



REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA

1. Número de jugadores

Juegan cinco jugadores por equipo (cuatro y el portero), aunque se puede disponer de un número ilimitado de jugadores inscritos siempre que tengan la correspondiente ficha de jugador que los acredite.

2. Equipación

Es obligatorio que todos los integrantes del equipo lleven la camiseta del mismo color con dorsal. No se puede jugar con botas de fútbol once ni con botas multitacos grandes.

En caso de coincidencia o confusión en los colores entre dos equipos, el equipo visitante es el que tendrá que utilizar los petos facilitados por la Organización.

3. Duración del partido

La duración de un partido es de 20 minutos por parte sin detener el tiempo, con 3 minutos de descanso entre las dos partes. El tiempo solo se para si el árbitro lo considera oportuno (lesiones, apagón de luz, etcétera).

Cada equipo puede solicitar un tiempo muerto de 30" en cada parte, cuando tiene la posesión de la pelota y antes del minuto 15 de cada parte, si bien no se para el reloj. También se concede tiempo muerto si se pide antes del minuto 15 pero la posesión de la pelota se recupera entre los minutos 15 y 20.

4. Comienzo del partido

Para empezar el partido hace falta que cada equipo disponga, como mínimo, de tres jugadores de campo más el portero. Si no es así, el equipo con inferioridad numérica se considera no presentado y es penalizado con:

- Pérdida de puntos
- Pago del importe total del partido (su parte más la del contrario).

En caso de que ambos equipos infrinjan la norma, serán penalizados con la pérdida del partido y cada uno pagará su parte correspondiente.

La espera máxima para que el partido se juegue íntegramente es de 5 minutos. A partir de este momento, el árbitro descuenta tiempo del partido en proporción igual del tiempo de retraso. Sin embargo, a partir del minuto 10 el equipo que se encuentra al terreno de juego en condiciones de empezar el partido puede optar por:

- Disputar el partido con los puntos en juego, sin que el partido se retrase más de 5 minutos sobre la hora prevista para el final. En este caso, cada equipo paga su parte.
- Ganar el partido y acordar un partido amistoso contra el rival. En este caso, cada equipo paga su parte y se da como ganador el equipo que ha llegado puntualmente, el resultado será 3-0.
- Ganar el partido y que el coste total del partido quede a cargo del rival, que tiene derecho a utilizar exclusivamente el terreno de juego hasta la hora prevista para el fin del partido. A efectos clasificatorios, se aplica la misma normativa que en el subapartado anterior.

5. Cambios

Se pueden realizar todos los cambios que los equipos requieran. Se deben hacer sin detener el juego, por el centro del campo y sin necesidad de avisar al árbitro. El portero sólo se puede cambiar una vez por parte, con autorización previa del árbitro y cuando el equipo tiene posesión del balón.

6. Banquillo

Solo pueden sentarse en el banquillo los reservas y un acompañante, sea jugador o no, el cual tiene que mantener un comportamiento correcto; en caso contrario puede ser expulsado por el árbitro. Esta persona deberá acreditarse pidiendo una ficha a la organización.

7. Faltas / Infracciones

- a) Todas las faltas se sancionan con libre directo excepto la cesión al portero y pitar cinco segundos por retención de pelota del jugador o portero.
- b) La falta solo se puede lanzar cuando el árbitro lo ha autorizado. En caso contrario, se repite el lanzamiento. Si se reincide, la infracción se penalizará con tarjeta amarilla. En este sentido, si se solicita barrera, la falta no se puede ejecutar hasta que el árbitro lo autoriza y la infracción se castiga con tarjeta amarilla.
- c) Las faltas cometidas dentro del área que por su naturaleza no sean penalti se ejecutan al límite de esta, en el lugar más próximo a la infracción.
- d) Se permitirá jugar en el suelo siempre y cuando no se ponga en peligro al jugador contrario y se penalizará con Falta siempre que el árbitro lo considere oportuno.
- e) La barrera se coloca a 5 metros de distancia.
- f) Todas las faltas son acumulativas excepto:
 - La cesión al portero, que se sanciona con saque de banda.

- La detención de la pelota por parte del portero durante 5" dentro del área, que se sancionará con servicio de banda.

- El portero podrá recibir, sólo una vez, el balón a pase de un compañero de su mismo equipo en su propio campo, una vez recibido el balón no podrá cogerla con la mano (ni siquiera dentro de su área). En caso de cogerla con las manos, implicaría una falta no acumulativa y se procederá al saque de banda a la altura de la jugada, a favor del equipo contrario.

- El portero dispondrá de 5" para jugar con el pie en su propio campo y no podrá recibir un nuevo pase a no ser que toque el balón un jugador del equipo contrario.

- En caso de que el portero se sume al ataque en la otra mitad de campo (jugador de 5) tiene total libertad para recibir el balón las veces que quiera. Si vuelve a su mitad de campo, tendrá las normas anteriormente mencionadas.

El portero podrá poner el balón en juego siempre con las manos, pudiendo hacer un autopase poniendo el balón fuera de área. Siempre teniendo en cuenta los 5" para realizar un pase o chute, para que no sea señalado como falta. También tiene la posibilidad de ponerlo en juego pasando el balón a la otra mitad de campo y esta acción estará totalmente habilitada.

El árbitro tiene que avisar al equipo que acumule 5 faltas y pitar doble penalti a partir de la sexta falta incluida. En el segundo tiempo se parte de 0 faltas.

g) Se contempla la ley de la ventaja y la falta se acumula.

h) Se dispone de 5" para poner la pelota en juego, ya sea a banda, córner, falta o servicio de portería. En caso de que se supere este tiempo, se concede la pelota al equipo contrario y no es falta acumulativa.

i) Si un jugador está dentro del área propia con la pelota controlada durante más de 5 segundos, su equipo es penalizado con un servicio de banda a favor del rival. No es falta acumulativa.

8. Penalti / Doble Penalti

a) El penalti se considera lanzamiento libre directo.

b) En los lanzamientos de penalti y doble penalti los jugadores se tienen que colocar 3 metros detrás de la pelota.

c) Los lanzamientos se tienen que hacer hacia delante, sin posibilidad de pasar la pelota a ningún compañero.

d) Si el balón toca el palo o el larguero y vuelve al campo, no la puede rematar el mismo jugador que ha hecho el lanzamiento. Si lo hace, se penaliza con servicio de banda a favor del equipo contrario. Sí que puede rematar si el portero la rechaza.

e) En caso de penalti, el portero se tiene que situar en la línea de gol y no puede desplazarse sobre esta mientras el adversario no ha chutado. Si es doble penalti, se puede situar a 2 metros de la línea de gol.

f) El doble penalti se lanza desde la línea de 12 metros.

9. Portero

- a) Al parar la pelota dentro del área con las manos puede ponerla en juego él mismo con el pie, dentro o fuera del área. Fuera de esta se considera un jugador más.
- b) Dentro del área no puede recibir la pelota dos veces seguidas por parte de algún jugador de su mismo equipo, excepto que el balón haya sido interceptado por un contrario. La infracción (cesión) se penaliza con servicio de banda a favor del equipo contrario tan cerca como sea posible de la frontal del área. No es falta acumulativa.
- c) La retención de la pelota por parte del portero durante más de 5" se penaliza con servicio de banda a favor del equipo contrario. La infracción se ejecuta tan cerca como sea posible de la frontal del área y no es falta acumulativa.

10. Servicio de córner y saque de banda

- a) Los servicios de córner y de banda se sacan con las manos.
- b) No es válido el gol directo de saque de banda o de córner sin que la toque ningún jugador.
- c) Si la pelota entra a la portería (en un lanzamiento de córner o servicio de banda) y solo la toca el portero, se invalida el gol y se repite el servicio de córner.
- d) Cuando en los lanzamientos de córner o banda el jugador tarda más de 5" o saca mal, la pelota pasa a poder del equipo contrario, que saca de banda. En caso de servicio de córner, saca el portero. No es falta acumulativa.

11. Servicio de centro de campo

- a) El saque inicial se hace hacia delante, después de que el árbitro pite y no se puede marcar gol directo salvo que un compañero haya tocado antes la pelota.
- b) Los jugadores del equipo contrario se sitúan en su campo y fuera del círculo central, a tres metros de distancia. Solo pueden tocar la pelota cuando ha salido del círculo central o bien cuando han pasado 5".

12. Tarjetas y sanciones

- a) **AMARILLA**: Amonestación.
- b) **AMARILLA + AMARILLA**: Expulsión del jugador con posibilidad de cambio.
- c) **AZUL**: Expulsión directa con posibilidad de cambio. Implica como mínimo, un partido de sanción que se cumple en la jornada siguiente.
- d) **ROJA**: Expulsión sin posibilidad de cambio. Implica, como mínimo, 2 partidos o más (se estudiará el motivo de la expulsión) de sanción que se cumplen consecutivamente en las siguientes jornadas.
- e) La ACUMULACIÓN DE CINCO TARJETAS **AMARILLAS**: Implica un partido de sanción que se cumple en la jornada siguiente a aquella en que fue sacada la quinta tarjeta.

f) Los jugadores expulsados con tarjeta azul o roja tienen que abandonar el terreno de juego y se tienen que dirigir al vestuario. En caso de negarse, el árbitro puede suspender el partido y sancionar con la pérdida de los puntos el equipo infractor.

g) ANEXO ARBITRAL: El Comité de Competición puede sancionar un jugador según lo que ha sucedido durante el partido o al acabar este sin necesidad que haya sido amonestado por el árbitro.

13. Puntuación

a) PARTIDO GANADO: 3 puntos.

b) PARTIDO EMPATADO: 1 punto.

c) PARTIDO PERDIDO: 0 puntos.

d) En caso de empate entre dos equipos se tiene en consideración, por este orden, el siguiente:

- GOL AVERAGE PARTICULAR.

- GOL AVERAGE GENERAL (diferencia de goles a favor).

- El equipo que ha marcado más goles.

e) En caso de que se produzca un empate entre más de dos equipos:

- GOL AVERAGE GENERAL (diferencia de goles a favor).

- El equipo que ha marcado más goles.

14. Árbitro

a) El árbitro es la máxima autoridad hasta que los equipos abandonan el terreno de juego. Sus decisiones son irrevocables (durante y después del partido).

b) El responsable de árbitros es la figura que coordina y controla el colectivo arbitral. También se encarga de unificar criterios de reglamento, recoger y aclarar las dudas que los equipos tengan al respecto.

c) Se puede recusar un árbitro, para lo cual se tienen que argumentar los motivos en la hoja de recusación.

d) Si un equipo recusa un segundo árbitro, el primero lo puede volver a arbitrar.

ANEXO

Clic Sports, como organizadora de la competición y garante del cumplimiento de la presente reglamentación, podrá modificar cualquier de los apartados del reglamento y de la normativa cuando lo considere conveniente.