

# **REGLAMENTO PARA LA LIGA INTERMUNICIPAL DE ALICANTE DE FÚTBOL SALA**

## **1 – La superficie de juego**

La superficie de juego será lisa y lo menos abrasiva posible, el árbitro determinara en última instancia si un partido no se podrá jugar debido al estado de la pista, ya sea por lluvia o por otras razones.

## **2 – El balón**

Salvo en las categorías prebenjamín y benjamín el balón será de la medida FIFA.

## **3 – El número de jugadores**

El partido podrá comenzar con un mínimo de 3 jugadores de campo y el portero, si una vez comenzado llegasen más jugadores, antes de entrar al terreno de juego tendrá que ser avisado el árbitro, para permitir la entrada al mismo.

El número máximo de jugadores por equipo será de 12.

## **4 – El equipamiento de los jugadores**

Los jugadores deberán ir debidamente equipados, en la medida de lo posible con el mismo color de camiseta si no pudiese ser la misma, deberán llevar un número a la espalda para poder tener una referencia.

En caso de coincidir las equipaciones, el equipo visitante será el que deba ponerse petos.

## **5 – Los árbitros**

Deberán ir equipados con la ropa correspondiente y no coincidiendo con el color de las equipaciones de los equipos.

## **6– La duración del partido**

Los partidos tendrán una duración de 20 minutos cada parte en todas las categorías con un descanso de 10 minutos entre partes, este descanso no es obligatorio si ambos equipos desean empezar antes, o por falta de tiempo el árbitro decide recortar el tiempo del mismo, será posible.

## **7 – El inicio y la reanudación del juego**

El saque inicial se efectuará siempre hacia adelante.

- Todos los jugadores deberán encontrarse en su propia mitad de la superficie de juego
- Los adversarios del equipo que efectuará el saque de salida deberán encontrarse como mínimo a 3 m del balón hasta que sea jugado.

Balón al suelo.

Si el balón está en juego y los árbitros deben interrumpir temporalmente el partido por cualquier motivo no indicado en las Reglas de Juego del Fútbol sala, el partido se reanudará con un balón al suelo, en el lugar donde el balón se encontraba en el momento de interrumpir el juego.

Dentro del área el balón al suelo se realizará en el punto más cercano a la línea del área, en perpendicular a la línea de fondo.

## **8 – Faltas e incorrecciones**

### **Tiro libre directo**

- dar o intentar dar una patada a un adversario
- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario

Se concederá asimismo un  **tiro libre directo**  al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

**SÓLO PARA INFANTILES, CADETES Y JUVENILES en caso de observar mucha agresividad ...**

Las faltas de tiro libre directo se acumularán, si se llega a cometer una sexta falta EN UN MISMO PERIODO se ejecutará un tiro de “doble penalti” o desde el lugar donde se realizó la falta, pero sin barrera.

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

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario

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 del Fútbol
- 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)
- abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Un sustituto será  **amonestado**  si comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- ser culpable de conducta antideportiva
- desaprobar con palabras o acciones
- retardar la reanudación del juego
- entrar en la superficie de juego contraviniendo el procedimiento de sustitución

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

- ser culpable de juego brusco 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 un tiro libre o un tiro penal
- emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- recibir una segunda amonestación en el mismo partido

Un sustituto será  **expulsado**  si comete la siguiente infracción:

- malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol

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

## 9 – El tiro penal

Este se realizará desde la línea de 6 metros si una de las faltas de  **tiro libre directo**  mencionadas anteriormente se efectuasen dentro del área penal. El portero en la ejecución del mismo deberá estar situado encima de la línea de gol no pudiendo adelantarse en ningún momento.

## **10 – El saque de banda**

El saque se realizará en el mismo sitio por donde salió el balón, este deberá estar parado sobre la línea sin moverse, y el ejecutor del saque tendrá una cuenta de 4 segundos para realizar el saque si no fuese así el saque cambiará de equipo. Los defensores se colocarán a una distancia de 5 metros para permitir el saque.

## **11 – El saque de meta**

El portero realizará este saque con la mano, siempre que el balón salga por la línea de fondo y el saque le pertenezca, el portero dispondrá de 4 segundos para la ejecución del mismo si no fuese así se ejecutara un tiro libre indirecto, en el saque el portero no puede ser estorbado, para que el balón este en juego, este debe abandonar el área penal no pudiendo ser tocado por ningún jugador antes de abandonarla. En el saque de meta el balón no podrá cruzar la línea de medio campo sin antes tocar el terreno de juego.

## **12 – El saque de esquina**

Los jugadores defensores deberán estar situados a una distancia de 5 metros y el ejecutor del saque dispondrá de 4 segundos para realizar el saque si no fuese así el saque de esquina pasará a ser un saque de meta por parte del equipo rival.

### **Se tendrá muy en cuenta los siguientes requisitos:**

- En la medida de lo posible se evitarán las goleadas entre los equipos, para ello como árbitros, en caso de que se esté produciendo alguna, hablaremos con los entrenadores correspondientes.
- Actuaremos como educadores.
- Cada entrenador nos presentará los Trípticos y Fichas de los jugadores.
- Se rellenará un Acta Arbitral sencilla.