

**REGLAS**

**DEL**

**JUEGO**

**DEL**

**FUTBOL SALA**

**- 2ª LIGA FÚTBOL SALA DE XERTA -**

**- TEMPORADA 2008-2009 -**

# ÍNDICE

1. El número de jugadores.
2. El equipamiento de los jugadores.
3. El árbitro.
4. La duración del partido.
5. El inicio y la reanudación del juego.
6. El balón en juego o fuera del juego.
7. El gol marcado.
8. Faltas e incorrecciones.
9. Tiros libres.
10. Faltas acumulativas.
11. El tiro de penal.
12. El saque de banda.
13. El saque de meta.
14. El saque de esquina.
15. Instrucciones adicionales para árbitros.
16. Sistemática de inscripciones y normativa interna

## 1.- NÚMERO DE JUGADORES

### JUGADORES

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuáles jugará como guardameta.

### PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCIÓN

Se permitirá un número indeterminado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo (la zona de banquillos a la altura del medio campo).
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

### INFRACCIONES/SANCIONES

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego.
- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
- Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir con el procedimiento de sustitución.

- Se reanuda el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

## **DECISIONES**

1. Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.
2. En caso de expulsión o lesión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).
3. No habrá límite de jugadores por equipo a la hora de realizar la inscripción, pero si lo habrá al realizar una convocatoria para jugar un partido. El límite de convocados será de 12 jugadores (incluidos los guardametas).
4. Solo se permitirá un funcionario oficial del equipo dentro de la pista, el cual podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.
5. La edad mínima de los jugadores será de 14 años.

## **2.- EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES**

### **SEGURIDAD**

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

### **EQUIPAMIENTO BÁSICO**

El equipamiento básico obligatorio de un jugador comprende los siguientes artículos separados entre sí:

- Un jersey o camiseta propia con su mismo dorsal durante toda la competición
- Pantalón corto
- Medias
- Calzado – el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero, con suela de goma u otro material similar, y de superficie lisa o de multitaco de fútbol sala. En ningún caso se permitirá jugar con calzado con tacos o multitaco de fútbol campo.
- El guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y del árbitro.

### **INFRACCIONES / SANCIONES**

No podrá jugar ningún jugador sino lleva la equipación correcta de su equipo arriba mencionada de forma completa.

### **3.- EL ÁRBITRO**

#### **LA AUTORIDAD DEL ÁRBITRO**

Cada partido será controlado por un árbitro, quien tendrá autoridad total para hacer cumplir las Reglas del Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación hasta que la abandona. El árbitro siempre tocará el silbato para iniciar o reanudar el juego.

#### **PODERES Y DEBERES**

El árbitro:

- Hará cumplir las Reglas del Juego.
- Permitirá que el juego continúe si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja, y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- Tomará nota e informará a la organización de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores o funcionarios oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido cuando lo juzgue oportuno, en caso de contravención a las Reglas de Juego.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas contra los funcionarios oficiales de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrá, si lo juzga necesario, expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

## **DECISIONES DEL ÁRBITRO**

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar una decisión únicamente si se da cuenta que es incorrecta, si lo juzga necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

Si el árbitro del partido pita alguna cosa que no coincide con el reglamento, se dará como válida, ya que los árbitros de ésta competición no son profesionales, por tanto tienen más disculpas a la hora de equivocarse al tomar una decisión que los profesionales.

## **4.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO**

### **PERÍODOS DE JUEGO**

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno a tiempo corrido. En ningún caso el partido acabará después de la hora estipulada para su fin.

La duración de cada periodo podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro de penal o un tiro libre directo contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumuladas.

### **INTERVALO DEL MEDIO TIEMPO**

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 5 minutos.

### **TIEMPOS MUERTOS**

Cada equipo podrá pedir a la mesa (nunca al árbitro) un tiempo muerto por cada medio tiempo.

## **5.- EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO**

### **INTRODUCCIÓN**

El equipo que juega de local será el encargado de iniciar el partido y el visitante será encargado de escoger el campo.

En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

### **SAQUE DE SALIDA**

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.

- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada parte del tiempo suplementario (si lo hubiere)

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

### **PROCEDIMIENTO**

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse alrededor del cuadrado que forma una línea azul que a su vez está alrededor del círculo central.
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea golpeado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

### **INFRACCIONES / SANCIONES**

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador y sino se realiza el saque hacia delante como arriba se indica:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Para cualquier otra contravención del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.

### **BALÓN AL SUELO**

El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado anteriormente.

### **PROCEDIMIENTO**

Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego.

## **INFRACCIONES / SANCIONES**

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo.
- Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

## **CIRCUNSTANCIAS ESPECIALES**

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área de penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Un balón al suelo para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área penal, será ejecutado en la línea del área de penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

## **6.- EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DEL JUEGO**

### **EL BALÓN FUERA DEL JUEGO**

El balón estará fuera del juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.

### **EL BALÓN EN JUEGO**

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego.
- Rebota en el árbitro situado dentro de la superficie de juego.

## **7.- EL GOL MARCADO**

### **GOL MARCADO**

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionalmente con la mano o le brazo por cualquier jugador del equipo

atacante, incluido el guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

## **8.- FALTAS E INCORRECCIONES**

**LAS FALTAS E INCORRECCIONES SE SANCIONARÁN DE LA SIGUIENTE MANERA:**

### **TIRO LIBRE DIRECTO**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones de una manera que el árbitro juzgue imprudente, temeraria o con el uso de la fuerza excesiva:

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:

- Sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

## **TIRO DE PENAL**

Se concederá un tiro de penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

## **TIRO LIBRE INDIRECTO**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

- Tras despejar el balón, lo vuelve a tocar sin que haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda o esquina.
- Toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de forma peligrosa.
- Obstaculiza el avance de un adversario.
- Impide que el portero lance el balón con las manos.
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

## **SANCIONES DISCIPLINARIAS**

Sólo se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares y sustitutos.

El árbitro tiene la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorpora a la superficie de juego hasta que la abandona, después del pitido final.

## **INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA AMONESTACIÓN**

Un jugador o jugador sustituto será amonestado y se le mostrará la tarjeta amarilla si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva.
- Desaprobar con palabras o acciones.
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.
- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso del árbitro, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro.

### **INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN**

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco o grave.
- Ser culpable de conducta violenta.
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol ( esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro de penal.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

### **DECISIONES**

1. Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuenta con la autorización del árbitro, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos.

2. Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.
3. Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.

## **9.- TIROS LIBRES**

### **TIPOS DE TIROS LIBRES**

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

### **EL TIRO LIBRE DIRECTO**

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

### **EL TIRO LIBRE INDIRECTO**

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

### **POSICIÓN EN EL TIRO LIBRE**

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

### **INFRACCIONES / SANCIONES**

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- El árbitro señalará un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

## **SEÑALES**

Tiro libre directo:

- El árbitro señalará el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

- El árbitro señalará el tiro libre indirecto levantando el brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

## **10.- FALTAS ACUMULATIVAS**

- Son todas las faltas sancionadas con un tiro libre directo, con tiro libre indirecto o penal.

### **POSICIÓN EN EL SAQUE DE LOS TIRO LIBRE Y TIRO LIBRE INDIRECTO**

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada período, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo.

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
- Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

A partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada período:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo.
- Los jugadores permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar al

jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

### **PROCEDIMIENTO ( para la sexta y siguientes faltas acumuladas )**

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto de penal.
- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada período del tiempo suplementario.

### **INFRACCIONES / SANCIONES**

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

- Si no se marca gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si se marca un gol, no se repetirá el tiro libre.

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si no se marca un gol, el árbitro detendrá el juego y lo reanudará con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro libre.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- El árbitro detendrá el juego.
  - Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.

## **11.- EL TIRO DE PENAL**

Se concederá un tiro de penal contra el equipo que comete una de las infracciones sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área penal mientras el balón está en juego.

### **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES**

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de meta, hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás o a los lados del punto penal.
- A un mínimo de 5 metros del punta penal.

### **PROCEDIMIENTO**

- El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante.
  - No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
  - El balón estará en juego en el momento en que sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y el travesaño:

- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

## **12.- EL SAQUE DE BANDA**

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire.
- Que se pateará desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

### **POSICIÓN DEL BALÓN Y DE LOS JUGADORES**

El balón:

- Deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda.
- Se jugará con el pie hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

- Deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

- Se colocarán a una distancia mínima de 3 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

### **PROCEDIMIENTO**

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón.
- El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya sido tocado por otro jugador.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

## **INFRACCIONES / SANCIONES**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya sido tocado por otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente.
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.
- El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté inmóvil encima de la línea de banda.
- Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla.

## **13.- EL SAQUE DE META**

### **EL SAQUE DE META**

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

Se concederá un saque de meta:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol conforma a la regla mencionada anteriormente.

### **PROCEDIMIENTO**

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor.

- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón este en juego.
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo.

- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente mas allá del área penal.

## **INFRACCIONES / SANCIONES**

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón esta en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón este en posesión del guardameta:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara en la línea del área penal, en el punto mas cercano al lugar donde se cometió la infracción.

## **14.- EL SAQUE DE ESQUINA**

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por ultimo a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la regla anteriormente mencionada.

## **PROCEDIMIENTO**

- El balón se colocara en el interior del cuadrante de esquina mas cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 3 metros de cuadrante de esquina hasta que esté en juego.
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.

- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya sido tocado por otro jugador.

## **INFRACCIONES / SANCIONES**

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción.
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra contravención se repetirá el saque.

## **15.- INSTRUCCIONES ADICIONALES PARA ÁRBITROS**

La finalidad de estas instrucciones adicionales para árbitros, es la de facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego Futsal.

El fútbol es un deporte competitivo, y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los jugadores deben respetar las Reglas de Juego de Fútbol y los principios de fair play, es decir, del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión según se menciona anteriormente.

### **JUEGO BRUSCO GRAVE**

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando uno o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

### **CONDUCTA VIOLENTA**

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

## **INFRACCIONES CONTRA EL PORTERO**

Se recuerda a los árbitros que:

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

## **CUBRIR EL BALÓN**

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo de forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

## **TIJERA O CHILENA**

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para un adversario.

## **MANO INTENCIONADA**

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal.

## **MALOGRAR UNA OPORTUNIDAD MANIFIESTA DE GOL**

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, si no por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

## **AMONESTACIONES POR CONDUCTA ANTIDEPORATIVA DEBIDO A MANO INTENCIONADA**

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando un jugador:

- Toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba.
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón.

## **SUJETAR A UN ADVERSARIO**

Una crítica muy común contra los árbitros es su capacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario.

Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza antes estas situación.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro de penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- Se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición ventajosa.
- Se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario.

## **APLICACIÓN DE VENTAJA**

Cuando un equipo a sumado cinco faltas acumulativas y comete una falta sancionable con tiro libre directo o penal, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro libre directo o penal.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto de acuerdo con las reglas mencionadas anteriormente, los árbitros deberán procurar aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contra el que se ha cometido la infracción.

## **LANZAMIENTO DE TIROS LIBRES**

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

## **EL TIRO DE PENAL**

Es una violación de las reglas colocarse a menos de 5 metros del punto de penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

## **EL TIRO DESDE EL SEGUNDO PUNTO PENAL Y TIROS LIBRES DIRECTOS SIN BARRERA**

Es una violación de las reglas colocarse el guardameta a menos de 5 metros del balón antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se sitúa fuera de su área de penal antes de que se golpee el balón con el pie.

Cualquier otro jugador, exceptuando el ejecutor, deberán situarse por detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta, fuera del área penal y a 5 metros del balón hasta que esté en juego.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

### **INFRACCIONES DE GUARDAMETAS**

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos o en sus pies (dentro de su mitad de superficie de juego) más de cuatro segundos. Todo guardameta culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto.

### **INFRACTORES PERSISTENTES**

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las Reglas de Juego de Futsal. Considerarán ente todo que incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

### **COMPORTAMIENTO FRENTE AL EQUIPO ARBITRAL**

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego de Futsal, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras las decisiones del equipo arbitral deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

### **SIMULACIÓN**

Todo jugador que intente engañar al árbitro simulando una lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar que se cometió la infracción.

### **RETRASAR LA REANUDACIÓN DEL JUEGO**

Los árbitros amonestarán a jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde el lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición.
- Jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.

- Provocar deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el arbitro ha detenido el juego.

## **CELEBRACIÓN DE UN GOL**

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- Abandona la superficie de juego y accede a la zona donde se encuentra el público para celebrar un gol.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

Sistemática de inscripciones y normativa interna

### **16.- SISTEMÁTICA DE INSCRIPCIONES Y NORMATIVA INTERNA**

Los jugadores de la competición sólo pueden pertenecer a un equipo y será el equipo en el cual se a inscrito al inicio de la misma.

En la inscripción de un equipo para la competición tendrá que tener mínimo 5 jugadores y no habrá número máximo.

Para que un equipo se pueda inscribir deberá cumplimentar completamente la hoja de inscripción proporcionada y realizar los pagos correspondientes del seguro.

Para dar de alta a un jugador es necesario inscribirlo en la hoja que entregamos al inicio de la liga junto con una fotocopia del DNI.

La organización tendrá ficha de todos los jugadores y realizará controles al inicio de los partidos. Dicho control solamente lo podrá realizar la persona encargada de la “mesa”.

Se sancionará al equipo infractor con la suspensión del partido con carácter oficial y se dará ganador con un resultado final de 5-0 al equipo no infractor, en los siguientes casos:

- El equipo que después de pasar la revisión de fichas y durante el partido se detecta algún tipo de anomalía en los jugadores que disputan el mismo.
- El equipo que al realizarse la revisión de fichas esté disputando el partido con un jugador sancionado.

Si en la revisión de fichas se encuentra alguna anomalía en algún jugador éste no podrá jugar incluso solucionando dicha anomalía.

El formato de la competición que se realizará en la 2ª LIGA DE FUTBOL SALA XERTA 2009 será de una liguilla inicial de todos contra todos con partidos a una vuelta

y luego dependiendo de la clasificación de dicha liguilla se realizará un PLAY-OFF. El funcionamiento del PLAY-OFF, será que el primero de la fase regular pasa directamente a la Semifinal, luego el segundo jugará contra el séptimo, el tercero contra el sexto y el cuarto contra el quinto. Después se hará un sorteo con los tres vencedores de los partidos mencionados anteriormente y el primer clasificado de la fase regular. Así tendremos una jornada de semifinales y otra de tercer y cuarto puesto y final.

Aprobado el calendario de la competición, todos cuantos en la misma tomen parte, entenderán contraída la obligación de jugarla íntegramente; de este compromiso nacen los deberes recíprocos de comparecer a los partidos con el mejor equipo posible en cada caso y jugarlos por entero, procurando superar cuantas dificultades puedan surgir para el más eficaz cumplimiento de estos deberes deportivos.

Todos los equipos deberán presentarse diez minutos antes de la hora fijada para el partido para poder proceder a la revisión de fichas. En el supuesto de que un equipo no esté presente en el terreno de juego a la hora prevista para el inicio del encuentro, se le concederá un margen de 10 minutos. Finalizado el plazo sin que comparezca el equipo, el conjunto presente podrá optar por esperar 5 minutos más. Una vez pasado dicho tiempo y no se presenta el equipo se suspenderá el partido haciendo ganador por 5-0 al equipo presente.

**La incomparecencia reiterada e injustificada durante la Liga significará la expulsión de la Competición del equipo infractor, perdiendo éste todos los derechos.**

La justificación de la incomparecencia la decidirá la organización.

Si sucediese que los dos equipos, sin causa justificada, no comparecen, se les sancionará con la pérdida de los puntos en litigio.

**Los partidos no se pueden aplazar excepto por causas de fuerza mayor muy restringidas, de las que se deberán aportar los justificantes pertinentes o con previo aviso a la organización de cómo mínimo 2 días antes.**

La causa de aplazamiento o anulación de los partidos la llevará a cargo el árbitro junto con la organización de la competición.

La tarjeta roja directa equivale automáticamente a un partido de suspensión, después de recibir el acta del partido el Comité de competición junto con el árbitro encargado de dirigir el encuentro en el cual se produce la infracción serán los encargados de decidir si la sanción es de solamente un partido o en su defecto y debido a la gravedad de la expulsión la sanción es ampliada, pudiendo ser de dos o mas partido incluso de la expulsión definitiva de la competición.

Al haber sanciones por tarjetas rojas ó amarillas, al recibir 3 tarjetas amarillas se completaría un ciclo con el que el jugador será sancionado con un partido de sanción. En caso de duda a la hora de identificar al jugador que haya sido sancionado, el capitán será el encargado de especificar el jugador en cuestión, de no ser así el capitán será al que se le acumularan las tarjetas y sanciones.

El árbitro podrá sancionar una vez finalizado el encuentro aunque NO muestre la tarjeta al jugador. Con esta medida queremos evitar la persecución y descalificación al árbitro tanto dentro como fuera del campo y asimismo fuera de nuestras instalaciones.

La puntuación que se obtendrá en la competición será la siguiente:

- Partido ganado: 3 puntos.
- Partido empatado: 1 punto.
- Partido perdido: 0 puntos.

En caso de empate en la clasificación, por igualdad de puntos entre dos o más equipos se utilizarán las siguientes formulas de desempate por el siguiente orden:

- Gol-average particular.
- Diferencia de goles (goles marcados menos goles encajados).
- Goles marcados
- Partido de desempate.

Todos aquellos hechos o circunstancias irregulares que pudieran motivar sanciones o alterar puntuaciones, clasificaciones o el mismo desarrollo del campeonato, serán estudiados por la organización de la competición, de tal modo que, será esta organización quien anuncie el alcance de sus decisiones, así como la oficialidad o no de los resultados o hechos, estudiando cada caso particular.

Las sanciones se cumplirán en el partido o partidos siguientes al de la sanción, independientemente que sean encuentros normales de calendario, aplazados o adelantados.

Todos los partidos del campeonato oficial que una vez empezados fueran suspendidos por cualquier causa, la organización del torneo tiene facultad para ordenar que se repitan, darlos por terminados o fijar la fecha de su continuación.

Si un equipo se retira antes de terminar la competición, todos los partidos disputados o no disputados se anularan, así mismo los goles marcados y los goles encajados. Y a su vez se le borrarán a los jugadores los goles marcados en esos partidos de cara al trofeo Pichichi.

En ésta competición habrá Trofeo Pichichi y Trofeo Zamora. En el Trofeo Pichichi no hay ningún tipo de problema ya que el jugador que marque más goles dentro de la competición será el merecido ganador. En cambio, por motivos de organización el Trofeo Zamora se le otorgará al equipo que menos goles haya encajados, el receptor del trofeo podrá ser el equipo al completo o el portero/jugador que ellos deseen.

La organización se reserva el derecho de modificar las normas aquí contenidas en beneficio del buen funcionamiento del campeonato. La organización informará, oficialmente y con la suficiente antelación, a todos los equipos inscritos de las modificaciones que esta normativa interna pueda sufrir durante el desarrollo del campeonato.