

REGLAMENTO DE LA LIGA DE FÚTBOL SALA "MANCHAGOL" FSCLM

REGLA 1 – La superficie de juego

Superficie de juego:

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas, preferentemente de madera o de un material sintético, de acuerdo con el reglamento de la competición. Se deberán evitar las superficies de hormigón o alquitrán. Se podrá jugar tanto en instalaciones al aire libre como cubiertas.

REGLA 2 – El balón

Características y medidas:

El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material aprobado.
- Tendrá una circunferencia no superior a 64 cm y no inferior a 62 cm.
- Tendrá un peso no superior a 440 g y no inferior a 400 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmósferas (600-900 g/cm²) al nivel del mar.
- No deberá rebotar menos de 50 cm ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 m.

REGLA 3 – El número de jugadores

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de 5 jugadores.

El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de 3 jugadores en uno de los dos equipos.

Sustitución del guardameta

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta.
- 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.

REGLA 4 – El equipamiento de los jugadores

Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

Equipamiento básico

Una camiseta.

Pantalón corto (si se usan pantalones térmicos debajo del corto, estos tendrán el color principal del pantalón corto)

Medias.

Espinilleras (optativas).

Calzado (el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blanco, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar).

- Se pueden usar camisetas con los números en la espalda del 1 al 99.
- Será obligatorio el contraste entre el número y la camiseta.

Guardametas

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.

REGLA 5 – Los árbitros

Cada partido será controlado por un árbitro, quién tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en el partido para el que ha sido nombrado, desde el momento en que entra en la instalación donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandona.

El árbitro será designado en cada partido por el equipo que juegue como local y podrá ser cualquier persona que tenga las mínimas nociones del reglamento general del fútbol sala.

El árbitro:

- 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.
- Tomará nota e informará a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos.
- Actuará como cronometrador.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención a las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa.
- Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

Decisiones del árbitro

Las decisiones del árbitro sobre hechos relacionados con el juego son definitivas.

El árbitro podrá modificar una decisión únicamente si se da cuenta de que es incorrecta, si lo juzga necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.

REGLA 7 – La duración del partido

Periodo de juego

El partido durará dos tiempos de 20 minutos cada uno a reloj corrido

La duración de cada periodo 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.

Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a dos tiempos muertos de un minuto de duración en cada uno de los periodos. Durante este minuto el reloj deberá permanecer parado.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores de los equipos están autorizados a solicitar dos tiempos muertos de 1' en cada período.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
- Se concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego.
- La sustitución de jugadores solamente se podrá realizar una vez finalizado el tiempo muerto.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer periodo, seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo periodo.
- No habrá tiempos muertos en el tiempo suplementario.

Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 10 minutos.

REGLA 8 – El inicio y la reanudación del juego

Introducción

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 periodo del partido
- Al comienzo de cada periodo del tiempo suplementario, dado el caso no se podrá anotar un gol directamente de un saque de salida

Procedimiento

- 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.
- El balón se hallará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón estará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia adelante.
- Después de que un equipo marque un gol, y si no se ha finalizado el periodo, el equipo contrario procederá a efectuar un saque de salida.

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 de Fútbol Sala, el partido se reanudará con un balón al suelo. El juego también se reanudará con balón al suelo cuando así lo determinen las Reglas de Juego de Fútbol Sala.

Procedimiento

El árbitro o el segundo árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando el juego fue interrumpido, a menos que se interrumpa en el área penal, en cuyo caso uno de los árbitros dejará caer el balón al suelo en la línea del área penal, en el punto más cercano al sitio donde el balón se encontraba cuando el juego fue interrumpido.

El juego se considerará reanudado cuando el balón toque el suelo dentro de los límites de la superficie de juego. Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, y sin haber sido tocado antes por un jugador tras estar en juego, se volverá a dejar caer el balón en el mismo lugar en que se dejó caer el balón al suelo por primera vez.

REGLA 9 – El balón en juego o fuera del juego

Balón fuera del juego

El balón estará fuera del juego cuando:

- Haya cruzado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.

- El juego haya sido interrumpido por los árbitros.
- Golpee el techo.

Balón en juego

El balón estará en juego en cualquier otro momento, incluso cuando:

- Rebote en los postes o travesaño y permanezca en el interior de la superficie de juego.
- Rebote en los árbitros ubicados en el interior de la superficie de juego.

Superficie techada

Si el balón golpea el techo estando en juego, el partido se reanuda con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el lugar más próximo a donde el balón tocó el techo.

REGLA 10 – Gol marcado

Gol Marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño, siempre que el equipo anotador no haya cometido previamente una infracción a las Reglas de Juego del Futsal.

Un gol no será válido si el guardameta del equipo atacante lanza o golpea el balón intencionadamente con la mano o el brazo, desde su propia área penal, y es el último jugador que toca o juega el balón. El partido se reanuda con un saque de meta a favor del equipo adversario.

Si los árbitros, tras anotarse un gol y antes de que se efectúe el saque de salida, se dan cuenta de que el equipo que ha conseguido el gol juega con un jugador de más o ha realizado una sustitución de forma incorrecta, no validarán el gol y reanudarán el juego con un tiro libre indirecto, que ejecutará el equipo adversario del infractor desde cualquier lugar del área penal. Si el saque de salida ya se ha efectuado, tomarán contra el jugador infractor las medidas que determina la Regla 3, pero el gol será válido. Los árbitros elevarán informe del hecho a la autoridad correspondiente. Si el gol lo ha conseguido el equipo adversario, lo darán por válido.

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.

REGLA 11. EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

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

Posición de los jugadores

Los jugadores adversarios deberán estar:

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

Procedimiento

Existe un tipo de procedimiento:

- Saque de banda con el pie.

REGLA 12. SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante, y no se haya marcado un gol conforme a la Regla 10.

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

REGLA 13. SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se haya marcado un gol.



Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

REGLA 14. PUNTUACIÓN DE LOS PARTIDOS

- 3 puntos por partido ganado
- 1 punto por partido empatado
- 0 puntos por partido perdido

En caso de que un partido acabe en empate se realizará una tanda de tres penaltis para determinar el campeón de grupo si hay empate final entre dos o más equipos. Si empatan en esta tanda se seguirán tirando penaltis hasta que un equipo falle.

REGLA 15. PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL CAMPEÓN DE CADA GRUPO

Sera proclamado campeón de grupo y pasará a jugar la fase final, aquel equipo que finalizada la liguilla sume más puntos que el resto de equipos.

Si hubiera empate a puntos entre dos o más equipos se tendrá en cuenta por este orden:

- .- Resultado en el partido entre los equipos empatados a puntos
- .- Golaverage global (diferencia entre goles a favor y goles en contra)
- .- Ganador de la tanda de penaltis (apartado 14)