

24ª MARATÓN ESPORTIVA

REGLAMENTO FUTBOL SALA



NÚMERO DE JUGADORES:

1. Cada equipo se compondrá de cinco (5) jugadores en el campo de juego, incluyendo al portero.
2. No se podrá iniciar el partido sin que los equipos presenten un mínimo de cuatro (4) jugadores (3 jugadores de campo y el portero), tampoco proseguirá el partido si alguno de los equipos quedará reducido a menos de esa cantidad, en cuyo caso el árbitro dará por finalizado el juego, habiendo perdido el equipo que no cumple esta norma, con el resultado de 3-0.

SUSTITUCIONES:

1. Cada equipo podrá efectuar cambios y sustituciones de jugadores en número ilimitado.
2. El jugador sustituido podrá volver al campo de juego mediante una posterior sustitución.
3. El jugador expulsado durante el juego podrá ser sustituido y no deberá permanecer en el banquillo.

INICIO DEL PARTIDO:

Antes de cada partido, el árbitro reunirá a los jugadores de ambos equipos en el centro del campo para hacer una oración antes de jugar.

TIEMPO DE JUEGO:

La duración de cada parte del partido y del tiempo de descanso se controla desde mesa de control central para todas las pistas en conjunto. En principio se juegan dos partes de 10 minutos con 1 minuto de descanso entre partes. (La organización puede variar el tiempo de duración del partido en función del número de equipos inscritos).

BALON EN JUEGO:

1. El juego será iniciado, mediante la orden del árbitro, por un jugador del equipo determinado, quien pondrá en movimiento el balón hacia su propio campo.
2. El jugador que ejecuta el saque inicial no podrá tocar de nuevo el balón hasta que este haya sido tocado por otro jugador. La infracción a esta norma determinará la repetición del saque inicial.
3. Después de conseguir un gol, el juego se reanudará, en forma idéntica, por un jugador del equipo adversario.
4. El balón estará fuera de juego si:
 - a. Traspasa completamente una línea lateral o de meta, ya sea por tierra o por aire
 - b. El juego se detiene por orden del árbitro
 - c. El balón golpea el techo (efectuándose un saque de banda en el lugar más próximo a la detención del juego)

SAQUES DE META, BANDA Y ESQUINA:

- Saque de meta
 - Debe realizarlo solamente por el portero, que lo efectuará mediante un lanzamiento con la/s mano/s. Si el balón no llegara a salir del área, el saque será repetido.
 - No hay penalización por traspasar el balón al campo contrario.
 - No podrá ser marcado gol directamente del saque de meta con la mano, salvo que el balón sea tocado por otro jugador, incluyendo al portero del equipo contrario.
 - El portero dispone de 4 segundos para realizar el saque, en caso de que supere este tiempo, se sancionará con falta técnica a favor del equipo contrario, realizando un saque de banda a la altura del punto de penalti.
- Saque de banda y de esquina
 - Se realizará en el punto donde salió el balón por línea de banda. En el caso de saque de esquina, se realizará por la esquina más cercana al punto por donde salió el balón.
 - Serán efectuados con los pies.
 - No podrá ser marcado gol directamente del saque de banda ni de corner, salvo que el balón sea tocado por otro jugador, incluyendo al portero del equipo contrario.

- El jugador que realice el saque, dispone de 4 segundos para ello, en caso de que supere este tiempo, se sancionará con falta técnica (no acumulativa), realizando un saque de banda el equipo contrario en el lugar donde estaba el balón.

CESIÓN AL PORTERO:

Se sancionará el pase al portero cuando éste toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie, incluso de un saque de banda. El equipo contrario realizará un saque de banda en el punto más cercano a donde se encontraba el balón en el momento de la infracción.

GOL:

Se marcará gol cuando el balón traspase totalmente la línea de meta y se haya marcado antes de que suene la bocina. Si se diera el caso que hay un chute, suena la bocina y justo después entra el balón, se considerará fuera de tiempo y el gol no subirá al marcador.

FALTAS:

Todas las faltas serán acumulativas y se sancionarán como Tiro libre directo, efectuándose el tiro, cuando el árbitro dé la señal. Si el equipo defensor lo desea se colocará una barrera a 5 metros del balón (6 pasos). Sólo se estará obligado a medir la distancia, cuando el equipo atacante lo solicite; en caso contrario, el atacante puede lanzar la falta aún teniendo adversarios cerca y cuando el árbitro lo autorice.

Si se pita una falta y justo después suena la bocina de final de la primera parte o final del partido, se podrá lanzar la falta de forma directa y con barrera sin la posibilidad de jugar el rechace. No habrá barrera si el equipo lleva más de 5 faltas cometidas.

AGRESIONES:

1. Dar o intentar dar un puntapié al adversario, hacer zancadillas, saltar o abalanzarse sobre algún adversario.
2. Cargar al adversario por detrás.
3. Cargar al adversario de manera violenta o peligrosa.
4. Agredir, intentar agredir o escupir al adversario o al árbitro.
5. Sujetar al adversario con las manos o impedirle la acción con cualquier parte del brazo o piernas
6. Empujar al adversario con las manos o los brazos
7. Disputar el balón al adversario en "plancha" para impedirle su acción.
8. Interponerse bruscamente entre el balón y un jugador adversario para impedir su normal desplazamiento.

Las agresiones son sancionadas con tarjeta roja. Las agresiones son todas aquellas acciones dónde el árbitro vea intencionalidad en hacer daño al contrario.

FALTA INTENCIONADA SANCIONABLE:

1. Tocar, desviar, sostener o impulsar el balón con la mano o el brazo intencionalmente, excluyendo al portero ubicado en su área de meta. En caso de ocasión manifiesta de gol, cualquier desvío con el brazo o la mano, aún siendo involuntario, será considerado falta.

FALTAS AL PORTERO:

1. Cargar o impedir su libre desplazamiento dentro de su área.
2. Impedir el saque de meta.

FALTAS DEL PORTERO:

1. Al efectuar un saque de meta, o al recuperar el balón con la mano de una jugada ofensiva, el portero dispone de 4 segundos para que el balón salga de su área. Si sobrepasa ese tiempo, el equipo contrario realizará un saque de banda en el punto más cercano a donde estaba el balón en el momento de infringir la norma.
2. En el supuesto de que sea una jugada en la que el portero recoge el balón con la mano, este podrá jugarse el balón a sí mismo con los pies, teniendo igualmente el límite de 4 segundos para pasarlo. En ningún caso podrá volver a coger el balón con la mano, a menos que un jugador adversario toque el balón.

3. No se puede jugar de portero-jugador. El portero puede salir de su área como mucho hasta medio campo y tiene como máximo 4 segundos para regresar, si excede ese tiempo fuera de su área o decide cruzar la línea de medio campo, con o sin balón, el equipo contrario realizará un saque de banda desde el centro del campo.

INSULTOS:

En caso de proferir palabras malsonantes o despectivas, se sancionará con tarjeta amarilla.

Insultar, agredir o intentar agredir a un adversario, al árbitro, o a un jugador del propio equipo, será sancionado con tarjeta roja directa, y la consecuente expulsión del partido y del torneo del jugador.

APLICACIÓN DE LA LEY DE LA VENTAJA:

En ocasión de infracción, si el balón queda en posesión de un jugador del equipo receptor de la infracción, en cualquier punto del campo de juego, el árbitro permitirá continuar la jugada sin ninguna otra consecuencia.

FALTAS ACUMULATIVAS:

- Cada equipo podrá incurrir hasta en cinco (5) faltas en cada periodo de juego, conservando su derecho a la formación de barreras ante la ejecución de su adversario.
- A partir de la sexta (6) falta se castigará con un tiro de 10 metros, en cuya ejecución no se permitirá la formación de barrera, ni la presencia de jugadores entre la portería del equipo penalizado y el medio del campo. El lanzamiento se ejecutará obligatoriamente desde el segundo punto penal, en caso de no existir este punto, el árbitro contará diez pasos desde la línea de gol y colocará el balón en ese punto.

El banquillo para los jugadores suplentes estará situado detrás (al lado de la portería) de cada equipo, cambiándose en la media parte, para evitar que haya gente en los lados del campo.

Es obligatorio jugar con botas de fútbol sala (o multitacos si se juega en césped artificial), estando prohibido el uso de botas de fútbol con tacos.

Queda prohibido que cualquier persona ajena a los equipos (jugadores y/o entrenadores), estén en las pistas.

Si un equipo no se presenta a un partido (tiene 1 minuto desde el inicio oficial del partido), perderá dicho partido por 3-0. En caso de volver a llegar tarde a un segundo partido, quedará expulsado del torneo.

Si un jugador es expulsado (la organización estudiará su expulsión), y esta se refiere a una conducta grave y antideportiva, el jugador quedará automáticamente expulsado del torneo, advirtiéndolo al equipo que una segunda expulsión por conducta grave y antideportiva significará la expulsión automática del equipo del torneo.

Si dos o más jugadores son expulsados a la vez o en el mismo encuentro (la organización estudiará su expulsión) y si esta se refiere a una conducta grave o antideportiva, automáticamente el equipo queda expulsado del torneo.

Si se expulsa a un equipo del torneo, los resultados de todos los equipos contra el equipo expulsado durante la fase de grupos, quedan automáticamente sin efecto.

El comité organizador se reserva el derecho de estudiar la futura inscripción en el torneo de cualquier equipo que haya sido expulsado en la presente edición.

CLASIFICACIONES:

Las clasificaciones de fútbol, no se informarán hasta el final de la 1ª ronda, para evitar el tumulto de gente en las pistas y sobre todo para evitar que equipos que ya no estén clasificados, dejen el torneo y se marchen, con el perjuicio que ello puede suponer.

El orden de clasificación en la fase de grupos se establecerá por los siguientes criterios:

1. Puntos de Victoria (Ganando el que más puntos obtenga)

- a. Tres puntos por victoria
 - b. Un punto por empate
 - c. Cero puntos por derrota
2. Puntos de Fair Play (Ganando el que menos puntos tenga)
 3. Faltas: 1 punto
 4. Tarjeta Amarilla: 2 puntos
 5. Tarjeta Roja Directa: 5 puntos
 6. Dos Tarjetas Directas: expulsión del torneo
 7. Goal Average
 8. Directo: Enfrentamiento entre los equipos empatados
 9. General: diferencia de goles.
 10. Mayor número de goles a favor

Tanda de penaltis en la fase eliminatoria:

Se realizarán tres (3) penaltis por equipo, ganando el encuentro el equipo que más goles consiga. En caso de acabar la tanda regular con empate, se realizará una muerte súbita, perdiendo el primer equipo que falle un lanzamiento mientras que el otro equipo haya anotado.

Cada equipo escogerá a 6 lanzadores para realizar los lanzamientos de penalti. Los jugadores que no sean designados como lanzadores, esperarán en la otra mitad del terreno de juego. Los lanzadores esperarán su turno a cada uno de las bandas de la zona de lanzamientos. Una vez hayan lanzado todos los jugadores, se volverá a empezar con el lanzador número 1.