

## NORMAS DEL CAMPEONATO DE FÚTBOL SALA.



1. Tod@s l@s inscrit@s en el torneo de fútbol sala han de tener una edad comprendida entre 14 y 30 años inclusive. Cada equipo estará compuesto por un mínimo de cinco jugadores/as.
2. Se deberá rellenar una ficha de inscripción en la que aparezcan los siguientes datos de l@s participantes: nombre y apellidos, teléfono, fecha de nacimiento, DNI, lugar de residencia, correo electrónico y firma.
3. Para que la inscripción sea válida deben estar rellenos correctamente los datos de tod@s l@s jugadores/as. En esta ficha debe figurar también el nombre del equipo.
4. Se podrá hacer cualquier petición de cambio de partido (esto no significa que el cambio se pueda realizar, dependerá de la disponibilidad de pista y de las posibilidades del otro equipo) siempre y cuando se realice durante la semana previa al mismo, antes de **las 18:30 de la tarde del jueves.**
5. **Se podrán inscribir jugador@s al equipo durante toda la fase salvo para las fases eliminatorias, a no ser que hayan sido miembros de un equipo eliminado por mal comportamiento.**
6. **SI UN PARTICIPANTE JUEGA UN PARTIDO, SABIENDO QUE NO TIENE LA EDAD, Y MÁS TARDE SE DEMUESTRA QUE NO LA TIENE, EL EQUIPO PERDERÁ EL PARTIDO 5 – 0.**
7. **QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO EL CONSUMO E INTRODUCCIÓN DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS Y/O DROGAS EN CUALQUIER INSTALACIÓN. EL HECHO DE PRESENTAR SÍNTOMAS DE HABER CONSUMIDO ESTAS SUSTANCIAS TAMBIÉN PROVOCARÁ LA EXPULSIÓN.**
8. **SI EL ANIMADOR/A VE A UN PARTICIPANTE CONSUMIR CUALQUIER TIPO DE DROGA PREVIO A UN PARTIDO, ÉSTE NO PODRÁ JUGAR ESA MISMA NOCHE.**
9. **QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO FUMAR (INCLUIDO CIGARRILLO ELECTRÓNICO) DENTRO DE CUALQUIER INSTALACIÓN. ASI MISMO ESTA PROHIBIDA LA ENTRADA DE ANIMALES EN INSTALACIONES PÚBLICAS.**
10. VALDRÁ EL GOL DIRECTO DESDE SAQUE DE CORNER.
11. SI UN JUGADOR/A NO CUMPLE ESTAS NORMAS DICHAS ANTERIORMENTE PODRÁ SER SANCIONADO.

12. El nombre de los equipos del torneo no puede tener contenidos relacionados con racismo, sexismo, que inciten a la violencia... La organización se reserva el derecho de modificar dichos nombres.
13. El/la animador/a tiene la potestad de dar por finalizada la disputa de un partido en cualquier momento, siempre y cuando éste/a crea que se está atentando contra los objetivos del torneo así como de excluir a algun@ de l@s participantes del partido.
14. UN MISMO JUGADOR NO PUEDE JUGAR EN 2 EQUIPOS QUE PERTENEZCAN A UN MISMO GRUPO. Si un jugador/a pertenece a dos equipos que jueguen las finales o fases de ascenso, deberá escoger uno de ellos antes de empezar las mismas. Por otro lado, en el caso de que un jugador/a juegue con dos equipos del mismo grupo, se sancionará con un partido.
15. La organización se reserva el derecho de interpretar y modificar estas normas. o La participación en este torneo conlleva la aceptación de estas normas.
16. Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto de un minuto por cada parte. El tiempo muerto será concedido siempre que el equipo solicitante ponga el balón en juego. Durante este tiempo el reloj estará parado.
17. Se requieren un mínimo de cuatro jugadores para jugar un partido.
18. Los equipos dispondrán de un máximo de 15 minutos, después de la hora fijada, para comenzar el partido. Si en este periodo uno de los equipos no estuviese dispuesto para jugar, se le daría por perdido el partido por 5-0 y resultaría eliminado del torneo.
19. Durante el desarrollo del partido, cualquier pase intencionado al portero con el pie... que recoja con las manos será considerado cesión. En caso de cometer cesión se sancionará con un SAQUE DE BANDA. Dispondrá de 4 segundos para jugar el balón.
20. En caso de superar este tiempo, llegando a los 5 segundos, se concederá un saque de banda al equipo contrario que se ejecutará desde el medio del campo.
21. Una vez que supere el medio campo, el portero, será un jugador más, pudiendo tocar el balón todo el tiempo que quiera. El saque de puerta tendrá que ejecutarlo el portero, siempre utilizando las manos. Nunca podrá ser ejecutado con el pie, ni pasándosela a sí mismo, se concederá un saque de banda al equipo contrario que se ejecutará desde el medio del campo. En este caso no valdría gol directo.
22. El resto de desplazamientos ejecutados por el portero dentro del área podrán ser efectuados con la mano o con el pie a cualquier punto del campo, siendo válido el gol directo en este último caso (con el pie). El portero podrá ir sólo al suelo en el interior del área.

## INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

23. El inicio del partido, el final y la reanudación del juego después de un tiempo muerto será señalado por el/la Animador/a.
24. El saque de medio no será obligatorio ejecutarlo hacia delante. De igual forma está permitida la anotación de gol de saque de medio.
25. Tanto el saque de banda como el córner se sacará con el pie, a balón parado y situado sobre la línea que delimita el campo teniendo 4 segundos para efectuar dicho saque.
26. El equipo que saque de banda o córner podrá solicitar una distancia de tres pasos.
27. Si el saque de banda o córner se ejecuta contra la propia portería y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de esquina para el equipo contrario. Si es tocado por cualquier jugador será gol.
28. Si el saque de banda se ejecuta contra la portería contraria y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de puerta. Si es tocado por cualquier jugador será gol.
29. El gol directo de córner SIN QUE NINGÚN JUGADOR TOQUE EL BALÓN SI SERÁ GOL.

## FALTAS

30. A l@s jugador@s de campo les queda terminantemente prohibido "ir al suelo" en todas las circunstancias.
31. Cualquier jugador/a, que con una falta corte una ocasión manifiesta de gol sin intención de jugar el balón (agarrón, mano,...), será sancionado durante 3 minutos. El equipo sancionado jugará con 4 jugadores durante ese tiempo. En caso de que el equipo sancionado se quede con 3 jugadores, el partido se parará y perderá el partido por 5-0, o por el resultado que se dé en ese momento si ya pierde por 5 o más goles.
32. Todas las infracciones serán FALTAS ACUMULATIVAS, a excepción de las faltas de saque, las pérdidas de tiempo y las cesiones. A partir de la sexta falta (incluida esta) cometida por un equipo en una misma parte, estas serán sacadas sin barrera o con un doble penalti, a elección del equipo al que se le haya cometido la falta.
33. Toda falta que sea contada como acumulativa, deberá ser comunicada a la mesa por los árbitros. Al comienzo de la segunda parte, el casillero de faltas acumulativas vuelve a cero y en caso de llegar a una prórroga, también. La barrera en las faltas, una vez solicitada por el/la lanzador/a, deberá colocarse a cinco pasos de distancia, medidos por el/la Animador/a.

## EXCLUSIONES

34. Todo/a jugador/a que atente contra los objetivos del torneo o incurra en un mal comportamiento, así como su actitud aduldere el funcionamiento de la competición, podrá ser excluido por el/la coordinador/a que se encuentre en la pista. EN MANO DE TODOS ESTÁ EL BUEN DISCURRIR DEL TORNEO.

## SISTEMA DE PUNTUACIONES

El sistema de puntuaciones será el siguiente: por partido ganado se sumarán tres puntos y por partido empatado uno.

35. En caso de empate en la liga regular, se tendrá en cuenta el cómputo de enfrentamientos entre los equipos empatados. Si hay más de dos equipos empatados, será primero el que más puntos haya conseguido en sus enfrentamientos directos. Si siguen igualmente empatados, se tomará como criterio prevaleciente el gol-average entre ellos. En caso de que ninguno de estos criterios resuelva el empate, se tendrá en cuenta el gol average general y, a continuación, el número máximo de goles anotados. Finalmente, se tomará como última medida una tanda de cinco penaltis entre los equipos empatados.
36. . Si al final del partido se mantiene el empate, se resolverá con una tanda de tres penaltis.
37. La incomparecencia a un partido, sin aviso previo y causa justificada. Si el equipo no está dispuesto para jugar el partido a la hora límite (más de quince minutos desde la hora fijada para el comienzo del partido), perderá el mismo por cinco goles a cero y será expulsado del torneo.
38. El equipo que realice menosprecios, cause desperfectos o altercados en alguna de las instalaciones será expulsado del torneo. También se expulsará del torneo si el público que acompaña a l@s jugador@s realiza menosprecios, causa desperfectos en instalaciones y/o provoca altercados. Cada equipo es responsable de su público.
39. El consumo e introducción de alcohol y/o drogas en las instalaciones conlleva la expulsión de la instalación y del torneo. El hecho de presentar síntomas de haber consumido estas sustancias también provocará la expulsión.