



REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

REGLA 1.- NÚMERO DE JUGADORES.

- El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores en cancha, uno de los cuáles jugará como guardameta. Podrá haber un máximo de siete jugadores en el banquillo.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar las veces que quiera. Menos si tiene tarjeta roja que lo denomina como expulsión

REGLA 2.- EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.

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

- Camiseta (**UNIFORMIDAD**)
- Pantalón en algunos casos porteros pantalón
- Medias. (**CARÁCTER OBLIGATORIO**)
- Espinilleras o canilleras. (**CARÁCTER OBLIGATORIO**)
- Calzado óptimo

REGLA 3.- EL ÁRBITRO (un principal y un secundario).

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.
- Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido por **CUALQUIER TIPO DE RIÑA O INSULTO EL CUAL PUEDA VERSE EXPUESTO**.
- El reglamento general se usará *el de fútbol sala FIFA*.

REGLA 4.- LA DURACIÓN DEL PARTIDO.



El partido durará dos tiempos iguales de 18 minutos *DE RECORRIDO* cada uno. El tiempo entre los dos períodos no durará más de 5 minutos.

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

REGLA 5.- 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.

REGLA 6.- 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. de persistir el empate se cobrarán tiros penalti para definir el clasificado a la siguiente ronda.

REGLA 7.- 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
- 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.

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. Decisión del juez.
- 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.

IMPORTANTE

- **CUALQUIER ACTO DE VIOLENCIA PUEDE GENERAR LA EXPULSIÓN DEL TORNEO DEL JUGADOR.**
- **SI HAY BATALLA CAMPAL PODRÍAN QUEDAR ELIMINADOS LOS DOS EQUIPOS.**
- **EL EQUIPO QUE PIERDA POR WO (NO SE PRESENTE) QUEDARÁ ELIMINADO DEL TORNEO.**

REGLA 8.- INFORME POR SANCIÓN

Todo jugador expulsado tendrá sanción la siguiente fecha, según la gravedad del informe que entregue el árbitro.

Si el reporte del árbitro incluye batalla campal los dos equipos quedarán expulsados del torneo.

REGLA 9.- 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. (7 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 5mt mínimo.

REGLA 10.- 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 la maya del techo.

REGLA 11.- SISTEMA DE JUEGO.

Se realizará un todos contra todos en tres partidos iniciales para poder generar un ranking, en el cual se enfrentarán el primero con el último y así sucesivamente hasta tener un fixture de eliminación directa hasta tener al campeón.

Este fixture tendrá modificaciones dependiendo del número de equipos inscritos.

ACLARACIONES

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 un radio de 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego.



RECOMENDACIONES GENERALES:

1. Es importante asistir a las competencias habiendo comido algo por lo menos hora y media antes de la competición, es importante consumir alimentos ricos en carbohidratos.
2. Si algún participante toma de forma regular algún medicamento prescrito debe hacerlo según recomendación médica (asma, diabetes, hipertensión entre otros)
3. Es importante portar el documento de identidad, carnet del colegio y de la EPS.
4. La hidratación es fundamental antes, durante y después de la competencia.
5. Tener mucho cuidado con los objetos personales, la institución **NO RESPONDE POR ROBOS O OBJETOS PERDIDOS**.
6. No se permite el ingreso a zonas delimitadas en la institución.
7. No se permite el ingreso de mascotas a la institución
8. Recomendamos el vocabulario con el personal de apoyo
9. *Está prohibido el consumo de alcohol o sustancias psicoactivas dentro y fuera de la institución.*