT para establecer la clasificación final. (5º al 8º)

1.2 Final Four

1.2.1 Formato

Los cuatro (4) equipos clasificados para la **Final Four** de cada split se enfrentarán siguiendo el siguiente formato:



La Final Four se disputará a partir del sábado siguiente a la finalización de la Fase Regular (17 de junio).

STUDENTS se reserva, a su entera discreción, la potestad de modificar las fechas correspondientes a la Fase Final, previo aviso en un plazo razonable a los Equipos.

1.3 Cambio de calendario

STUDENTS se reserva el derecho a realizar los cambios en el calendario y los horarios de los partidos. En este caso la Competición lo notificará a todos los Equipos en la mayor brevedad posible.



1.4 Normativa de partidos

1.4.1 Duración

Los encuentros tendrán una duración de veinte (20) minutos. Se deja expresa constancia que el tiempo no será detenido en ningún momento, salvo para determinar la finalización de cada parte y la finalización del partido. Excepto en la Final Four que será de (40) minutos. (solo final)

Entre parte y parte, se realizará un período de descanso de tres (3) minutos. (únicamente Final Four)

Pérdida de tiempo

Se deja expresa constancia que la Competición aboga por el juego limpio y por la celebración de los partidos de la forma más fluida posible. Por ello, la Competición no tolerará las pérdidas de tiempo deliberadas durante los partidos, y sancionará, a su entera discreción (según corresponda), a los equipos y jugadores que pierdan tiempo de forma deliberada.

1.4.2 Clasificación

La clasificación se realizará en base a los puntos totales de los equipos, en caso de empate se tomará en cuenta los números de goles a favor y en contra, en caso de otro empate se lanzará una moneda al aire.

1.4.3 Tabla de puntuación

Partido ganado: 3 puntos Partido empatado: 2 puntos Partido perdido: 1 punto

1.4.4 Reglas generales

a) Saque de inicio: El saque inicial tendrá el mismo formato que el BALONCESTO. El balón se lanzará al aire y el jugador que controle o toque el balón tendrá que hacerlo siempre hacia atrás, dirección a su portería. Se puntualiza que el balón siempre deberá ser pasado hacia atrás y nunca hacia adelante. En el caso en que cualquier jugador pasará el balón hacia adelante, la posesión pasará automáticamente al equipo contrario, el cual deberá sacar desde su portería. Asimismo, en el supuesto en que un jugador de cualesquiera de los equipos saliera de la línea de fondo antes de la señal correspondiente, la primera posesión pasará automáticamente al equipo contrario. Si ambos equipos se adelantan a la señal, será el árbitro quién decida la primera posesión.

Se deja expresa constancia que el crono del partido arrancará en el momento en el que el primer jugador toque el balón en el círculo central.

b) Saque de banda: Todos los saques de banda de los partidos se realizarán con el pie.

c) Saque de córner: Todos los saques de córner de los partidos se realizarán con el pie.

d) Cesión: Un jugador de campo no podrá deliberadamente ceder el balón al portero con el pie y que este lo toque o lo atrape con los brazos o mano/s (salvo que se trata de despejes de balón y, que, por lo tanto, no hubiera la intención de pasar el balón al portero deliberadamente). En este sentido, sí podrá cederlo con cualquier otra parte del cuerpo. En caso de infracción de lo establecido anteriormente, se concederá un



NORMATIVA OFICIAL

libre indirecto al equipo rival, desde el lugar en que el portero hubiera tocado o cogido la pelota.

e) Alineaciones: Con el objetivo de garantizar la igualdad en el juego, **tanto chicos como chicas deberán participar de manera equitativa** en las tres modalidades deportivas de la competición. Será responsabilidad del **President@ del equipo** asegurar que esta igualdad se cumpla en todo momento, velando porque la participación sea equilibrada y respetuosa con el criterio de equidad establecido.

f) Sustituciones: cada equipo podrá realizar cambios ilimitados, sin que se detenga el tiempo y chocando los puños los dos jugador@s sustituidos. Se deja expresa constancia que los reingresos al terreno de juego ya sea por sanciones de tarjetas amarillas o Arma Secreta, deberán ser autorizados por el árbitro.

En cada partido los jugadores tienen que jugar un **mínimo de 5'** y un **máximo de 15'**, ningún jugador puede disputar todo el partido excepto situaciones que obliguen a modificar la alineación, expulsiones, sanciones, lesiones, ...

g) Lanzamiento de penaltis: durante el tiempo reglamentario, esto es, durante la duración del partido, estos consistirán en un lanzamiento estándar, desde el punto de penalti.

h) Lanzamiento de penalti shoot-out (special case): En caso de que el partido termine en empate, los equipos lanzaran 2 shoot-out, y el ganador tendrá un punto extra en la clasificación. El shoot-out, el jugador coloca la pelota en el medio del campo y tiene 5'' para terminar la jugada. Si toca el portero la jugada se dará por acabada. (Final Four)

i) Indicaciones entrenador y staff: los entrenadores y otro personal de staff podrán dar indicaciones a los jugadores durante la duración de los encuentros. Se deja expresa constancia que todos los miembros del equipo y del staff que estén en el banquillo deberán permanecer sentados durante todo el encuentro, salvo en el caso del entrenador o 2º entrenador para dar instrucciones tácticas o **gritando Arma Secreta**, y de los jugadores que vayan a ser sustituidos.

El **entrenador** será uno de los jugadores/as del equipo, no de la plantilla de la modalidad deportiva, no podrá jugar el partido que dirija. Todos los jugadores/as tienen que hacer rol de entrenador de manera rotativa en los diferentes partidos. Hay que informar al árbitro quien es el entrenador y apuntarlo en la ficha de partido.

En el supuesto en que se cumplieran los criterios indicados en el presente punto, el árbitro podrá amonestar o expulsar de los banquillos a quien incumpliera dichos criterios.

j) Amonestaciones:

I. Tarjeta Amarilla: En el supuesto de tarjeta amarilla se pitará la falta y se sumará un gol al equipo afectado. (+1)

II. Tarjeta Roja: En el supuesto de tarjeta roja se pitará la falta y se sumarán 2 goles al equipo afectado. (+2) En caso de agresión muy grave, se expulsará al jugador del partido y el equipo no podrá poner a otro en substitución.

k) Cartas de la Liga: (exclusivo FINAL FOUR).



NORMATIVA OFICIAL

A partir del primer parón del juego que se suceda desde el **minuto 18** de la primera parte, un representante de la Liga lanzará el Dado de la Liga, el cual mostrará qué Carta de la Liga aplicará. A modo de ejemplo, si el Dado cayera con la cara del 1, la carta aplicable será la del 1vs1. Dichas cartas provocarán que los dos equipos deban retirar uno o varios jugadores del terreno de juego.

Las cartas son las siguientes: ~~una (1) carta de 6 vs 6, una (1) carta de 5 vs 5, una (1) carta de 4 vs 4,~~ una (1) cartas de 3 vs 3, una (1) cartas de 2 vs 2 y una (1) carta de 1 vs 1, carta jugador estrella, carta presidente, carta comodín... Se eliminan las cartas de 4 vs 4, 5 v 5 i 6 vs 6. Se añade la carta de jugador estrella. El jugador estrella tiene la característica que si esta marca el gol, este **vale por dos**. Una vez haya marcado ya no puede marcar otro gol por dos, su valor será de uno.

Una vez lanzado el DADO de la Liga, los entrenadores de cada equipo deberán sacar inmediatamente y sin dilación los jugadores que corresponda, antes de que el árbitro reanude el juego.

Asimismo, la Carta de la Liga estará activa hasta que finalice la primera parte, haya o no tiempo añadido.

Durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, quedarán inactivas las cartas de Armas Secretas (descritas a continuación) y las exclusiones temporales (tarjetas amarillas y tarjetas rojas) que estuviesen activas en ese momento. El tiempo de dichas Armas o exclusiones se reanudará en la segunda parte.

Además, durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, no se podrán ejecutar las Armas Secretas.

En el supuesto en que hubiera una tarjeta amarilla o una tarjeta roja durante el tiempo de ejecución de las Cartas de la Liga, estas sí se aplicarán, por lo que, si en ese momento de juego se estuviera produciendo un 3 vs 3, este pasará a ser un 3 vs 2. Si el tiempo de dicha sanción no se agotara en el primer tiempo, se continuará en el segundo tiempo.

En el caso de 2 vs 2, cuando haya un saque de banda, el equipo rival deberá estar en su terreno de juego para facilitar el saque de banda.

En el caso en que un Equipo tenga dos jugadores y reciba una tarjeta amarilla o roja, la correspondiente exclusión empezará a aplicarse en la segunda parte.

Asimismo, durante la aplicación de las Cartas de la Liga, no se permitirá la pérdida deliberada de tiempo por parte de los Equipos (especialmente en los casos de 2 vs 2 y de 3 vs 3).

En el supuesto en que el árbitro apreciará que un Equipo está perdiendo tiempo deliberadamente, podrá levantar el brazo en señal de aviso del equipo atacante, el cual durante un plazo de diez segundos deberá finalizar la jugada. Si no finalizara jugada dentro de este plazo de diez segundos, el Equipo atacante perderá la posesión y el Equipo contrario iniciará jugada sacando desde su propia portería.

Se deja expresa constancia que, si un Equipo finalizara jugada dentro del plazo de diez segundos, y recuperaran la posesión de nuevo (fruto de un rechace, rebote o parada del portero, etc.), dicho Equipo iniciará de nuevo el ataque sin que cuenten



NORMATIVA OFICIAL

los diez segundos (salvo que el árbitro apreciara nuevamente que el Equipo está perdiendo tiempo deliberadamente).

En el caso de 1 vs 1, el funcionamiento será el siguiente:

- A. El jugador podrá moverse dentro de su mitad del campo y también dentro de todo el círculo central;
- B. Los jugadores podrán ser sustituidos, si bien, en caso de no realizarse correctamente el cambio, el árbitro podrá sancionar dicha acción con tarjeta amarilla.
- C. El jugador no podrá detener los disparos con la mano (incluso el portero si fuera quien disputará el 1vs1); En el supuesto en que el jugador detenga el balón con las manos, el árbitro señalará penalti normal a favor del equipo lanzador y se sacará tarjeta amarilla, cuya ejecución y sanción de dos minutos empezará a contar a partir del inicio de la segunda parte;
 - 1. Si es el mismo jugador el que juega el 1 vs 1 y es sancionado más de una vez, la sanción se acumulará para la segunda parte. A modo de ejemplo, si tocara el balón dos veces, sería sancionado con dos tarjetas amarillas y cuatro (4) minutos de sanción.
 - 2. Si fueran jugadores distintos, las sanciones se cumplirán en el mismo momento, al inicio de la segunda parte. A modo de ejemplo, si fueran dos jugadores distintos los sancionados con tarjeta amarilla, dichos jugadores no podrán disputar los dos primeros minutos de la segunda parte.
- D. Si el balón sale del campo, incluso parándose, la posesión corresponderá al equipo que ocupe el campo por dónde haya salido el balón (o haya tocado el techo). En el supuesto de salir de banda, el jugador podrá iniciar la jugada desde el lugar dónde haya salido la pelota de banda, con el balón plantado.
 - 3. Si el balón saliera por la línea de fondo, la jugada deberá iniciarse plantando la pelota en la línea del área pequeña de cada equipo. La posesión de diez segundos para cada equipo y para cada disparo (indicada en la letra e) siguiente) contará desde la zona de inicio de la jugada correspondiente;
- E. Cada vez que se marque un gol, el equipo contrario deberá sacar desde el centro del campo, no pudiendo el jugador rival invadir el círculo del centro del campo hasta que el jugador ponga el balón en juego.
- F. No se permitirá la pérdida de tiempo, por lo que, cada equipo tendrá diez (10) segundos para cada disparo. Si el jugador agota el tiempo, la posesión pasará al equipo contrario. El árbitro, a su entera discreción podrá sancionar aquellos jugadores que a su juicio estén perdiendo tiempo.

I) Armas Secretas: Antes del inicio del cada partido, el entrenador (o representante, según



NORMATIVA OFICIAL

sea el caso) de cada Equipo, deberá escoger **tres cartas** que contendrá una de las siguientes Armas Secretas. El montón de cartas constará de veinte (30) cartas, con seis (6) Carta Gol Doble, seis (6) Carta Sanción, cuatro (4) Carta Penalti Shoot-out, dos (2) Carta Penalti, dos (2) Carta Robo, dos (2) Carta Comodín, cuatro (4) Carta Penalti President@ y cuatro (4) Carta Penalti inverso.

1. Carta Gol Doble: Durante dos (2) minutos los goles que marque el Equipo valdrán el doble.

Se deja expresa constancia que no podrá utilizarse esta carta en los lanzamientos de penalti que pudieran sucederse durante el tiempo reglamentario.

A efectos aclaratorios, el gol valdrá por dos para el Equipo, pero contará como un sólo gol para el jugador que lo marque.

2. Carta Sanción: el equipo que lance esta carta podrá sancionar durante dos (2) minutos al jugador que desee del equipo rival. En ningún caso el jugador elegido podrá ser el portero rival.

El cómputo de los dos minutos contará del mismo modo que el expresado para una tarjeta amarilla.

3. Carta Penalti: el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento estándar de penalti. En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

Otras casuísticas:

- En el supuesto en que se pitara un penalti a favor del equipo que ha activado la carta de penalti, justo después de dicha activación, el equipo lanzará consecutivamente dos penaltis, lanzando primero el de la Arma Secreta, y, en segundo lugar, el correspondiente al señalado reglamentariamente.
- En el supuesto en que se pitara un penalti en contra en la jugada posterior a la activación de la carta, primero lanzará el penalti el Equipo que haya activado la carta, y posteriormente el equipo al que se le hubiera señalado reglamentariamente.

4. Carta Penalti Shoot-out: el equipo que lance esta carta dispondrá de un lanzamiento de penalti con el formato de los penaltis de desempate. Las casuísticas de esta arma secreta serán las mismas que para el penalti normal.

Asimismo, si el portero realizara falta al jugador, y dentro del plazo del lanzamiento del penalti, el árbitro señalará lanzamiento de penalti estándar, el cual se lanzará en el momento inmediatamente posterior. Además, se mostrará tarjeta amarilla, debiendo abandonar su posición y ser sustituido por otro portero durante el tiempo de sanción correspondiente.

Definición Oficial: En el lanzamiento de Penalti Shoot-out, si el balón golpea



NORMATIVA OFICIAL

directamente el poste o el larguero sin llegar a tocar al portero y el rebote vuelve al terreno de juego, el lanzador podrá aprovechar dicho rechace para continuar la jugada y marcar, siempre y cuando siga quedando tiempo en la cuenta atrás de la acción.

Concepto y Lógica: Hacer el shoot-out más espectacular, premiando al jugador rápido y generando segundas oportunidades dramáticas si el balón da al palo.

Aplicación Técnica (Árbitros): El rebote **solo** es activo si el balón no toca al portero antes de dar al palo. Si el portero la para y luego da al palo, la acción termina. El árbitro debe seguir contando los 5 segundos; el gol de rebote solo vale si entra antes de llegar a cero.

En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti.

5. Carta Robo: el Equipo que obtenga esta carta podrá robar la carta del equipo contrario, haciéndosela suya. Esta carta sólo podrá utilizarse una vez la active el otro equipo y antes de que la misma sea utilizada por dicho equipo.

Asimismo, si el equipo que activa primera tiene una Carta Comodín, la Carta Robo se utilizará sobre la carta que hubiera decidido el equipo con la Carta Comodín.

6. Carta Comodín: el Equipo que obtenga esta carta podrá en el momento que crea oportuno activar cualesquiera de las otras cartas disponibles (Carta Gol Doble, Carta Sanción, Carta Penalti, Carta Penalti Shoot-out y Carta Robo) de conformidad con las normas anteriormente referidas.

7. Carta Penalti president@ (activación automática): En el supuesto de que el equipo no haya activado esta carta antes de entrar al último minuto de la fase de armas secretas (antes del Balón Rojo), la carta se activará de forma automática y obligatoria en ese momento para asegurar el lanzamiento del/la President@ o entrenador/a.

Concepto y Lógica: Asegurar que la figura representativa del equipo tenga su momento ineludible de protagonismo, evitando que se "guarden" la carta sin usarla. **Aplicación Técnica (Árbitros):** El árbitro detendrá el juego de oficio y ordenará el lanzamiento. Si los dos equipos tienen la carta sin usar, lanza primero el que vaya perdiendo. Si el President@ no está, lanza el entrenador/a con los ojos cerrados. En el supuesto en que se acabara el tiempo reglamentario, pero se hubiera activado la carta antes de que finalizara dicho tiempo, el equipo podrá lanzar el penalti. Si el presidente no se encuentra disponible o no puede lanzar, el equipo puede pedir lanzar penalti, pero en este caso será un penalti shoot-out.

8. Carta Penalti Inverso (El Reto): El equipo que active esta carta podrá elegir a un jugador del equipo rival (que se encuentre en el terreno de juego en ese momento) para que lance un penalti. Si el jugador rival marca el penalti, el gol no subirá al marcador. Por el contrario, si el jugador rival falla el lanzamiento o el portero lo para, se sumará un gol automáticamente al marcador del equipo que activó la carta.



NORMATIVA OFICIAL

Concepto y Lógica: Esta carta es un "caballo de Troya". La lógica es puramente psicológica: en lugar de un penalti a favor, obligas al rival a lanzar bajo máxima presión.

Aplicación Técnica (Árbitros): Se lanza un penalti estándar. Si el rival **MARCA**, es una oportunidad neutralizada (se saca de centro o puerta sin sumar el gol). Si el rival **FALLA** (fuera, palo o parada), el árbitro sumará directamente 1 gol al equipo que activó la carta.

Activación y funcionamiento de las Armas Secretas

El entrenador tendrá que realizar un grito de Arma Secreta, cruzando los dos brazos hacia arriba, como si hiciera una señal de cambio, en forma de X.

STUDENTS LEAGUE ITW MONTSERRAT 2026

REVOLUCIÓN TOTAL: ARMAS SECRETAS & MODO MATCHBALL

NUEVAS CARTAS Y ACTUALIZACIONES (ARMAS SECRETAS)

CARTA 8 (FÚTBOL): PENALTI INVERSO

- Eliges a un jugador rival que esté en el campo.
- SI MARCA:** El gol **NO** sube al marcador rival.
- SI FALLA (o para portero):** Tu equipo suma **1 GOL** automático.

CARTA 4 (FÚTBOL) - ACTUALIZACIÓN SHOOT-OUT: REBOTE ACTIVO

- Si balón golpea el poste sin tocar al portero y el rebote vuelve al campo.
- El lanzador puede jugar el rebote y marcar **SI QUEDA TIEMPO** en la cuenta atrás.

CARTA 7 (PRESIDENT@) - ACTUALIZACIÓN: ACTIVACIÓN AUTOMÁTICA

- Si no se ha usado antes del último minuto de la fase habilitada, la carta se activa **OBLIGATORIAMENTE**.

EXPLICACIÓN DEL MODO MATCHBALL (FINAL DRAMÁTICO)

FÚTBOL: 5-1

Min 17 ESTADIO LEAGUE

Min 17: Diferencia de +4 (Ejemplo de Activación)

1. ¿CÓMO ACTIVA? (DIFERENCIA INSALVABLE)

- E.g. Fútbol (+3 goles), Básquet 3x3 (+5 pts), Voleibol (Matchpoint con ventaja +4).

MODO MATCHBALL ACTIVADO

2. ¿CÓMO FUNCIONA? (MUERTE SÚBITA)

- Cada minuto sin gol del líder, se retira un jugador por equipo progresivamente.
- Aumenta el espacio y la presión.

3. OPORTUNIDAD DE SENTENCIA

- Si el equipo líder marca, el partido **ACABA AL INSTANTE** y gana.
- Si el equipo que perdía remonta sin encajar, ¡da la vuelta al partido!

Balones de juego (NOVEDAD).

El inicio del partido se realizará con balón oficial (Blanco-Rojo), a partir del minuto 17 en cada uno de los partidos de los 2 primeros Split, el árbitro solicitará el balón blanco y lo cambiará por **balón oficial (Blanco)**. El cambio se realizará sin parar el tiempo ni la acción de juego, excepto en situaciones de acciones finales hacia portería que se dejará acabar la acción.

A partir de ese momento, los goles tendrán **valor doble** en el cómputo final. El balón amarillo es compatible con la **carta de valor doble de gol**, pero a excepción del balón blanco, esta carta solo servirá para el **1º gol** que se marque durante los dos minutos de duración de la carta.

Asimismo, se acuerda que todas aquellas circunstancias o situaciones del juego que no

12



NORMATIVA OFICIAL

hayan sido expresamente previstas en el presente Reglamento serán interpretadas, según su mejor criterio, por parte del árbitro del partido.

2. CONFIGURACIÓN DE EQUIPOS

2.1 Plantillas

- **Composición:** todos los equipos deberán contar con un máximo de diecisiete (18-19) jugadores (incluyendo los jugadores especialistas y los Jugadores Polivalente, Jugadores reserva, ...), de conformidad con las siguientes reglas:

2.2 Alineaciones

- La **convocatoria** de jugador@s será de un total de **10 jugador@s** para cada partido.
- La alineación titular del Equipo estará integrada por cinco (5) jugadores titulares, con cuatro (4) jugadores de campo y un (1) portero.
- La alineación titular del Equipo estará integrada por seis (6) jugadores titulares, con cinco (5) jugadores de campo y un (1) portero. FINAL FOUR.
- Tanto en la alineación, como durante el partido tiene que haber una jugadora en la pista. Excepto lesiones, sanciones, expulsiones, ... (**principio de equidad**).

2.3 Protocolo de uniforme

Los jugadores de los equipos deberán llevar las equipaciones oficiales de su equipo (camisetas oficiales de la liga) o bien en su defecto equipación del centro escolar y deberá incluir el nombre en la espalda. (Optativo)

La numeración de las correspondientes camisetas deberá consistir en un número entre el 0 y el 99.

2.4 Normativa

2.4.1 Código de conducta

Los jugadores y miembros del equipo deberán mantener siempre la cortesía y respeto con sus oponentes, el público y el personal de la Competición. En particular, no se permitirá el comportamiento violento o el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.

A efectos del presente Reglamento se tendrán en cuenta, a título enunciativo y no limitativo, las siguientes consideraciones:

Respetar las leyes, reglamentos y normas sociales que pudieran ser aplicables y, en particular, todo lo relativo a su deber de guardar en el campo (y fuera de él) una actitud correcta ante el árbitro, público, otros deportistas, entrenadores, técnicos, así como a no hacer declaraciones públicas contra la Competición, el Equipo, árbitros, entrenadores o dirigentes de la Competición. Se incluyen las manifestaciones o comentarios en las redes sociales.

Estará prohibido que el Equipo se deje ganar o juegue mal a propósito para



NORMATIVA OFICIAL

adulterar el resultado del partido. En caso de que hubiera la sospecha de que así hubiera sido, la Competición revisará y analizará el caso, pudiendo adoptar las medidas disciplinarias que crea oportunas.

En relación con los entrenadores, estarán sujetos al mismo código de conducta, si bien podrá:

- Hablar con los jugadores durante la duración del encuentro.
- Animar a sus jugadores, con respecto hacia al rival, público y equipo arbitral.
- Ningún jugador ni personal del staff del Equipo podrá acceder al terreno de juego sin el permiso de los árbitros.

2.4.2 Expulsión de un equipo

Si un equipo fuera expulsado de la Competición, todos sus partidos quedarán como perdidos y se sumarán los puntos a los demás equipos.

2.5 Traspasos

Cada equipo, según su límite salarial establecido y presupuesto negativo o positivo podrá a mitad de la competición de la fase regular realizar traspasos o cambios de jugadores/as.

Cada equipo podrá realizar (1) incorporación o traspaso de jugador/a. Cada equipo puede perder, intercambiar o dejar ir un máximo de 2 jugadores para completar la acción.

3. ÁRBITROS

- El partido será controlado por dos (2) árbitros, que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas del juego en dicho encuentro. Un árbitro de cada uno de los dos equipos que no participan en esa jornada
- Las decisiones tomadas por el árbitro serán tomadas según su mejor criterio de acuerdo con las reglas del juego, el Reglamento y el espíritu del juego. El árbitro tendrá la discreción de tomar las decisiones que estime adecuadas dentro del marco de las reglas del juego.
- Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego, incluyendo el resultado del partido, son definitivas.
- El árbitro podrá tomar medidas disciplinarias contra jugadores, entrenador, o cualquier miembro del staff del equipo, que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
 - En el supuesto de mostrar tarjetas amarillas a cualquier jugador que se encontrara en el banquillo, la sanción le será aplicable igualmente, y deberá permanecer en el banquillo durante el tiempo que dure la sanción.
 - Asimismo, en el supuesto de mostrar tarjeta roja a entrenador, jugadores, o cualquier otro miembro del staff del Equipo que se encuentre en el banquillo, dicha persona sancionada deberá abandonar el área de banquillo y dirigirse a la grada.



NORMATIVA OFICIAL

4. DURACIÓN DEL PARTIDO / FORMATO DE JUEGO (modifica los apartados anteriores de la normativa).

1. CRONOLOGÍA PARA FÚTBOL (2026)

A) Fase de Grupos y Clasificación (20 Minutos - "La Bocina Inflexible")

Para respetar el horario escolar, el partido se juega a reloj corrido y finaliza estrictamente a los 20 minutos. En esta fase NO se utiliza el Dado de la Liga ni hay tanda de Shoot-out de desempate.

Minuto 0 a 4 (Tanteo): NO se pueden utilizar Armas Secretas ni Carta President@.

Minuto 4 a 17 (Juego Abierto): Se habilitan las Armas Secretas y los Penaltis President@.

Minuto 17 a 20 (Balón Blanco): El árbitro introduce el Balón Blanco Oficial. A partir de este momento, los goles valen el DOBLE. Si algún equipo no ha usado su Carta President@, se activa automáticamente.

Modo **Matchball** rápido (+3 goles, Muerte Súbita): Si al llegar al Minuto 18 un equipo lidera por una diferencia insalvable de +3 goles, se activa el **Matchball**. Cada minuto (en el 18' y 19') se retira a un jugador de campo por equipo. Si el líder marca, el partido acaba al instante por K.O. Si nadie marca, el tiempo sigue hasta el 20:00 y gana el líder.

Finalización (Minuto 20:00): La bocina marca el final exacto. Si hay empate, se reparten los puntos.

B) Fases Finales, Play-In / Play-Out y Final Four (40 Minutos - 2 partes de 20')

Minuto 0 a 5: Tanteo (Sin cartas).

Minuto 5 a 17: Juego Abierto (Cartas habilitadas).

Minuto 17 a 20: Entra el Balón Blanco (Goles dobles) hasta el descanso.

Minuto 20 a 23 (Inicio 2ª parte - El Dado): Antes de sacar de centro, se lanza el Dado de la Liga para definir cuántos jugadores empiezan la segunda mitad (ej. 3vs3, 4vs4).

Minuto 23 a 36: Todos dentro. Regresan los jugadores eliminados por el dado y se reactivan las Armas Secretas y los Penaltis President@.

Minuto 36 a 40+ (Resolución Final):

Empate: Al llegar al minuto 40 se pita el final y se va directamente a una tanda de Penaltis Shoot-out.

Ventaja (**Matchball 5vs5 progresivo**): Si un equipo va ganando, el partido entra en Matchball. Si el líder marca un gol, gana el partido al instante. Si no marca, cada minuto que pase se retira a un jugador por equipo hasta quedar en un 1vs1 más porteros.

Minutos Finales - Modo Matchball (Muerte Súbita)

- Si en los últimos minutos de partido un equipo goza de una ventaja en el marcador que imposibilite el empate (diferencia de +3 goles), se activará el Modo Matchball. Si el equipo con ventaja marca un gol, el partido finalizará instantáneamente. Si no consigue marcar, por cada minuto que pase se retirará a un jugador de campo de cada equipo, aumentando los espacios hasta poder terminar en un formato de 1 contra 1 más porteros.



NORMATIVA OFICIAL

- Evitar finales de partido aburridos donde el líder solo retiene el balón. Se le da la oportunidad de sentenciar antes de tiempo, pero si falla, la defensa será cada vez más difícil al perder jugadores.
- *En Fase de Grupos (20 min):* Se activa en el minuto 18. Si el líder marca, el partido acaba antes del 20'. Si nadie marca, se retira dos jugador@s en el 18' y otro dos el 19'. Al pitar el 20:00, el partido termina con victoria del líder.
 - *En Fases Finales (40 min):* Se activa si hay ventaja clara al final. El reloj no importa: se siguen quitando jugadores cada minuto hasta que el líder marca (y gana) o el rival remonta lo imposible.

