

NORMATIVA GENERAL PARA LA PARTICIPACIÓN EN LA COPA PRIMAVERA DE FÚTBOL SALA



INTER-URBANIZACIONES

MONTECARMELO 2019

LAS TABLAS 2019

MIRASIERRA 2019

ARROYO DEL FRESNO 2019

SANCHINARRO 2019

FERMÍN CABALLERO 2019

NORMATIVA GENERAL

-PUNTUALIDAD

Los equipos participantes deberán estar presentes (con el número mínimo de jugadores para comenzar el encuentro (4)) en el campo de juego en la hora señalada.

El árbitro cerrará el acta después de 10 minutos de cortesía, de la hora fijada para el comienzo del partido. En caso de 2 impuntualidades durante el transcurso de la liga regular, el equipo que haya cometido dicha infracción será penalizado con 3 puntos menos en su clasificación, y cada vez que se vuelva a cometer dicha infracción, serán restados 3 puntos en cada ocasión.

Los equipos están obligados a dar un margen de 10 minutos de cortesía para que llegue el árbitro a la hora señalada para el inicio del encuentro en caso de impuntualidad por parte del árbitro.

-BALÓN

Los dos equipos están obligados a presentar un balón como mínimo.

Se jugará el partido con el balón que presente el equipo local. En caso contrario, se jugará con el balón que presente el equipo visitante si este accede a jugar. Ya que si no se presenta balón el equipo que actúa en el encuentro como local será sancionado, con el partido perdido por (4-0) y si se volviera a cometer dicha infracción, sería sancionado con 3 puntos menos en la clasificación tantas veces como las cometiera.

-VESTIMENTA

Cuando haya coincidencia en los colores de las camisetas de ambos equipos, cambiará de camiseta el que figure como equipo visitante.

Deberá cada equipo avisar a la organización del color de camiseta que van a usar durante toda la temporada. Si hubiera algún cambio deberá ser avisado a la organización.

-EL ÁRBITRO

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.

-Poderes y deberes

El árbitro:

1. Hará cumplir las Reglas de Juego
2. 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. Reanudará el juego con un pitido siempre que tenga que anotar una falta acumulativa,
3. 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.
4. Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de no respetar las Reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa o por petición de la Organización.
5. Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
6. No permitirá que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
7. Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
8. Si juzga que está lesionado levemente, permitirá que el juego continúe hasta que el balón esté fuera del juego.
9. Se asegurará de que los balones los dispone el equipo que actúa como local.

-LA DURACIÓN DEL PARTIDO

- **Periodo de juego**

El partido comenzará a la hora dicha por la organización. En el caso de que algún equipo no se presente a la hora o le falten los jugadores necesarios para comenzar el partido se cerrará acta con el resultado 4-0 en contra del equipo no presentado y la pérdida de 3 puntos.

El partido durará dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido. En caso de fuerza mayor, pérdida de todos los balones, lesión... se parará el reloj.

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 un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos. Durante este minuto el reloj seguirá corriendo.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

1. Los jugadores de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto.
2. El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
3. Se concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego.
4. No se concederá el tiempo muerto si quedase 3 o menos minutos para la finalización del periodo.
5. 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.

- **Intervalo del medio tiempo**

El intervalo entre los dos periodos no durará más de 5 minutos.

-SUSPENSION DE PARTIDOS

El único que está facultado para suspender un partido es el árbitro, una vez consultadas las opiniones del responsable de ambos equipos.

Serán causa suficiente para acordar la suspensión de un partido:

1. Inclencias del tiempo o malas condiciones del terreno de juego: El árbitro lo hará constar en acta. En el caso de lluvia se debe asistir también al partido aunque no se vaya a jugar. Solamente, en el caso de lluvia copiosa durante todo el día o 3 horas antes de celebrarse el partido, la Organización avisará a ambos equipos y árbitro, la suspensión del encuentro quedando todas las partes enteradas del aplazamiento del partido (capitanes y árbitro). La Organización facilitará varias fechas para que los equipos se pongan de acuerdo en la fecha y hora de su nueva celebración. Si no existiera dicho consenso la Organización pondría la fecha.
2. Comportamiento antideportivo de los participantes o del público.
3. Retirada de un equipo antes de la finalización del encuentro.

Cuando un partido tenga que ser suspendido se procederá:

- Si el partido no ha comenzado:
 1. El árbitro deberá levantar acta con los jugadores presentes.
 2. Si un equipo o los dos no lleva el número mínimo de jugadores para disputar el encuentro, se cerrará acta y se explicará la causa al dorso.
 3. Si los dos equipos tienen el número mínimo de jugadores se volverá a programar el encuentro, levantando una nueva acta en el que pueden figurar jugadores presentes o no en el acta anterior.

- Si el partido ha comenzado:
 1. El árbitro deberá levantar acta con los jugadores presentes.
 2. Si un equipo o los dos no lleva el número mínimo de jugadores para disputar el encuentro, se cerrará el acta y se explicará al dorso (original y copia).
 3. Si los dos equipos tiene el número mínimo de jugadores se volverá a programar el encuentro desde el minuto en el que se suspendió y sólo podrán participar en dicho encuentro los jugadores que estaban en el acta inicial.

-FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

- **Tiro libre directo**

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

1. Dar o intentar dar una patada a un adversario.
2. Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él.
3. Saltar sobre un adversario.
4. Cargar contra un adversario.
5. Golpear o intentar golpear a un adversario.
6. Realizar una entrada contra un adversario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
7. Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro infracciones:

1. Sujetar a un adversario.
2. Escupir a un adversario.
3. 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.
4. 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.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas.

- **Tiro penal**

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego. Es falta acumulativa.

- **Tiro libre indirecto**

Se concederá un tiro libre indirecto en el lugar donde se produce o fuera del área en el lugar más cercano, al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

1. Tras reanudar el juego tras saque de meta, vuelve a tocar el balón con el pie tras el pase voluntario de un compañero, sin que el portero haya atravesado la línea de medio campo, sin que haya sido jugado o tocado por un adversario.
2. Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
3. Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda.
4. Toca o controla el balón con las manos o 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 infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

1. Juega de una forma peligrosa.
2. Obstaculiza el avance de un adversario.
3. Impide que el portero lance el balón con las manos.
4. Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada 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 infracción. Salvo si es a favor del atacante dentro del área, que se saca a la línea, sobre la misma. No son faltas acumulativas.

-Sanciones disciplinarias

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

- **Infracciones sancionables con amonestación**

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

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 la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución.

- **Infracciones sancionables con expulsión**

Un jugador, oficial o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

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 mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal).
5. Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador.
6. Emplear lenguaje o gesticular de manera grosera y obscena.
7. Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

- **Decisiones**

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego después de la expulsión.

Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.

Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva, mostrándole tarjeta amarilla y reanudando el juego, si se hubiera interrumpido para mostrar la tarjeta, con un libre indirecto en el lugar donde se cometió la infracción.

El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.

Todas las incidencias escritas por el árbitro en el acta (expulsiones por insultos a árbitros y compañeros, agresiones, suspensión de partidos, etc...) serán estudiados por el "Comité de Competición" formado por la organización y los árbitros, cuya resolución saldrá el miércoles de la semana siguiente, las cuales van desde la sanción de uno o varios partidos hasta la expulsión del torneo.

-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 árbitro siempre ordenará el saque con un toque de silbato.

· *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. El árbitro ordenará el saque con un toque de silbato.

-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.

-Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

1. Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

2. Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

3. Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

-FALTAS ACUMULATIVAS

1. Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo.
2. En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo.
3. Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol.
4. Si han aplicado ventaja una vez que el balón este fuera del juego anotará la falta acumulativa.

-Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:

1. Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.
2. Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
3. 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 periodo:

1. Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres directos.
2. El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
3. El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo.
4. 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 penal, 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

-Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas 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, el jugador lanzador no podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor o abandonado la superficie de juego. Si rebotase en los palos de la portería no podrá jugar el balón hasta que tocase otro jugador. Si tocase el balón en ese caso, se señalará falta indirecta en el lugar donde se toca el balón de nuevo.
- 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. 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 periodo del tiempo suplementario.

-Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

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

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre:
- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro libre.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros detendrán el juego.
- Reanudarán el juego con bote neutral que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.

-EL TIRO PENAL

-El tiro 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 penal mientras el balón está en juego.

- Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal.
- Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los periodos del tiempo suplementario.

-Posición del balón y de los jugadores

El balón se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal deberá ser debidamente identificado.

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:

- En la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás o a los lados del punto penal.
- A un mínimo de 5 metros del punto penal.

-Procedimiento

El ejecutor del tiro penal golpeará el balón hacia delante

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 sea golpeado y se ponga en movimiento.

-Infracciones/Sanciones

Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:

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

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal.
- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción.

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

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción.

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro penal.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros detendrán el juego
- Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto.

-EL SAQUE DE BANDA

El saque de banda es una forma de reanudar el juego

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

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.
- Desde el punto por donde el balón franqueo la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

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:

- Se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

-Procedimiento

El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a recibir el balón.

El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.

El balón estará en juego tan pronto haya entrado en la superficie de juego.

-Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Un jugador del equipo contrario efectuará el saque de banda si:

- El saque de banda se efectúa incorrectamente.
- El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.
- El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en manos del jugador que debe realizar el saque.
- Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

-SAQUE DE META

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

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

-Procedimiento

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor.
- 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 o el portero haya cruzado la línea de medio campo.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

-Infracciones/Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal:

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

-SAQUE DE ESQUINA

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

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario. Si un jugador marca gol directo en su propia portería de saque de esquina, se reanudará con saque de esquina favorable al otro equipo, desde el cuadrante de esquina más cercano a donde entró el balón.

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, y no se ha marcado un gol.

-Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador.

-Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

- El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra infracción a la Regla:

- Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO EN CASO DE EMPATE (solo en playoffs o eliminatoria de copa)

-Tiros desde el punto penal

- El árbitro y capitanes deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales.
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.
- El árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente.
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aun completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.
- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo.

- El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).

PROCEDIMIENTO PARA DETERMINAR EL DESEMPATE EN LA CLASIFICACIÓN

En caso de empate a puntos entre dos o más equipos, los criterios de clasificación serán los siguientes:

- Mayor diferencia de goles a favor resultante de la suma de todos los partidos disputados en la fase de referencia. Vence el equipo con mayor número de goles marcados a favor.

En caso de persistir el empate:

- Mayor número de victorias entre los equipos empatados en el partido o los partidos jugados entre ellos. Vence el que más puntos sume.

En caso de persistir el empate:

- Mayor diferencia de goles a favor y en contra, de los partidos jugados entre los equipos empatados. Vence el equipo con mayor diferencia numérica.

En caso de persistir el empate:

- Mejor cociente resultante de dividir la suma de goles a favor entre los goles en contra, obtenidos por los equipos empatados en todos los partidos disputados contra el resto de los equipos de la competición. Vence el equipo con el cociente numérico mayor.

En caso de persistir el empate:

- Quedará en último lugar el equipo que tenga más sanciones a lo largo de la temporada.

-SANCIONES A JUGADORES

Las faltas cometidas por los jugadores durante un encuentro (independientemente de la aplicación del reglamento deportivo por el árbitro) se aplicarán como sigue:

1. Comportamiento incorrecto, pronunciar palabras groseras y gestos antideportivos, expulsiones y protestas reiteradas: dos a tres encuentros de suspensión.
2. Insultos, amenazas, actitudes y juego violento o peligroso: de tres a cinco encuentros de suspensión.
3. Intento de agresión: de cinco a siete encuentros de suspensión.
4. Agresión directa: expulsión de la competición.
5. Agresión directa repetida o altamente lesiva: expulsión de la competición e inhabilitación de participar en las próximas.
6. Cuando las faltas indicadas en los apartados anteriores sean realizadas contra el árbitro o miembros de la organización, se podrá sancionar con el doble de lo dispuesto, pudiéndose incluso sancionarse con inhabilitación de participar en las próximas competiciones.

Las faltas que alteren el desarrollo normal de un encuentro se sancionarán como sigue:

1. Retrasar intencionadamente la reanudación del encuentro: desde amonestación a expulsión del encuentro.
2. Incitar al público o a otros jugadores con gestos o palabras contra el desarrollo normal del encuentro: de uno a dos encuentros de suspensión.
3. Cuando los actos citados anteriormente degeneren en la suspensión o interrupción de partidos: de seis a doce encuentros de suspensión al jugador y partido perdido por el resultado mínimo al equipo (4-0).
4. Se considera responsable al capitán de cada equipo del comportamiento de sus seguidores y acompañantes. Se sancionará con inhabilitación de dos a seis encuentros, y según la gravedad y/o reincidencia, expulsión de los Juegos.

ALINEACIONES INDEBIDAS

Se considera alineación indebida:

- Que un jugador no tenga ficha actualizada para el equipo que es alineado.
- Que un jugador participe sin estar inscrito en acta.
- Falsear los datos de un jugador.
- Que un jugador sea suplantado por otro.
- La inscripción en el acta de un jugador teniendo vigente una sanción que implique suspensión de uno o varios partidos.

El Comité de Competición, en estos casos, tras el informe del árbitro o la denuncia del hecho que conste en el acta del partido o tras la denuncia presentada por cualquiera de los equipos afectados y sin requisito de plazo.

1. Cualquier equipo que incurra en alineación indebida será sancionado con la pérdida del encuentro por el resultado mínimo (4-0). Si el equipo que ha incurrido en alineación indebida fuese vencido, se mantendrá el resultado.
2. Además, dependiendo de la gravedad de la falta, el Comité podrá sancionar con:
 - Descuento desde tres hasta todos los puntos conseguidos hasta la fecha.
 - Inhabilitación de los jugadores para el resto de la temporada.
 - Atendiendo a la gravedad o reincidencia en su caso, el equipo podrá ser expulsado de los juegos.
3. Los equipos pueden reclamar en el descanso o al final del partido una supuesta alineación indebida.

EXPULSION DE UN EQUIPO

Cuando un equipo es expulsado una vez iniciada la competición se procederá de la siguiente manera:

- A. Si la expulsión se produce en la primera o única vuelta se dará por ganador a todos los equipos contrarios en los partidos de esa ronda por el resultado mínimo (4-0).
- B. Si la expulsión se produce en la segunda vuelta, se dará por ganador a todos los equipos contrarios en los partidos de esa ronda por el resultado mínimo, manteniéndose los resultados de la primera vuelta (4-0). Si quedase 3 o menos jornadas para finalizar la segunda vuelta, se mantendrían los partidos jugados y los que tuvieran que celebrarse se daría por ganado al equipo no sancionado por el resultado mínimo (4-0).

COMITE DE COMPETICION

El Comité de Competición dictaminará sobre:

- A. Las incidencias que se reflejen en las actas de los encuentros y en los informes complementarios que emitan los árbitros, así como sobre los escritos que presenten los capitanes. El plazo de presentación finalizará a las 48 horas posteriores al encuentro.
- B. Las reclamaciones o alegaciones que presenten los equipos sobre cualquier anomalía en la clasificación general o alteración del resultado de un encuentro. El plazo de presentación finalizará a las 24 horas posteriores del final de la fase de referencia.

Cualquier equipo tiene derecho a presentar reclamaciones sobre los incidentes que se produzcan en un encuentro, según el siguiente procedimiento:

1. Mandar un mail a la organización describiendo brevemente los hechos, aportando cuantos datos se consideren oportunos.
2. En todo escrito dirigido a este Comité debe constar el nombre, DNI del capitán, así como el equipo al que representa.
3. El escrito deberá presentarse ante el Comité de Competición antes de las 48 horas siguientes a la celebración del partido, bien por e-mail o personalmente.
4. Pasado dicho plazo, el Comité no admitirá ningún escrito.

INSTRUCCIONES ADICIONALES

El Fútbol sala es un deporte competitivo, y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los jugadores deben respetar las Reglas de Juego del Fútbol Sala y los principios del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión.

-Juego brusco grave

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva brutalidad contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o los lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente será culpable de juego brusco grave.

-Conducta violenta

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutalidad contra un compañero o cualquier otra persona.

-Infracciones contra el portero

Se recuerda a los capitanes que:

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

-Cubrir el balón

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con un tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

-Mano intencionada

Se recuerda a los capitanes que la mano intencionada se castiga generalmente con un tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área penal y tarjeta amarilla.

-Malograr una oportunidad manifiesta de gol

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con mano intencionada un gol o malogre una oportunidad de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

-Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- Toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba.
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón.

-Sujetar a un adversario

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- Se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedir que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición ventajosa.
- Se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario.

-Aplicación de ventaja

Cuando un equipo ha sumado cinco faltas acumulativas y comete una falta sancionable con tiro libre directo o penal, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro libre directo o penal.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto, los árbitros deberán procurar aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contra el que se ha cometido la infracción.

-Lanzamiento de tiros libres

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si no observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

-El tiro penal

Es una violación de las reglas colocarse a menos de 5 m. del punto penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se pateo el balón.

-El tiro desde el punto de 10 metros, penal y tiros libres directos sin barrera

Es una violación de las reglas colocarse el guardameta a menos de 5 m. del balón antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se sitúa fuera de su área penal antes de que se golpee el balón con el pie.

Cualquier otro jugador, exceptuando el ejecutor, deberá situarse por detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta, fuera del área penal y a 5 m. del balón hasta que esté en juego.

-Infracciones de guardametas

Se recuerda a los capitanes que los guardametas no pueden retener el balón en las manos o en sus pies (dentro de su mitad de superficie de juego) más de cuatro segundos. Todo guardameta culpable de esta infracción será sancionado con un tiro libre indirecto.

-Infractores persistentes

Los árbitros deberán apuntar las faltas cometidas por cada jugador, cuando cometa 4 faltas avisarle de su posible expulsión si comete otra falta más. Las faltas se acumulan durante todo el partido.

-Comportamiento frente al equipo arbitral

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego del Fútbol Sala, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras las decisiones del equipo arbitral deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

-Simulación

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción.

-Retrasar la reanudación del juego

Los árbitros amonestarán a jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde el lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición.
- Jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.

-Celebración de un gol

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

En este caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- Se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.

-Equipamiento básico de los jugadores

Guardametas:

- Cada guardameta usará colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros.
- Si el color de las camisetas de los dos guardametas es igual y ni uno ni otro tiene otra camiseta para cambiarla, el árbitro permitirá que el juego comience.

Jugadores:

- Deberán ir con una camiseta del mismo color, el cual deberán comunicar a la organización cuando den el nombre y teléfonos de los jugadores.

ACLARACIONES SOBRE REGLAMENTO

-Saque de banda y penal

El atacante saca sobre la portería contraria y sobre la misma línea de gol la intercepta un defensa con la mano. La sanción técnica está clara, libre directo dentro del área, penal. Pero la disciplinaria es sólo amarilla porque no es ocasión manifiesta de gol, pues no se puede conseguir gol directamente desde un saque de banda.

-Protestas de los miembros del banquillo

Si cualquier jugador reserva se dirige al árbitro para protestar será sancionado con cartulina amarilla y no será falta acumulativa. En caso de que tenga que interrumpirse el juego para sancionar la protesta será reiniciado con un tiro libre indirecto contra el equipo del jugador infractor, que se efectuará en el lugar donde se encontrase el balón en el momento de la interrupción.