

Reglamento

Se seguirán parte de las normas del fútbol sala y parte de las normas del fútbol normal.

- 1. Para participar como equipo habrá que ir provisto de DNI para presentar cada miembro al inicio del torneo.**
- 2. El árbitro tiene la autoridad del partido, solo el capitán del equipo podrá dirigirse a él en caso de necesidad y no para protestar una acción. Si esto es incumplido puede sancionarse.**
- 3. El partido durará según organización y número de equipos.**
- 4. El torneo se organizará según el número de equipos.**
- 5. En la fase de grupos, se sumarán 3 puntos por victoria, 1 por empate y 0 por derrota. En caso de empate a puntos al final de la fase, se tendrá en cuenta:**
 - Enfrentamiento directo
 - Diferencia de goles
 - Goles a favor
 - Goles en contra
 - Rojas
 - Amarillas
- 6. En caso, de cualquier tipo de empate (menos fase de grupos), tanto de juego o de clasificación habrá una tanda de 3 penaltis cada equipo para determinar el ganador o el que pasa de fase.**
- 7. Cada equipo deberá ir provisto de un responsable/entrenador que se encargue de los cambios. Este puede pertenecer al propio equipo.**
- 8. Si un equipo no se presenta, su contrincante ganará 3-0, al igual que si a un equipo le sacan dos rojas en un mismo partido.**

9. Procedimiento de sustitución:

Las zonas de sustituciones estarán en la línea de banda, situadas frente a los bancos de los equipos. Sólo se podrá realizar el cambio cuando el sustituto y sustituido se encuentren en el mismo sitio.

Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para sustituir a un jugador se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar una camiseta de guardameta.
- Los árbitros amonestarán al jugador por contravenir el procedimiento de sustitución y le ordenarán salir de la superficie de juego.

10. Número de Jugadores en cada partido y sus consecuencias:

El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores de los cuales uno jugará como guardameta. El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores. El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.

Jugadores expulsados:

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos de juego efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes), salvo si se marca un gol antes de que transcurran dos minutos.

Cada jugador solo puede jugar para un equipo. No es posible jugar el torneo con equipos distintos. Cada equipo se ajusta a los jugadores que lleve inscritos.

11. Equipamiento básico y color de camisetas:

- Los dos equipos vestirán colores que los diferencien del otro equipo y los 4 jugadores de campo excepto el portero tendrán que llevar el mismo color de camisetas.

- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores. En todos los partidos, los nombres de los jugadores y sustitutos estén o no presentes, deberán entregarse a los árbitros antes del comienzo del encuentro. Todo sustituto cuyo nombre no se haya entregado a los árbitros en dicho momento no podrá participar en el partido. Se deberá ir provisto de D.N.I. a los partidos.

Todo aquel que no figure en la lista de jugadores antes del comienzo del partido, como jugador o sustituto, o no sea oficial de un equipo se considerará como una persona externa.

12. Periodos de juego (condicionado a cambiarse según el criterio de los organizadores):

El partido durará dos periodos iguales de 15 minutos cada uno y un descanso de 5 minutos, salvo que por mutuo acuerdo entre los organizadores y los dos equipos participantes se convengan otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

Tiempo muerto:

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

13. Infracciones y sanciones del portero en los saques de portería:

Habrá cesión si la coge con la mano tras un pase de su propio equipo.

14. Faltas:

Las faltas se sancionarán con un tiro libre directo o un tiro penal

Incorrecciones sancionables con una amonestación:

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva
- Desaprobar con palabras o acciones
- Infringir persistentemente las Reglas de Juego
- Retardar la reanudación del juego
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- Entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.

Incorrecciones sancionables con una expulsión:

Un jugador o un sustituto será expulsado si comete una de las siguientes infracciones:

- 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.
- Emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador o un sustituto expulsado deberán abandonar los alrededores de la superficie de juego y el área técnica.

15. Saques de banda:

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

Posición de los jugadores en el saque de banda:

Los jugadores adversarios deberán estar:

- A una distancia no inferior a 5 m del lugar de la línea de banda en donde se ejecuta el saque de banda

Procedimiento del saque de banda:

- Saque de banda con el pie colocando el balón en la línea.

Posición en el saque de banda

En el momento de patear el balón con el pie, el ejecutor deberá:

- Tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego
- Patear el balón, que deberá estar inmóvil.