

# Areto Futbola

## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



## Areto futbola

### 1 JOKALEKUAREN ETA ATEEN NEURRIAK.

#### 1.1. Jokalekuaren forma eta neurriak.

Jokalekua laukizuzen bat da, 40 metro luze eta 20 metro zabal. Dena den, jokalekuak izan ditzake  $2\text{ m} \pm$  bai luzeran (alboko marrak) bai zabaleran (hondoko marrak).

##### a) Oinarritzko seinaleak

- Segurtasun eremua. Oztoporik gabeko eremuari deitzen zaio eta gutxienez neurri hauek izan behar ditu: metro bateko zabalera alboko marretan zehar eta bi metro hondoko marren atzean.
- Jokalekuko marrak. Edozein marra, mugatzen duen azaleraren zatia da. Zortzi cm zabal, lurraren kolore-tonuak baino nabarmenagoa izan behar du.
  - Marra zentrala. Alboko marren bi erdiguneak marra zuzen baten bidez lotzen dira.
- Erdigunea eta erdiguneko zirkulua. Jokalekuaren erdialdean erdigunea (erradioa: 10 cm) eta erdiguneko zirkulua (erradioa 10 m) marraztu behar dira.
- Ate edo penalti area. Ate bakoitzak berea du eta hiru marren bidez mugatzen dira:
  - 3 metroko marra zuzena: erdian marraztu behar da, ate marraren paralelo 6 metrora.
  - 6 metroko erradioko bi marra kurbatu. Marra paraleloaren bi ertzak eta hondoko marra elkartzen dituzte (ate zutoinen oinarriak zentrotzat hartu eta zirkunferentzia marraztuz egin behar dira).
- Penalti puntua: ateen erdigunetik 6 metrora. Zirkulu bat da, 10 zentimetroko erradiokoa. Penaltiak puntu horretatik jaurti behar dira.
- Penalti bikoitzaren puntua. Ateen erdigunetik 10 metrora dago, bi ateen erdiguneak lotzen dituen irudizko marraren norabidean. Hamar zentimetro luzeko marra marraztu behar da eta penalti bikoitzak puntu horretatik jaurtiki behar dira.
- Aldaketen eremua. Ordezkoak dauden aulkien aldeko albo-marraren perpendikularrean, bi marra marraztu behar dira, bakoitza 80 zentimetro luze dela, erdigune-marraren alde banatan 5 metroko distantziara, eta beste bi 10 metrora, eta 40 zentimetroko tartea utzi behar da marra bakoitzaren eta jokalekuko kanpoaldearen nahiz barnealdearen artean. Aldaketak egitean, sartu eta irteteko, jokalekuaren erdigunetik norberaren ordezkoen aulkira dagoen tartean ibili behar dute jokalariek.

#### 1.2. Ateen forma eta neurriak.

Hondoko marraren luzera jarri behar dira.

Zutoinak egurrezkoak edo metalezkoak izan daitezke, 8 zentimetroko sekzio karratukoak edo borobilekoak, eta zutoin aldeek kolore batez edo hurrenez hurren bi kolorez pintatuak egon behar dute, kantxaren hondotik argi eta gabe bereizteko moduan.

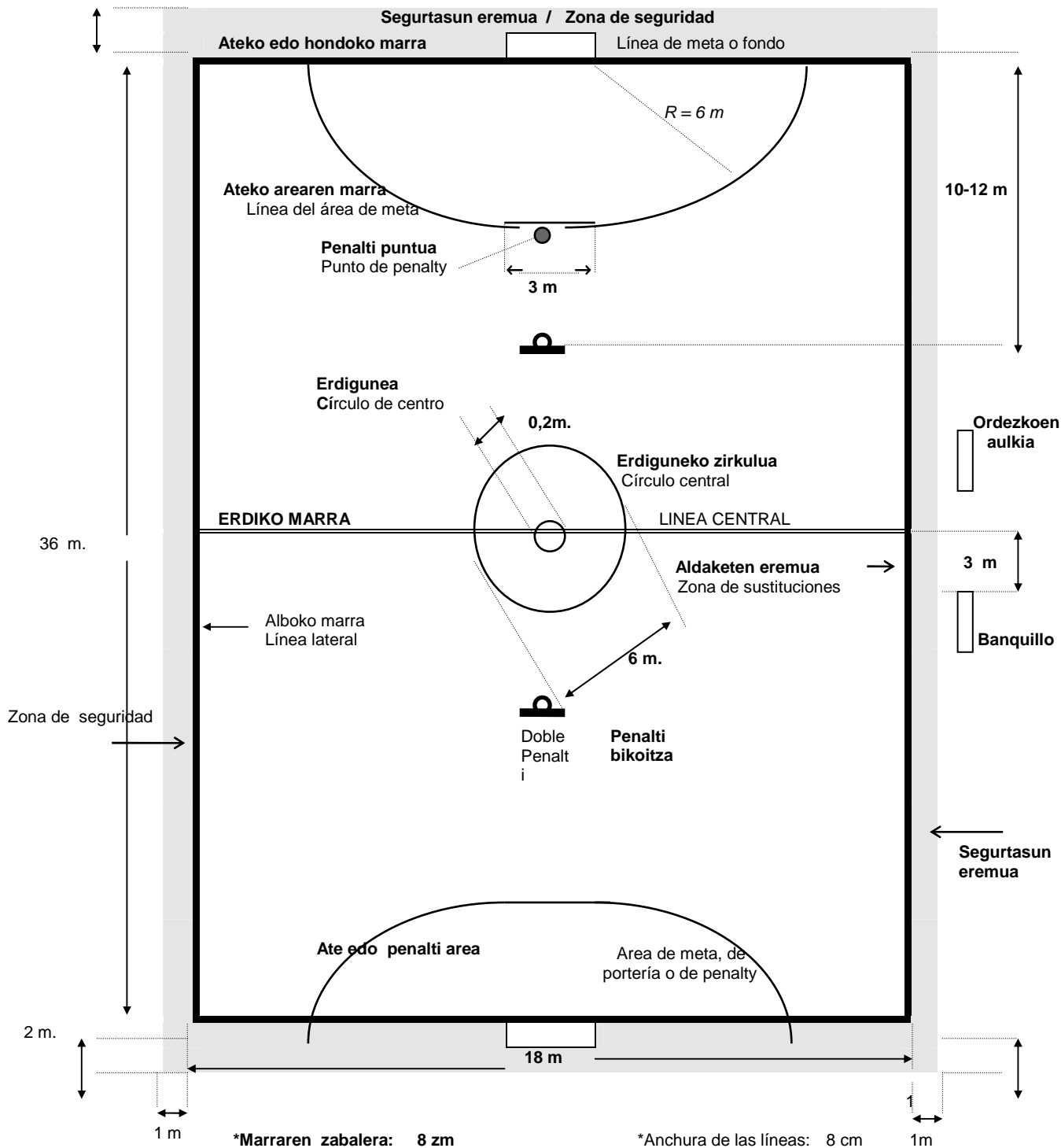
Barne neurriak 2 metro garai eta 3 metro zabal dituela, atear sare itsatsiak izan behar ditu atzealdean, jokalarien jarduna ez eragozteko moduan jarriak.

Sarea lurrari lotzeko gailuren bat eskuratzea gomendatzen da, ezusteko istripurik ez dadin gertatu.

B Benjaminak  
 A Alebinak  
 I Infantilak  
 C Kadeteak  
 M Mutilak  
 F Neskak

# Areto Futbola

## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK



## 2. TALDEEN OSAERA. JOKALARIAK TXANDATZEA ETA ALDATZEA.

### 2.1. Taldeen osaera.

#### a) Jokalariak aktan.

- Benjamin eta alebin kategorietan, talde bakoitzak 12 jokalariz izango ditu gehienez, eta 8 gutxienez. Bakoitzaren izena hartuko da partidaren aktan.
- - Infantil eta kadete kategorietan, berriz, gehienez 12 eta gutxienez 8.

#### b) Joko eremuko jokalariek.

- - Jokalekuan 5 jokalariz onartuko dira gehienez, eta horietako bat atezaina izango da.

B Benjaminak  
A Alebinak  
I Infantilak  
C Kadeteak

M Mutilak  
F Neskak

# Areto Futbola



## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

- Partidari hasiera eman ahal izateko, talde bakoitzak gutxienez 4 jokalaria aurkeztu behar ditu.
- Jokalari bat edo batzuk kanporatu edo deskalifikatu egin dituztelako, edo lesionatu egin direlako, talderen bat 3 jokalarirekin eta ordezkorik gabe geratzen bada, partida amaitutzat emango da eta 1-0 izango da azken emaitza.

### 2.2. Jokalariak txandatzea eta aldatzea.

- Benjamin eta alebinen kategoriak* Partidaren lehen 3 zatietan zehar, aktan dauden jokalaria guztiek atera behar dute jokatzera, momentu batean edo bestean. Gutxienez 10 minutuko zati bat jokatu behar dute, eta gehienez 2 zati. Lehen hiru zatietan ezin da jokalarik ordeztu, lesionatu den edo deskalifikatua izan den jokalaria ordezteko ez bada. Laugarren zatian, berriz, nahi adina aldaketa egin daitezke. Azkenik, ezin da atezain jokatu partidaren bi zati segidan.
- Infantilen eta kadeten kategoriak.* Nahi adina ordezkapen egin daitezke. Ordeztu duten jokalaria jokalekura itzul daiteke berriro, beste lagun bat ordeztera. Ordeztu daiteke txartel urdinaren bidez partidatik kanporatua izan den jokalaria.

## 3. PARTIDEN IRAUPENA.

- Kategoriak: Benjamin eta alebinen kategoriak.* Partida 40 minutukoa izango da: 20na minutuko bi zati eta 5 minutuko atsedenaldia tartean. Zati bakoitzak 10na minutuko bi zati izango ditu eta tartean 2 minutuko atsedenaldia hartuko da.
- Kategoriak: Infantilen eta kadeten kategoriak.* Partida 50 minutukoa izango da: 25na minutuko bi zati eta 10 minutuko atsedenaldia tartean.

## 4. MATERIALA.

### 4.1. Baloia

PUMA, PROASTORE edo BARRI baloia erabiliko da kategoria guztietan. Ezaugarriak: bote erdikoa, 61-64 zentimetroko zirkunferentzia eta 410-430 gramo pisu.

## 5. ARAU TEKNIKOAK.

### 5.1. Alboko sakea.

- Oinarekin aterako da. Ezin da zuzenean gola sartu, eta atezain aurkariak soilik ukitzen badu, ez da gola izango.
- Baloia eta jokalarien kokapena:  
Baloia geldirik edukiko da alboko marran.  
Sakea atera behar duena alboko marraren kanpoaldean jarri behar da.  
Defentsak gutxienez 5 metrora egongo dira baloia dagoen lekutik.
- Arau-urratzeak/Zigorrak:
  - 1.- Alboko sakea 4 segundotan ateratzen ez bada, talde aurkariak aterako du.
  - 2.- Alboko sakea gaizki egiten bada, talde aurkariak aterako du.
  - 3.- Jokalari batek modu desegokian arreata galarazten badio sakea egitera doanari, kiroltasunaren aurkako portaeratzat hartuko da eta txartel horia aterako zaio.

### 5.2. Kornerra.

- Oinarekin aterako da.
- Zuzenean sar daiteke gola.
- Prozedura:
  - 1.- Baloia: ertzeko koadrantearen barnean.
  - 2.- Baloia jokoan: mugimenduan jartzen denean.
  - 3.- Aurkaria: baloia dagoen lekutik 5 metrora, gutxienez.
- Arau-urratzeak/Zigorrak:
  - 1.- Kornerra 4 segundotan ez bada ateratzen, talde aurkariak aterako du handik bertatik.
  - 2.- Kornerra gaizki egiten bada, berriro aterako da.

B Benjaminak  
A Alebinak  
I Infantilak  
C Kadeteak

M Mutilak  
F Neskak

# Areto Futbola



## ARAUDIAREN EGOKITZAPENAK

### 5.3. Ateko sakea.

Atezainak bakarrik egin dezake, eskuz, eta baloiak zelai erdiko marra gaindi dezake atezainaren zelaian botea egin gabe edo inork ukitu gabe, baina ezingo du golik sartu.

4 segundotan ateratzen ez bada, jaurtiketa libre ez-zuzena izango da talde aurkariaren alde, areako marraren gainean, urraketa egin den lekutik ahalik eta hurbilen.

Baloia jokoan egongo da behin penaltiaren area gainditzen duenean.

**Ateko sakearen araua urratzea:** Baloia penalti areatik atera baino lehen jokalariren batek ukitzen badu, ateko sakea berriro egin behar da.

### 5.4. Atezainari baloia ematea.

Ondoko kasuetan eman dakioko baloia atezainari:

- Aurkari batek ukitu badu
- Falta bat, alboko sake bat edo kórner bat ateratzean
- Baloiak zelai erdiko marra gainditzen badu
- Aurreko kasu horietan guztietan, atezainak ezingo du baloia ukitu betiere pasea nahita eta oinarekin egin bada.

### Atezainari baloi emateagatik zigorrak.

- Jaurtiketa libre ez-zuzena adieraziko da atezainak, baloia urrundu edo pasatu ondoren, berriro ere ukitzen badu bere kide batek nahita pasatuta, eta baloiak zelai erdiko marra gainditu ez badu edo aurkariren batek ukitu ez badu.