

LIGA FUTSAL CONCELLO DE LALÍN 2016-17

1. REGLA 1: La superficie de juego

1. 1. Dimensiones

a) La cancha o terreno de juego será de superficie rectangular.

Los lados del rectángulo más largos se denominan líneas de banda, y los lados menores líneas de fondo.

Longitud: Entre 38 y 42 m

Anchura: Entre 18 y 25 m

b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. En los partidos Internacionales los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de 1 (un) metro desde la línea de banda y 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

1. 2. Trazado de la cancha

Todas las líneas forman parte de la zona que delimitan. Las líneas deberán tener una anchura de ocho (8) centímetros, y el color de sus trazos debe ser tal, que permita una clara diferenciación del resto de las líneas existentes, así como del color del terreno de juego.

Línea central

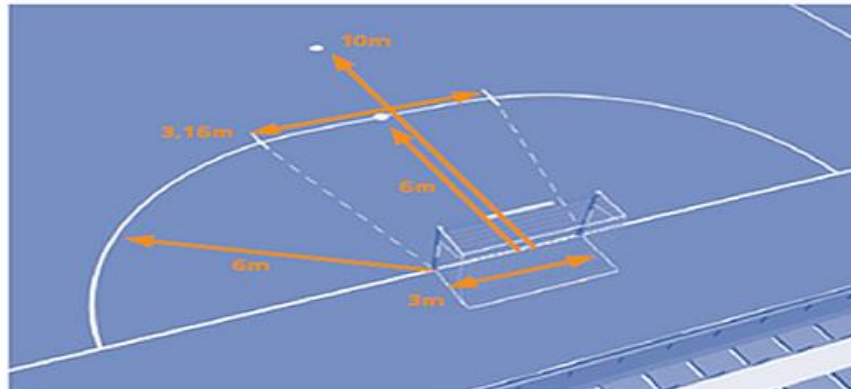
Las líneas laterales o de banda se unirán en su parte central por medio de una línea recta, perpendicular a las mismas, denominada línea central.

Círculo central

En el centro de la cancha, será trazado un círculo de tres (3) metros de radio, denominado círculo central.

1. 3. Área de penalti

Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 (tres) metros de longitud paralela a la línea de fondo, trazada a una distancia de 6 (seis) metros de ésta.



Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 (seis) metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, las cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

1. 4. Punto de penalti

A una distancia de seis (6) metros del centro de cada una de las porterías se marcarán dos círculos de 10 centímetros de radio, llamados punto de penalti, desde donde se ejecutarán los mencionados castigos.

1. 5. Punto de doble penalti

A una distancia de diez (10) metros del centro de cada una de las porterías, y paralelas a las líneas de fondo, se marcarán sendas líneas de diez (10) centímetros de longitud, que se llamarán líneas de doble penalti, y desde las que se ejecutaran tales castigos.

1. 6. Zona de sustituciones

a) Sobre la línea del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán cuatro líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo y ocho de ancho (quedando 40 cm. al interior del terreno de juego y 40 cm. al exterior).

El espacio comprendido entre las primeras líneas, a ambos lados, por la parte exterior y a una distancia de 5 metros de la línea del centro del campo, estará libre de obstáculos y será donde se ubique la mesa de cronometradores. (Zona de mesa).

El espacio comprendido, a ambos lados, del centro del campo entre las primeras líneas, situadas a 5 metros de la línea divisoria y las segundas a 10 metros, será la zona de sustituciones por donde deberán salir y entrar los jugadores, cuando se produzca una sustitución, en la zona mas cercana a su banquillo.

b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el final de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para dar instrucciones de los jugadores en los tiempos muertos.

1. 7. Las metas

a) Deberán encontrarse situadas sobre las líneas de fondo, en su parte central, no pudiendo estar fijadas sólidamente al suelo

Las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco que garantice la estabilidad de las mismas.

Consistirán en dos postes verticales, equidistantes de las esquinas y unidos en la parte superior por un travesaño horizontal.

La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 metros y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 metros.

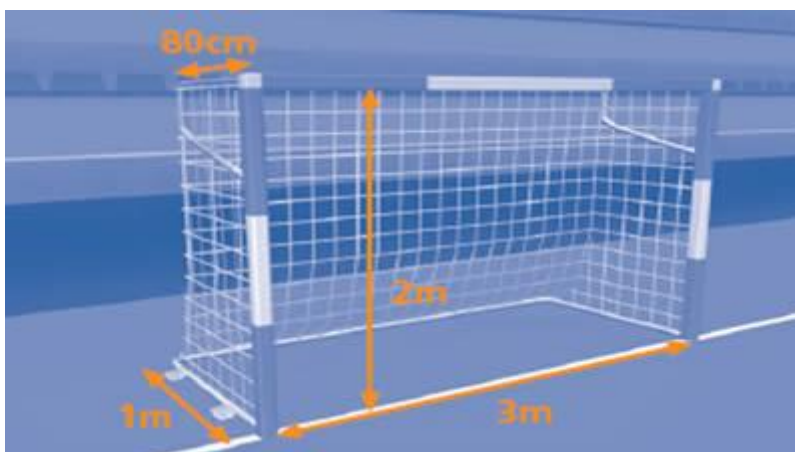
La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80 centímetros en su parte superior y de 100 centímetros a nivel del suelo. Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 centímetros.

Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

b) Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nylon, se engancharán en la parte posterior de los postes y el travesaño, y la parte inferior

estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante.

c) Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 (veinte) centímetros.



1. 8. Superficie de juego

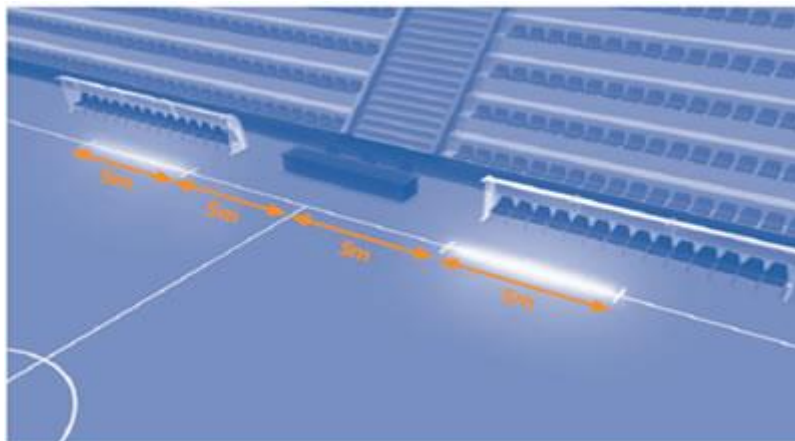
Deberá ser homogénea, lisa y libre de asperezas. No podrá tener declive.

Podrá ser de madera, parquet, asfalto, caucho, cemento o material plástico compacto.

No serán permitidos los terrenos de juego de hierba (natural o artificial), tierra o ceniza.

1. 9. Lugar para la mesa del anotador-cronometrador

Las canchas de juego dispondrán obligatoriamente, en sitio central e inaccesible a los espectadores, de una mesa y sillas donde puedan ejercer funciones el Anotador Cronometrador y el Representante de la Entidad Organizadora si la hubiere. Estará situada a una distancia de un metro de la línea lateral como mínimo, por la parte exterior del terreno



1. 10. Lugar para jugadores reservas, técnicos, médicos y/o auxiliares de equipo

Serán fijados en lugares distintos y apropiados, situados en los márgenes laterales, por la parte exterior, respetando la zona de seguridad y de manera inaccesible a los espectadores.

Deberán guardar una distancia nunca inferior a 5 (cinco) metros de la línea de medio campo, los equipos se situarán en el banquillo que esté situado en su zona de defensa.

Ninguno de los componentes del banquillo podrá acercarse a menos de cinco metros de la mesa de anotadores. A estos sólo podrá dirigirse el Entrenador o Delegado del equipo, o segundo entrenador en caso de descalificación del primero, debidamente acreditado al efecto y en los momentos que autorizan las presentes reglas.

Las personas que podrán estar en el banquillo, previa inscripción en acta, serán: 7 (siete) jugadores reservas y 7 (siete) miembros del cuerpo técnico (entrenador, 2º entrenador, delegado, fisioterapeuta, médico, auxiliar, etc.), estando limitado el número de auxiliares a un máximo de 4 (cuatro).

El entrenador, o 2º entrenador en caso de descalificación del primero, es el único componente del banquillo que puede permanecer de pie en el transcurso del partido. Su zona de movimiento estará comprendida desde el final de su zona de sustituciones hasta la línea de fondo de donde esté situado su banquillo, sin poder incidir en el desarrollo o reanudación del juego, ni invadir la zona de mesa.

1. 11. Marcador

Deberá existir en condiciones de perfecta visibilidad para el juez de mesa, jugadores y público en general, un marcador-cronometrador donde constará el tiempo que resta para la conclusión del encuentro y donde se vayan anotando los goles válidos a medida que se originen y las faltas acumulativas.

1. 12. Altura libre de obstáculos

En los partidos en que reglamentariamente se determine, será obligatoria la utilización de Sala o Pabellón cubierto, el cual deberá tener una altura mínima admisible libre de obstáculos de 4 (cuatro) metros.

1. 13. Homologación

Aquellos terrenos de juego que no cumplan los anteriores requisitos, deberán ser expresamente homologados por la entidad organizadora de cada competición para la celebración de encuentros de la misma

1.14. Decisiones

Se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m. del cuadrante de esquín, y perpendicular a la línea de meta para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm..

2. REGLA 2: El Balón

2. 1. El Balón

Los balones que se utilicen serán de los modelos homologados o autorizados por la Federación correspondiente.

Será esférico.

Será de cuero u otro material adecuado.

2. 2. Balón defectuoso

Si el balón revienta o se daña durante un partido: se interrumpirá el juego y se reanudará el juego por medio de bote neutral, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó el primero, excepto si se produce dentro del área que se efectuara fuera en el lugar más próximo.

Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penalti o saque de banda), el partido, se reanudará conforme a las Reglas.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.

3. REGLA 3: Número de jugadores

3. 1. Jugadores

Cada equipo se compone de quince (15) jugadores que podrán ser inscritos en el acta del encuentro.

Antes del inicio del partido sólo se entregarán a los árbitros las licencias de aquellos jugadores y técnicos que se encontraran presentes, pudiéndose incorporar el resto, hasta un máximo de 15 jugadores, y dos miembros del cuerpo técnico durante el transcurso de la primera mitad del encuentro, debiendo para ello entregar la licencia al anotador- cronometrador o a los árbitros.

Con el inicio del descanso, es decir, en el momento en que el árbitro señale el final de la primera mitad del encuentro, se cerrará el acta a efectos de inscripción de jugadores y miembros del cuerpo técnico, no pudiendo hacerlo ninguna persona más.

Sólo podrán estar en el terreno de juego, como máximo, 5 jugadores por equipo, de los cuales obligatoriamente uno será el portero.

No se permitirá el comienzo de un encuentro sin que ambos equipos, tengan como mínimo 4(cuatro) jugadores.

A tal efecto existirá un tiempo de espera de cortesía, el cual será de cinco (5) minutos contados a partir de la hora señalada para el comienzo del encuentro. Si después de transcurrido este tiempo, uno de los equipos o ambos, no reuniera el mínimo de cuatro (4) jugadores para iniciar el encuentro, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido.

Si un equipo, por cualquier circunstancia de las contempladas en las presentes reglas quedase reducido durante un encuentro a menos de tres (3) en el terreno de juego, los árbitros tomarán la decisión de suspender el partido

A uno de los jugadores de cada equipo será confiada la función de capitán, correspondiéndole:

- Ir debidamente identificado con un brazalete, colocado en su brazo izquierdo.
- Representar a su equipo durante el juego, siendo corresponsable de la conducta que deben observar sus compañeros antes, durante y después de los encuentros.
- En caso de ausencia del delegado o entrenador, suministrar obligatoriamente al

árbitro o anotador-cronometrador las licencias y los números de dorsal de cada jugador de su equipo.

- Sólo él, o en su ausencia el portero, puede dirigirse a los árbitros para información especial, cuando ésta sea necesaria, y siempre en términos corteses. Ningún otro jugador podrá dirigirse a los árbitros o al anotador-cronometrador.

- Firmar antes del inicio del encuentro, o cuando sea requerido para ello, el acta del partido, certificando de ese modo que todos los jugadores de su equipo que estén inscritos en el acta se encuentran presentes en la cancha.

No es necesario que el capitán se encuentre en la cancha al inicio del encuentro. En caso de ausencia del capitán, para cualquier situación, el árbitro se dirigirá al portero del equipo.

Inicio del partido

Para poder comenzar un partido cada uno de los equipos deberá presentar en la pista de juego y en disposición de actuar en el mismo, un mínimo de 4 jugadores.

Portero-jugador

Cualquier jugador inscrito en el acta del partido, podrá actuar como portero y viceversa, sin limitaciones.

3. 2. Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial podrá haber sustitutos. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

El jugador expulsado (tarjeta roja), solo podrá ser sustituido tras haber cumplido su equipo el tiempo de 2 minutos al que se castiga al equipo por la expulsión, o cuando el equipo contrario marque un gol...:

- El jugador que sale de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo.

- El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale traspase completamente la línea de banda, excepto en caso de lesión o tiempo muerto.

- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.

- La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

- Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

El jugador que abandona el terreno de juego lo debe hacer por la zona de sustituciones situada frente a su banquillo, y el jugador que entra debe hacerlo por la misma zona, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase totalmente la línea de banda.

3. 3. Sanciones

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

- Se interrumpirá el juego (salvo aplicación de la ventaja).

- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.

- Se sancionará al jugador sustituto con Tarjeta Amarilla

- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego. No obstante si el balón se encontraba dentro del área de penalti, el tiro libre se ejecutará en la línea de penalti, en el punto más cercano al 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 esta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego

- Se sancionará con Tarjeta amarilla

- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego. No obstante si el balón se

encontraba dentro del área de penalti, el tiro libre se ejecutará en la línea de penalti, en el punto más cercano al lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

4. **REGLA 4: Equipación de los jugadores**

4. 1. Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas), y que así sea considerado por el árbitro para la práctica de este deporte.

4. 2. Equipamiento básico

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

- **Camiseta de manga corta o de manga larga. (obligatorio)**
- **Pantalón corto. Si se utilizaran pantalones térmicos estos tendrán el color principal de los pantalones.(obligatorio)**

5. **En caso de no presentarse con la camiseta oficial del equipo y pantalón, dicho jugador no podrá participar en el partido.**

- Calzado, siendo su uso obligatorio. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.
- **El uso de espinilleras, no es obligatorio.** En caso de usarlas, deberán estar cubiertas completamente por las medias y ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar), proporcionando un grado razonable de protección.
- **Las gafas en los jugadores no serán permitidas, salvo que éstas sean totalmente de material plástico,**

6. **4. 3. Camiseta**

Se usarán obligatoriamente camisetas con los números en la espalda del 1 al 99 ambos inclusive,.
Será también obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

4. 4. El Guardameta

El guardameta podrá utilizar pantalones largos, sin objetos peligrosos (cremalleras). Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

Los porteros del mismo equipo deben utilizar el mismo color de vestimenta.

Si un jugador sustituye al guardameta, deberá llevar el número de dorsal que le corresponde en una camiseta distinta a la utilizada por los demás jugadores.

4. 5. Sanciones

Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados, en caso de no presentarse con camiseta y pantalón oficial no se le permitirá su participación en el partido.

El árbitro ordenará al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante.

7. **REGLA 5: Los árbitros**

5. 1. Poderes de los árbitros

Se designará un árbitro para dirigir cada encuentro.

En determinadas categorías, y según dictamine antes del inicio de cada competición la Comisión Técnica de Competición, podrá establecer que los encuentros sean dirigidos por dos



árbitros.

Sus competencias, y el ejercicio de sus poderes comenzarán en el momento en el que accedan al recinto deportivo donde se va a celebrar el encuentro, finalizando en el momento que hacen entrega del acta en el organismo a que estuviesen vinculados.

5. 2. Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas, en tanto se refiere al resultado del partido.

Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón no esté en juego.

5. 3. Derechos y obligaciones del árbitro

- Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- Permitirá que el juego continúe aplicando la ley de la ventaja si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de la misma y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores técnicos y auxiliares de los equipos.
- Tendrán poder discrecional para interrumpir o suspender el partido en caso de infracción a las reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.).
- Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuere necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador. En caso de lesiones sangrantes, el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para ser atendido. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación, descalificación o expulsión.
- Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador, o cualquier otra persona que intervenga en el partido, que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- Cuando marque una falta, designarán la infracción, ordenando en caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- Indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, tiro de 10 metros, falta sancionada con tarjeta, la 5ª (quinta) falta acumulativa, después de un tiro libre con derecho a barrera solicitada, tiro libre sin barrera, tiempo muerto, saque inicial, después de gol válido e interrupción temporal, o realizar cualquier indicación al anotador-cronometrador.
- Se situará para seguir el juego en la banda contraria a los banquillos.
- Iniciará el juego con saques de centro.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.



8. **REGLA 7: El cronometrador y el tercer árbitro**

9. **REGLA 8: Duración de un partido**

8. 1. **Periodos de juego**

El tiempo de duración de un partido es de 40 (cuarenta) minutos cronometrados, divididos en dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre periodos.

8. 3. **Intervalo del medio tiempo**

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 5 minutos. Las normas reguladoras de cada competición podrán fijar la duración del mismo.

8. 4. **Final del partido**

El partido se considerará finalizado en el momento que suene la bocina del pabellón, independientemente del silbato del árbitro. En caso de no haber anotador - cronometrador, será el árbitro el que indique el final del partido.

10. **REGLA 9: El inicio y la reanudación del juego**

9. 1. **Al iniciarse el partido**

Los capitanes ó en su caso los porteros, y el/los árbitros se situarán en la cancha, procediéndose a lanzar una moneda, el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo ganador del sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo periodo. En el segundo periodo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

9. 2. **Saque de centro**

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

- Al comienzo del partido. o tras haber marcado un gol
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso.

Se puede conseguir gol válido directamente de saque de centro.

9. 3. **Procedimiento**

A una señal acústica de los árbitros, el juego comenzará con un tiro a balón parado, es decir, con un puntapié al balón, colocado éste en el centro del terreno, y efectuándolo en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propia mitad del terreno de juego.

Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúe el saque deberá estar como

mínimo a una distancia de tres (3) metros del balón, hasta que éste haya sido puesto en juego. No se considerará el balón en juego hasta que éste haya recorrido una distancia igual a su circunferencia hacia campo contrario.

El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea tocado por otro jugador.

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

9. 4. Sanciones

En caso de infracción se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador estando este en juego. En este caso, se concederá al otro equipo un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

9. 5. Interrupciones temporales

El bote neutral

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

- a) Procedimiento

El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área, en cuyo caso se dejará caer el balón en la parte exterior del área, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego. Se considerará el balón en juego, desde que el balón toque en el suelo.

- b) Sanciones

Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el bote neutral. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.

Tiro libre directo o indirecto concedido al equipo defensor:

Un tiro libre directo o indirecto concedido al equipo defensor dentro de su área se ejecutará desde cualquier punto de esta.

Tiro libre indirecto concedido al equipo atacante:

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante dentro del área contraria, se ejecutará desde la línea del área en el punto más cercano a la infracción

11. REGLA 10: Balón en juego

10. 1. Balón fuera de 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 el árbitro.
- Golpea el techo. Si se juega en superficie techada y el balón golpea el techo, se reanuda el juego con un saque de banda que ejecutará el equipo adversario. El saque de banda se efectuará en el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.

10. 2. Balón en juego

a) El balón estará en juego en todo momento desde el comienzo hasta el final del partido, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.
- Mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de Juego.

b) A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y fondo forman parte del terreno de juego.



12. REGLA 11: El gol marcado

11. 1. Gol marcado

Se marcará un gol válido si el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el portero y siempre que el equipo anotador no haya infringido previamente las Reglas de Juego.

Cuando durante el partido, por cualquier circunstancia, la portería fuese movida y dicho desplazamiento coincidiese con el momento en que se realiza un tiro hacia la misma, los árbitros podrán conceder gol si el balón hubiese traspasado la línea de meta entre los postes y el travesaño, de haberse encontrado la portería en su posición normal.

11. 2. Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles válidos durante un partido será el ganador. Si ambos equipos marcan el mismo número de goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

11. 3. Reglamentos de competición

Los reglamentos de una competición podrán estipular una prórroga u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

13. REGLA 12: Faltas e infracciones

Las faltas e infracciones y la conducta antideportiva se sancionará de la siguiente manera:

12.1 . Tiro libre directo

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

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose



delante o detrás de él.

- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- Cargar por detrás a un contrario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón que está controlado y es jugado por un jugador contrario
- Escupir a un adversario

El tiro libre directo se ejecutará en el lugar donde se realizó la falta

Las faltas mencionadas anteriormente son ACUMULATIVAS.

12. 2 . Tiro de penalti

Se concederá un tiro de penalti si un jugador comete una de las faltas antes mencionadas dentro de su área de penalti, independientemente de la posición del balón y siempre que el balón esté en juego.

12. 3 . Tiro libre indirecto

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

- En un saque de meta o tras despejar un balón, vuelve a recibirlo de un compañero sin que el balón haya atravesado primero la línea de media cancha, o haya sido jugado o tocado por un adversario.

14.

- Cuando el portero toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
- Cuando el portero toca o controla un balón con las manos que un compañero le ha pasado de saque de banda.
- Cuando el portero toca o controla con las manos o con 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 falta, si el árbitro juzga que el jugador:

- Juega de forma peligrosa
- Obstaculiza el avance de un adversario
- Impide que el portero lance el balón con las manos.
- Comete cualquier otra falta que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla XII, 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 falta, excepto si el balón se encontraba en el interior del área de penalti, en cuyo caso se colocará el balón en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

12.4. Sanciones disciplinarias

Faltas sancionables con una amonestación

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

- 1.- Ser culpable de conducta antideportiva
- 2.- Desaprobar con palabras o acciones
- 3.- Infringir persistentemente las Reglas de Juego

- 4.- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- 5.- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.
- 6.- Entrar o volver a entrar en en la superficie de juego sin el permiso del árbitro o contravenir el procedimiento de sustitución.
- 7.-Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso del árbitro.

Si se comete una de estas faltas, el árbitro concederá un tiro libre indirecto a favor del equipo adversario, que será lanzado en el lugar donde se cometió la falta, salvo en el caso que se cometiera la infracción dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta. El árbitro pronunciará la amonestación correspondiente, siempre que no se haya cometido una infracción más grave a las reglas de Juego.

Expulsiones

Un jugador será expulsado y recibirá **la tarjeta roja** si comete una de las siguientes faltas:

- 1.- Ser culpable de juego brusco grave.
- 2.- Ser culpable de conducta violenta.
- 3.- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
- 4.- Impedir con la mano intencionada un gol o nalograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no vale para el guardameta dentro de su propia área de penalti)
- 5.- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta de ese jugador mediante una falta sancionable con tiro libre o tiro de penalti
- 6.- Emplear un lenguaje ofensivo, grosero y obsceno.
- 7.- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.



Expulsiones

Si el juego se interrumpe a causa de la expulsión de un jugador que ha cometido una de las faltas indicadas en los números 6 y 7, y sin que se haya producido ninguna otra infracción a las Reglas de Juego, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto concedido al equipo adversario en el lugar donde se cometió la infracción, salvo cuando la falta se haya cometido dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

12. 5. Decisiones

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar, ni podrá sentarse en el banquillo de sustitutos. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, salvo si se marca un gol el equipo contrario antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso se aplicarán las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres o cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores

Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.

- Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

15. REGLA 13: Tiros libres

13.1. Tiros libres

El árbitro ya no levanta el brazo en vertical para señalar una falta, salvo que señale un

libre indirecto. Tampoco señala una falta acumulativa con el dedo hacia arriba

13.2. Señalización de los tiros libres directos

El árbitro señala la dirección del tiro libre directo con el brazo extendido y paralelo al suelo.

13.3 Señalización del tiro libre indirecto

El árbitro levanta el brazo completamente vertical para señalar un tiro libre indirecto. Este gesto arbitral lo realizan los dos árbitros, cuando el encuentro requiera de dos árbitros.

16. REGLA 14: Faltas acumuladas

Son aquellas sancionadas con tiro libre directo y mencionadas en la Regla 12

En el resumen del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo y cada periodo.

14.1. Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo:

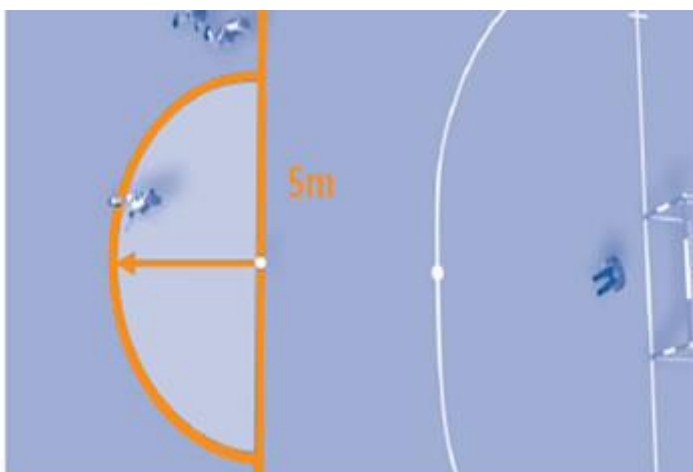
- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
- Se podrá anotar un gol directamente de un tiro libre de este tipo.

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

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta

permanecerá en su área de penalti a una distancia como mínimo de cinco metros del balón.

- 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 de penalti, 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 pateado y entre en movimiento



14.2. Procedimiento para la sexta falta y siguientes 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 este haya tocado al guardameta, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.

- No podrá lanzarse un tiro libre de una distancia inferior a seis metros de la línea de meta (ver regla 13). Si se comete en el área de penalti una falta que normalmente sería sancionada con tiro libre indirecto, el tiro libre se ejecutará en la línea del área de penalti en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

- Si un jugador de un equipo 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

de penalti a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto de penalti. La ubicación del segundo punto de penalti se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado "Posición en el tiro libre".

- Si un jugador de un equipo comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 metros y la línea de meta, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto de penalti o desde el lugar donde se cometió la infracción.

- Si hay una prórroga del partido, todas las faltas acumuladas en el segundo periodo del encuentro continuarán acumulándose en la prórroga.

14.3. 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 gol, no se repetirá el tiro libre y el gol es válido.

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

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

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla:

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en el lugar donde se cometió la falta, salvo que ésta haya sido cometida dentro del área de penalti, en cuyo caso se ejecutará en la línea del área de penalti, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la falta.

17. REGLA 15: El tiro de Penalti

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

15. 1. Posición del balón y de los jugadores

El balón Se colocará en el punto de penalti. El ejecutor del tiro de penalti deberá ser debidamente identificado por el árbitro. El guardameta defensor deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego.



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

- En la superficie de juego.
- Fuera del área de penalti.
- Detrás del punto de penalti.

A 5 metros del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

15. 2. Procedimiento

- El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia adelante.
- 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 es golpeado y se pone en

movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro de penalti 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 bajo el travesaño:

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

15. 3. Sanciones

a) Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla del Juego: o si no se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro. o Si se marca un gol, éste será válido y en ambos. Se le mostrará tarjeta amarilla al infractor y falta acumulativa al equipo.

b) Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla del Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro.

- Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro y en ambos casos, se le mostrará tarjeta amarilla al infractor y falta acumulativa al equipo.

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

- Se concederá un saque de banda a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.

18. Regla 16: El saque de banda

16.1. Saque de banda

Se concederá un saque de banda:

- Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire y su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con el pie desde el lugar exacto donde salió el balón, por un jugador del equipo contrario a aquél que lo tocó por última vez.

No se podrá anotar gol directamente de saque de banda.

16.2. Procedimiento y Posición del balón y jugadores:

- El balón debe estar inmóvil sobre la línea de banda

- El ejecutor del saque debe hacerlo desde fuera de la superficie de juego

- Los jugadores defensores estarán a 5 m. del balón.

- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al

ejecutor del saque:

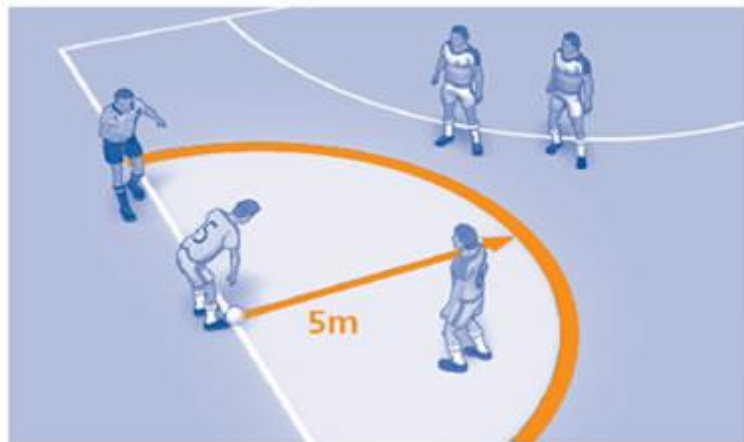
Será amonestado

por conducta antideportiva y recibirá tarjeta amarilla

- El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el mismo no haya sido tocado por otro jugador.

- El portero no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.

- El balón estará en juego en el momento que este situado en la línea de banda para efectuar el saque.



19. REGLA 17: Saque de meta

17. 1 Saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, excluyendo la parte

comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se haya marcado un gol.

17. 2. Procedimiento

- a) El balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón esté en juego.
- c) El balón estará en juego cuando haya salido fuera del área de meta, de esta manera se considerará correcto el saque.
- f) El balón podrá traspasar la línea divisoria de la media cancha cuando lo lance el portero.

17. 3. Sanciones

- a) Si el balón no es puesto en juego en un tiempo máximo de cuatro (4) segundos desde el momento en que el portero, encontrándose dentro del área se halle en posesión del balón, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario sobre la línea del área de meta, en el lugar más cercano a la infracción.
- b) Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penalti, el saque de meta deberá repetirse.
- c) El portero no podrá recibir el balón de un compañero hasta que el mismo no haya traspasado la línea de centro o sea tocado por un jugado contrario.

20. REGLA 18: El saque de esquina

18. 1. Concesión del saque de esquina

Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un saque de esquina.

18. 2.

Procedimiento y colocación del balón y jugadores

El saque de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante con el pie.

- El balón se colocará en el cuadrante de esquina.
- El jugador que efectúa el saque de esquina no podrá volver a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.

- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que este en juego .

- El balón estará en juego cuando se ponga en movimiento.

- Será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina directamente.

- Si el portero toca el balón tras el lanzamiento de saque de esquina y el balón entra a gol, este será válido.



12. 3. Sanciones

- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, se vuelve a repetir el saque de esquina.

- Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, desde que el lanzador se encuentra en el lugar de ejecución, y esté en disposición de efectuarlo, el árbitro marcará un tiro libre indirecto en el cuadrante de esquina a favor del equipo defensor.

- Si el saque de esquina es efectuado hacia portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.

- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina, por parte del equipo contrario, desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería.
- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería, y se introduce dentro, tras haberlo tocado su portero u otro jugador, el gol será válido.

21. Procedimiento para determinar un ganador

La prórroga serán de dos tiempos de cinco minutos cada una sin gol de oro. (solo en semifinales de alguna competición y finales)

- Se lanzarán tres (3) tiros de penalti
- Podrán tirar los penaltis cualquier jugador inscrito en el acta.

22. Instrucciones adicionales

A los sustitutos se les puede mostrar la tarjeta amarilla por protestar

20. 1 Señales del árbitro

El árbitro no levantará el brazo para señalar falta, salvo en caso de tiro libre indirecto. Si el tiro es directo, el árbitro solo señala la dirección con el brazo extendido y paralelo al suelo.

No se señala la falta con el dedo hacia arriba

La cuenta de 4 (4) segundos con el brazo vertical se realiza en caso de:

- No estar el balón en juego, en saque de banda, esquina o meta.
- En saque de centro no
- Estando el balón en juego para los cuatro segundos del portero.
- En lanzamientos de tiro libre, directos e indirectos, o en penalti no.

20. 2 Aplicación de la ventaja

No todas las aplicaciones de ventaja son acumulativas

Solo se señalan al cronometrador (rotación de brazos) las faltas acumulativas.

Serán faltas acumulativas, aquellas de aplicación de ventaja, en las que, de haberla señalado, parando el juego, se hubiera reanudado con tiro libre directo.

Se aplica la ventaja, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto, siempre que no perjudica al equipo contra el que se cometió la infracción. Excepto en ocasión manifiesta de gol.

A partir de la quinta falta, los árbitros sancionarán la falta sin aplicar la ventaja, excepto en el caso de ocasión manifiesta de gol.

20.3 Jugadores lesionados

Si se autoriza la entrada del médico o masajista en la superficie de juego, el jugador deberá abandonar la cancha.

Excepciones

Lesión del portero

Si el portero y un jugador chocan y necesitan atención médica

El jugador lesionado no tiene que abandonar obligatoriamente la superficie de juego por la zona de sustituciones.

No tiene que entrar obligatoriamente un sustituto cuando un jugador lesionado abandona la cancha, si lo hace deberá realizarlo por la zona de sustituciones.

únicamente los árbitros autorizan y permiten que un jugador lesionado, que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, este o no el balón en juego.

Un jugador lesionado no sustituido puede entrar estando el balón en juego, solo por la línea de banda, y si el balón no está en juego por cualquier línea de demarcación

20.4 Infracciones contra el portero

Se sancionará a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el portero está lanzando, sacando o soltando el mismo de sus manos.

Es infracción si un jugador impide al portero, lanzar, sacar o soltar el balón de sus

manos.

Es infracción restringir los movimientos del portero de forma antideportiva durante un saque de esquina.

20.5 Manos o brazos intencionados o no intencionados

Las manos o brazos intencionados (voluntarias) son todas sancionables con tarjeta amarilla o roja.

La manos o brazos No intencionados (involuntarias) separadas del cuerpo serán falta acumulativa, pero no se mostrará tarjeta de ningún color.

La manos o brazos NO intencionados o involuntarias) pegadas al cuerpo, no se sancionan

20.6. Tarjetas

No existe la tarjeta azul, esta es sustituida por la tarjeta roja

A los jugadores sustitutos y miembros del cuerpo técnico se les podrá mostrar la tarjeta amarilla o roja, al igual que al resto de jugadores

20.7. Tijereta o chilena

Si este gesto técnico no constituye una acción peligrosa para el jugador contrario, No se sanciona

Si por el contrario se estima que es juego peligroso para el contrario se sanciona con un tiro libre indirecto

Si el jugador que ejecuta la tijereta o chilena toca a un jugador contrario se castigará al equipo infractor con un tiro libre directo o con penalti si es dentro del área del equipo defensor.

20.8. Simulaciones

Cuando un jugador tiene intención de engañar a los árbitros con una simulación de falta cuando no existe ningún tipo de contacto en una acción de juego, o cuando el jugador busca deliberadamente el contacto con el contrario, se castigará con:

- Tarjeta amarilla y tiro libre indirectos en la simulación de falta.

Tarjeta amarilla en la simulación de lesión.

20.9. Ocasión manifiesta de gol

Los árbitros tendrán en cuenta en las ocasiones manifiestas de gol:

- La dirección del balón

- La velocidad y dirección del jugador atacante

- La posición de los jugadores defensores

- La distancia del balón a la portería.

23. Sanciones

- Las tarjetas amarillas conllevan una multa de 1,50 euros, las tarjetas rojas 3 euros.(excepto por intento de agresión, agresión, insultos reiterados, amenazas, etc.. que la multa será de un mínimo de 5 euros).
- La acumulación de tres tarjetas amarillas supondrá la sanción de un partido sin poder participar.
- Las expulsiones por agresión, intento de agresión, insultos al árbitro, equipo rival, faltas de respeto o desperfectos del material de las instalaciones, supondrán un mínimo de 5 partidos de

sanción y pudiendo incluso llegar a la expulsión de la competición.

- En caso de que la expulsión (agresión, intento de agresión, insultos al árbitro, equipo rival, faltas de respeto o desperfectos del material de las instalaciones) coincida con la Copa, el jugador sancionado, cumplirá sanción en Copa.

- Cuando un jugador sea sancionado con tarjeta, tanto amarilla como roja, la podrá pagar al finalizar el partido, en caso de no pagarla se le retirará la ficha hasta el momento de hacer el pago (no pudiendo participar en otro encuentro hasta efectuar dicho pago)

- Si un equipo no se presenta a un partido, se le dará el partido por perdido por un resultado de 0-3, la suma de 20 puntos en el trofeo a la deportividad, una multa de 20 euros y la pérdida de tres puntos

- En caso de no presentarse a un segundo partido, dicho equipo quedará EXCLUÍDO de la competición.

- Si un equipo se presenta a un partido con menos de cinco jugadores, se le sumarán 20 puntos en el trofeo a la deportividad, en caso de presentarse a un segundo partido con menos de cinco jugadores, se le sumarán 50 puntos en el trofeo a la deportividad y una sanción de 5 euros y así en los siguientes partidos en los que se presente con menos de los citados cinco jugadores.

- Los equipos entregarán las fichas al árbitro con un mínimo de quince minutos antes del partido, en caso de no presentarlas (olvidarlas etc..) tendrán una multa de 3 euros.

- No se podrán aplazar partidos, (salvo causa mayor). En caso de aplazar un segundo partido, el equipo solicitante, tendrá que abonar 10 euros y así cada vez que aplace un partido. Dicho partido se jugará el día que la organización y el equipo rival fijen la fecha.

- No habrá máximo de jugadores por equipo, con lo cual se recomienda disponer de plantillas amplias (LESIONES,

TRABAJO, ETC...) para no tener problemas de jugadores en los partidos.

- Cada equipo sabrá su calendario de partidos con un mes de antelación
- El dinero recaudado con las tarjetas se destinará a hacer unos pinchos para todos los participantes al final de temporada.

24. TROFEOS

- Habrá trofeos para el campeón de liga regular , segundo clasificado y tercer clasificado.
- Campeón y subcampeón de play offs (en caso de disputarse)
- También recibirán trofeos el campeón y subcampeón de Copa.
- El máximo goleador, portero menos goleado y mejor jugador de la liga también recibirá trofeo.
- Trofeo a la deportividad, se valorará de la siguiente manera, cada falta realizada 1 punto, tarjeta amarilla 2 puntos, tarjeta roja 3 puntos (expulsiones, intentos de agresión, agresión o faltas de respeto etc.. 10 puntos), el equipo que finalice con menos puntuación será el ganador del trofeo. (premio de descuento del 50 % en la inscripción de la próxima temporada).
- En caso de empate a puntos en la deportividad, se mirarán primero las tarjetas rojas de ambos equipos, siendo vencedor el equipo con menos expulsiones. En caso de igualdad en expulsiones, se mirarán las tarjetas amarillas, saliendo vencedor el equipo con menos amonestaciones. En caso de persistir el empate, ambos equipos recibirán trofeo y el correspondiente descuento en la inscripción de la próxima temporada.
- Todos los equipos recibirán un trofeo al final de la temporada.

25 – INCORPORACIÓN DE NUEVOS JUGADORES.

- A partir de la primera jornada, y después de entregar la hoja de inscripción no se podrán incorporar nuevos jugadores
EXCEPTO:
- En caso de lesión de larga duración, que se hubiera producido en la liga, se podrá dar de baja a dicho jugador y podrá entrar otro jugador en el equipo. Si la lesión se produce fuera de la liga y se quiere dar de baja a un jugador e incorporar a otro, se deberá presentar un parte de accidentes de dicha lesión.
- Si por motivos laborales un participante de la liga no pudiera seguir participando y se diera de baja, se podría incorporar otro jugador en su lugar, presentando algún justificante.

- UNA VEZ TRAMITADA LA BAJA DE UNA FICHA, DICHO JUGADOR NO PODRÁ VOLVER A SER INCORPORADO.

- **26 EQUIPACIÓN**

- Será obligatorio que todo el equipo tenga la misma equipación (camiseta y pantalón) en caso de no traer la camiseta o el pantalón igual al resto de sus compañeros, no podrá jugar dicho partido).

Muchas gracias a tod@s por participar , mucha suerte y entre todos seguro que hacemos que esta sea una gran liga!!

Cualquier duda o consulta podéis mandarla al email:
lalin2787@hotmail.es o al teléfono 666703127

Web de la liga: www.lalinfutsal.com