

## LIGA DE VERANO SUB-19 “CIUDAD DE POZOBLANCO 2021”

### “RESUMEN DE NORMAS TÉCNICAS EN FUTBOL-SALA”

#### ¿CÓMO SE COMIENZA EL PARTIDO?

La elección de campo del saque de comienzo se sorteará mediante una moneda. El juego comenzará con un saque a balón parado en el centro del terreno, en dirección al campo contrario. Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo.

#### DURACIÓN DEL PARTIDO

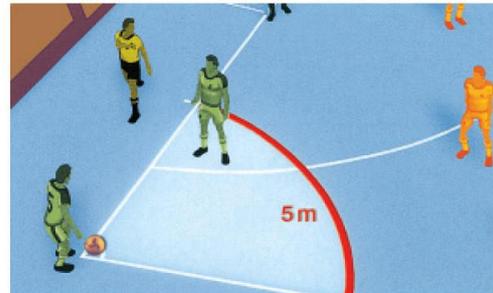
El partido tendrá 2 tiempos de 20 minutos (sin parar el tiempo, a no ser que el árbitro lo estime oportuno) cada uno, con un descanso de 5 minutos entre ellos. Los equipos tienen derecho a un tiempo muerto en cada parte, no acumulable, de 1 min cada uno.

#### NÚMERO DE JUGADORES

Cada equipo puede inscribir en el acta hasta 10 jugadores como máximo. El partido tiene que comenzar con 5, 4 o 3 jugadores de campo, si por expulsión se quedara un equipo con menos de 3 jugadores, los árbitros deben suspender el partido y darlo por perdido al equipo que tenga menos de 3 jugadores, por 3-0. Se puede realizar un número indeterminado de cambios.

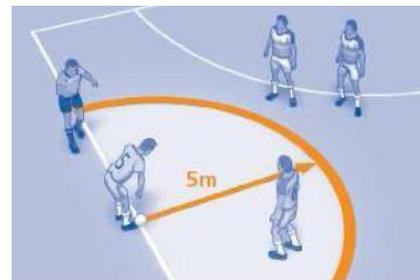
#### SAQUE DE ESQUINA.

El saque de esquina se realizará desde la esquina más cercana al lado de fondo por el que salió el balón. Se realizará con el pie. Tanto en el saque de banda como en el de esquina los adversarios se situarán a 5 metros de distancia del balón. Se puede anotar un gol directamente desde el saque de esquina. El balón debe ser puesto en juego en 4 segundos y el jugador que saca no puede volver a tocar el balón hasta que no lo haya tocado otro jugador, sino se concederá un tiro libre indirecto desde donde se ha producido la infracción.



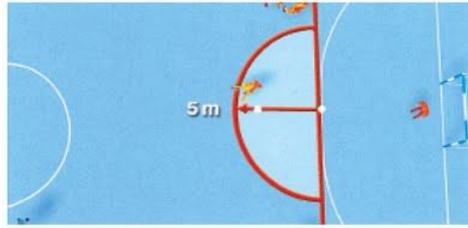
#### SAQUE DE BANDA.

El saque de Banda se realizará con los pies dejando el balón sobre la línea de banda en el lugar del campo donde salió. No se puede conseguir gol directamente desde un saque de banda. El jugador se situará fuera del terreno de juego o con una parte del pie sobre la línea de banda. Los adversarios deben estar a un mínimo de 5 metros de distancia, si al sacar un adversario está a menos distancia se le amonestará. El balón debe ser puesto en juego en 4 segundos y el jugador que saca no puede volver a tocar el balón hasta que no lo haya tocado otro jugador, sino se concederá un tiro libre indirecto desde donde se ha producido la infracción.



## EL PENALTI

Se lanzará desde el punto de penalti (a 5 metros), y todos los jugadores/as, excepto el portero/a y el lanzador/a deben de situarse a una distancia mínima de 5 metros por detrás del balón. El portero/a deberá permanecer debajo de la portería, sin mover los pies, hasta que el balón esté en juego (hasta que sea golpeado). Si un jugador del equipo defensor infringe las reglas y no ha marcado gol, se repite el saque, pero si se ha marcado gol no se repite. Si es el jugador que ejecuta el que infringe las reglas y marca gol, se repetirá el saque, pero si no marca gol, se concede un tiro libre indirecto para el equipo defensor.



## DOBLE PENALTI

Cuando un equipo es sancionado con más de cinco faltas acumulativas, la siguiente falta se castigará con un lanzamiento libre desde el punto de doble penalti situado a 10 metros o sin barrera. Hay que realizar el tiro directamente a puerta, en ningún caso se puede pasar a un compañero. Si un jugador del equipo defensor infringe las reglas y no ha marcado gol, se repite el saque, pero si se ha marcado gol no se repite. Si es el jugador que ejecuta el que infringe las reglas y marca gol, se repetirá el saque, pero si no marca gol, se concede un tiro libre indirecto para el equipo defensor.

## ¿CÓMO SE CONSIGUE UN GOL?

Se consigue un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño.

## ¿CÓMO SE JUEGA EL BALÓN?

Se puede tocar, golpear o lanzar con cualquier parte del cuerpo, excepto con las manos. Se permite dar al balón todos los toques que queramos, pasarlo, lanzarlo o golpearlo.

No se permite: Tocar o controlar el balón con las manos o brazos (sólo el portero dentro de su área). Se puede jugar con un jugador más de campo que sustituye al portero y que tendrá una camiseta de distinto color a sus compañeros/as.

## REGLAS DEL PORTERO

El portero debe de realizar el saque de inicio de juego antes de 4 segundos. Si tarda más, se sancionará con un libre indirecto desde el punto más cercano de la línea de meta.

El portero no puede atrapar el balón con las manos fuera del área.

El portero no puede atrapar el balón con las manos si algún compañero/a de campo se lo cede.

El portero no podrá recibir el balón de un compañero dos veces seguidas, si lo podrá recibir las veces que quiera, si ha sido tocado por un jugador contrario antes.

El portero/a puede jugar el balón con el pie dentro de su mitad del campo un máximo de 4 segundos.

El portero puede realizar un saque con la mano que traspase la línea del centro del campo. Pero nunca valdrá un gol si viene directamente precedido de un saque de meta o con la mano.

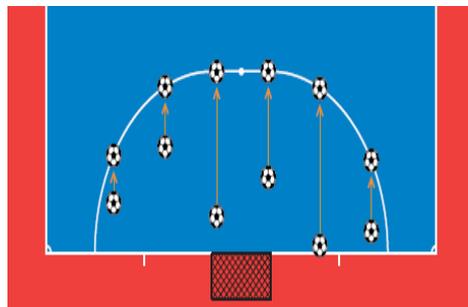
## FALTAS E INCORRECCIONES:

- Se concederá tiro libre directo en los siguientes casos:
  - o Dar o intentar dar una patada a un adversario.
  - o Poner o intentar una zancadilla a un contrario.
  - o Saltar o tirarse sobre un adversario.
  - o Cargar o golpear de forma peligrosa sobre un adversario.
  - o Sujetar a un contrario o impedirle la acción de jugar el balón.
  - o Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
  - o Escupir a un contrario.
  - o Golpear o lanzar el balón con la mano o el brazo separado del cuerpo (exceptuando al portero dentro de su área).

Los tiros libres directos se lanzarán desde el lugar de la infracción. Si el ejecutor toca por segunda vez o tarda más de 4 segundos, antes de pedir pasos, se sancionara con libre indirecto a favor del equipo contrario, desde el mismo lugar. Si la falta se comete dentro del área por el equipo defensor será castigada con penalti. Los adversarios se sitúan a 5 metros de distancia del balón. Todos los tiros libres directos son acumulativos, en el sexto tiro libre se puede lanzar doble penalti o lanzar sin barrera. En caso de dejar la ley de la ventaja, posteriormente se señalará falta posterior a la mesa para el equipo infractor.

- Se concederá un tiro libre indirecto en los siguientes casos:
  - o Jugar de forma peligrosa.
  - o Obstaculizar el avance de un contrario.
  - o Impedir que el portero saque de meta.
  - o Simular cualquier falta o acción, para engañar al árbitro.
  - o Cometer cualquier infracción que obligue a detener el juego para amonestar o expulsar a un jugador.
  - o Cualquier infracción del portero en las reglas descritas anteriormente. Exceptuando la de tocar el balón con las manos fuera del área, que se concederá un tiro libre directo al equipo contrario.

Los tiros libres indirectos se lanzarán desde el lugar de la infracción. Si el ejecutor toca por segunda vez o tarda más de 4 segundos, antes de pedir pasos, se sancionará con libre indirecto a favor del equipo contrario, desde el mismo lugar. Si la falta se comete dentro del área por el equipo defensor, la infracción se sacará desde el punto más cercano sobre la línea del área de meta. Los adversarios se sitúan a 5 metros de distancia del balón. En todos los tiros libres indirectos deben participar dos jugadores del equipo ejecutor como mínimo. No son faltas acumulativas.



- Un jugador será amonestado con tarjeta amarilla en los siguientes casos:
  - o Desaprueba con palabras o acciones las decisiones del árbitro.
  - o Infringe repetidamente las reglas de juego.
  - o Retrasa la reanudación del juego.
  - o No respeta las distancias reglamentarias en los saques del contrario.
  - o Entra en la superficie de juego sin permiso de los árbitros.
  - o Realizar mal una sustitución.
  - o Abandona la superficie de juego sin permiso de los árbitros.

- o Simulación de cualquier acción.
- Un jugador será amonestado con tarjeta roja en los siguientes casos:
  - o Por conducta antideportiva:
    - Juego brusco grave.
    - Conducta violenta.
    - Escupir a cualquier persona.
    - Emplear lenguaje o gestos groseros y obscenos.
  - o Impedir con mano intencionada un gol.
  - o Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con un tiro libre o un tiro penal.
  - o Recibir una segunda tarjeta amarilla en el mismo partido.

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar, ni podrá sentarse en el banquillo de sustitutos. Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, salvo si marca un gol el equipo contrario antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso se aplicarán las siguientes disposiciones:

- ✓ Si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores.
- ✓ Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- ✓ Si cinco jugadores se enfrentan a tres o cuatro jugadores, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores
- ✓ Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- ✓ Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

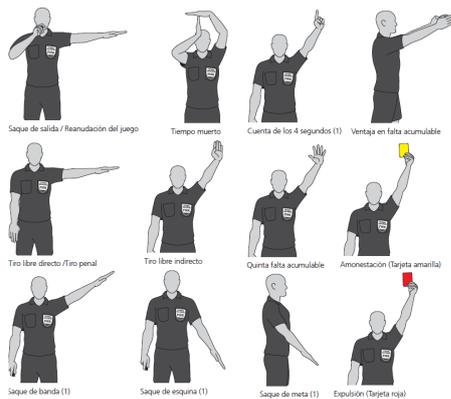
#### ÁRBITRO Y CRONOMETRADOR:

Cada partido será controlado por un árbitro principal y un cronometrador que tendrán la autoridad total para hacer cumplir las reglas de juego en dichos encuentros, teniendo en cuenta que sus decisiones sobre hechos relacionados con el juego son definitivas. Si el árbitro y el cronometrador observan que una decisión es errónea pueden modificarla siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido. Si ocurre un desacuerdo entre ambos, prevalece la decisión del árbitro principal. El cronometrador se colocará en el lado opuesto del árbitro principal a la altura de la línea de medio campo, en la mesa. Dispondrá de un cronometro, silbato, reglas de juego y el acta del partido. El cronometrador deberá realizar las siguientes funciones:

- Poner en marcha el cronometro al inicio y detenerlo si el árbitro principal se lo indica.
- Registro de faltas.
- Registro de número de los jugadores que marcan goles.
- Registro y control de tiempos muertos.
- Aviso de la quinta falta.
- Control del equipamiento de los jugadores.
- Control de los balones.
- Organización de los banquillos y su disciplina.

## SEÑALIZACIÓN ARBITRAL

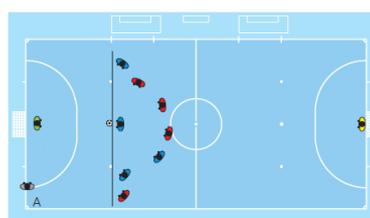
Señales que únicamente hace uno de los árbitros



## SITUACIONES ARBITRALES



PENALTI



DOBLE PENALTI



TANDA DE PENALTI

## DIMENSIONES Y ZONAS DEL TERRENO DE JUEGO

