

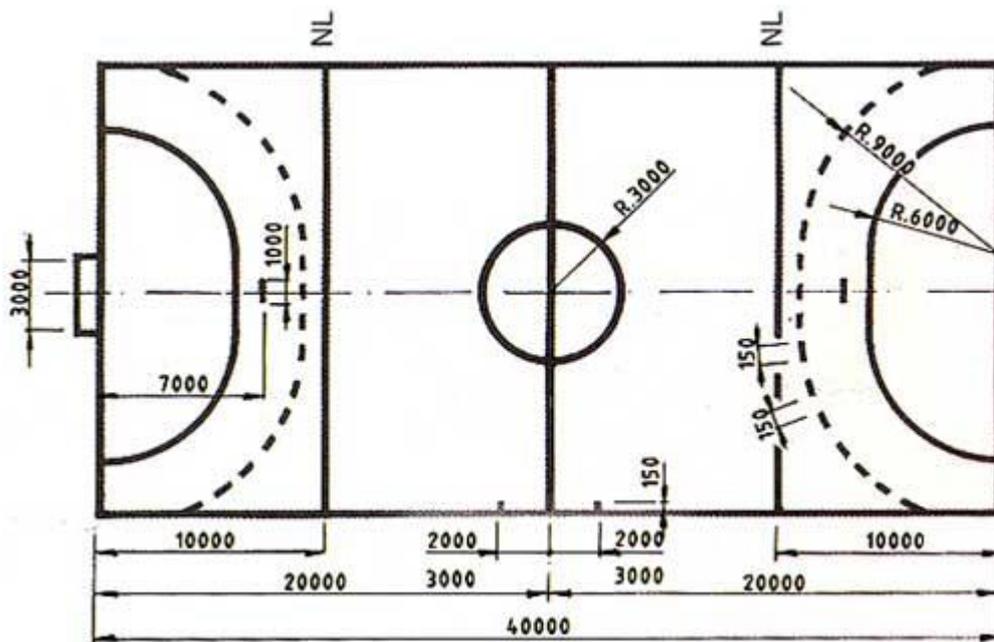
# **REGLAMENTO FÚTBOLSALA**

**[www.ligaintermunicipaldealicante.com](http://www.ligaintermunicipaldealicante.com)**



## REGLA 1.- LA SUPERFICIE DE JUEGO.

Dimensiones:      Longitud      25-42 m      \* Lo normal 40 x 20  
                         Anchura      15-25 m



La superficie de juego debe ser lisa, estar libre de asperezas y no ser abrasiva.

## REGLA 2.- EL BALÓN

Será esférico.

- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm y máxima de 64 cm.
- Tendrá un peso superior a 400 g e inferior a 440 g al comienzo del partido.
  - Podrá utilizarse el balón de 58 cm en Prebenjamines, Benjamines y Alevines (elige el equipo local)

## REGLA 3.- NÚMERO DE JUGADORES.

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuáles jugará como guardameta. Podrá haber un máximo de once jugadores en el banquillo.

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.
  - 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.
- Si un sustituto entra 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 un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario.

#### REGLA 4.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

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

- Un jersey o camiseta, aunque sea del mismo color, con número.
- Pantalón corto - si se usan pantalones térmicos debajo del corto, éstos tendrán el color principal del pantalón corto.
- Medias.
  - Calzado - el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blanco con suela de goma u otro material similar.

Opcionales:

- Espinilleras o canilleras.

#### REGLA 5.- EL ÁRBITRO

Principal:

Hará cumplir las Reglas de 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 (ley de la ventaja).
  - Tomará nota de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido.
  - Actuará como cronometrador.
  - Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por cualquier tipo de interferencia externa. (INSULTOS O MAL COMPORTAMIENTO DESDE LAS GRADAS)
  - Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
  - Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave o leve
  - Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera de juego.
  - Se asegurará de que los balones sean adecuados.
- 
- Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo, e indicará mediante un silbato la quinta falta acumulada de un equipo.

## REGLA 8.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO.

El partido durará dos tiempos iguales de 25 minutos cada uno. El intervalo entre los dos períodos no durará más de 5 minutos.

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

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos.

## REGLA 9.- INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO.

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo que gane el sorteo ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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.
  - No se puede anotar un gol directamente de un saque de salida.

Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que esté en juego.

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.

### **QUÉ CONSIDERAREMOS FALTAS**

- Cuando un jugador empuje, obstaculize, o no deje continuar a otro jugador utilizando cualquier parte de su cuerpo no siendo de forma limpia.
- Todas las manos . (solo serán tarjeta aquellas que sean voluntarias)
- Patadas o agarrones.
- Obstaculizar el avance del adversario poniéndome delante.

Después de una falta, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

**BALÓN AL SUELO:** similar a un saque neutral en fútbol.

## REGLA 10.- EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE 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.
- Golpea el techo.

### 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 cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

## REGLA 11.- 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 intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

### EQUIPO GANADOR

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

Si el reglamento de la competición establece que debe haber un equipo ganador en un partido o una eliminatoria que finaliza en empate, se permiten solamente los siguientes procedimientos:

- Regla de goles marcados fuera de casa.
- Tiempo suplementario.
- Tiros desde el punto penal.

## REGLA 12.- FALTAS O INCORRECCIONES.

SE SANCIONARÁN:

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de 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.
- Todas las manos. (solo serán tarjeta aquellas que sean voluntarias)

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 a 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.

### 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 de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.
- las manos que sean voluntarias

- Todo quedará bajo criterio arbitral.

### INFRACCIONES SANCIONABLES CON UNA EXPULSIÓN

Dos tarjetas amarillas acarrea la expulsión del jugador pero podrá entrar otro en su lugar.

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja 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 tiro libre o tiro penal.
- Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión.

- Todo quedará bajo criterio arbitral.

### REGLA 13.- 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.

### REGLA 14.- FALTAS ACUMULATIVAS.

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

· En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada período.

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 ( a 5m).

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 guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo.
- Los jugadores permanecerán detrás de una línea imaginaria alineada con el balón y fuera del área, 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. 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 penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente "Posición en el tiro libre".
- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 m 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.

#### REGLA 15.- TIRO DE PENAL

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.

El balón:

- Se colocará en el punto penal. (6 m)

El guardameta defensor:

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

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

- Fuera del área penal a 5m mínimo.

#### REGLA 16.- EL SAQUE DE BANDA. (con el pie)

No se podrá anotar un gol directamente. 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, o toca el techo de la sala.

Ejecución:

- 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 (a 5m)

- Si el jugador que saca no pide distancia, la jugada será válida. En caso de pedir distancia esta será de 5 m.

#### REGLA 17.- SAQUE DE META.

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.

Procedimiento:

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor. ( no podrá pasar del centro del campo hasta cadetes incluido )
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario (cesión)
- Si el portero coge el balón cuando viene de un adversario o en jugada puede sacar con el pie, el portero podrá rebasar el centro del campo cuando saque.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

#### REGLA 18.- EL SAQUE DE ESQUINA. (con el pie).

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.

Procedimiento:

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano.
- Los adversarios a 5 metros del cuadrante de esquina hasta que esté en juego.
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.

#### REGLAS VARIAS

- Los partidos aplazados se jugarán lo antes posible pero nunca podrán jugarse cuando queden 5 jornadas para finalizar el torneo. Si el partido es uno de estos 5 últimos, se jugará antes de 15 días y nunca después de la última jornada.
- Los jugadores podrán jugar 2 o más partidos seguidos, siempre que sean de diferente categoría ( de menos a más )
- Cada equipo podrá pedir los trípticos y fichas, y todos los deberán de presentar al árbitro correspondiente.
- Las féminas podrán jugar con una categoría inferior.

- Los jugadores del A no podrán jugar con los del B, ni viceversa, de la misma categoría.
- Los horarios de cada jornada se pondrán, como tarde, los martes a las 20h.
- Todos los jugadores, técnicos y personas que estén en el banquillo figurarán en acta.
- En todos los saques habrá 4 segundos.
- No se podrá golear a un equipo por más de 9 goles de diferencia ( ver anexo de No goleadas )
- Si el campo no está en condiciones y un equipo se niega a jugar, se aplazará el partido.
- El acta se rellenará antes de la hora inicial, si no es posible por falta de tiempo el acta se rellenará en el descanso.
- Los jugadores que estén inscritos y jugando de forma federada, no podrán jugar en esta liga escolar ( salvo acuerdo con el comité de competición de la liga )
- Si el comportamiento ( de la grada, técnicos o jugadores ) es malo, el árbitro tendrá la potestad de decidir suspender el partido y anotar lo sucedido en acta ( el comité de competición decidirá )