

 	Sub22 Futbol Sala
	Reglamento

La organización se reserva el derecho de solucionar cualquier circunstancia anómala, no contemplada en esta normativa. Todos sus acuerdos serán de carácter vinculante.

A	OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS
----------	------------------------------------

1. Los requisitos necesarios e imprescindibles para la inscripción son los siguientes:
 - Tener cumplidos los 16 años y nunca más de 22 años.
 - Aceptar las normas y reglas establecidas para este campeonato.
 - No estar sancionado en ediciones anteriores para poder participar en el campeonato.
2. Se ruega a todos los equipos participantes que eviten los malos modales, erradiquen todo tipo de violencia y se muevan por principios de ética deportiva, debiendo prevalecer en todo momento el buen ambiente deportivo entre todos los participantes.
3. Los partidos se jugarán en el Polideportivo “Miguel Induráin” de Corella.
4. Los equipos entrarán en la pista una vez concluido el partido anterior. Permanecerán en los banquillos: los jugadores de reserva, el entrenador y el delegado.
5. Cada equipo presentará una lista de jugadores. Constarán un mínimo de **8 jugadores** y como **máximo 12**. Antes de comenzar la liguilla para cada equipo, podrán borrar aquellos inscritos con anterioridad y que se sepa que no van a participar durante el campeonato. Asimismo, y **sólo durante la liguilla**, se podrá completar la lista de jugadores hasta un máximo de 12, únicamente rellenando los huecos existentes.
6. Todos los integrantes de cada equipo, llevarán la misma indumentaria (al menos las camisetas) y con su correspondiente número. Si dos equipos coinciden en su indumentaria, el equipo que juega como visitante utilizará petos.
7. Los jugadores de cada equipo que vayan a jugar deberán aportar el **DNI** o **carne de conducir** para su identificación en **TODOS** los partidos.

B	REGIMEN SANCIONADOR
----------	----------------------------

Para el jugador

1. Se sancionará con falta directa y acumulativa las siguientes infracciones:

<ul style="list-style-type: none"> - Dar o intentar dar una patada a un adversario. - Poner una zancadilla a un contrario, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él. - Saltar sobre un adversario. - Cargar violenta o peligrosamente sobre un adversario. - Golpear, intentar golpear o escupir a un adversario. - Sujetar a un adversario. - Empujar a un adversario. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jugar el balón con la mano o el brazo (excepto el portero dentro de su área). - Deslizarse para tratar de jugar el balón que está controlado y es jugado por un contrario. No se considerará falta el deslizamiento que tenga por objeto, interceptar o cortar la trayectoria del balón en un pase o tiro de un contrario o compañero, siempre que el balón no esté controlado por un contrario.
---	---

2. El jugador será objeto de expulsión del terreno de juego por:

<ul style="list-style-type: none"> - Ser culpable de juego brusco grave. - Escupir a un adversario o a cualquier otra persona. - Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ser culpable de conducta violenta grave. - Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta (muy clara) de gol. - Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.
--	---

3. Las tarjetas amarillas serán sancionadas:

- Al jugador que se le muestren dos tarjetas amarillas en el mismo partido, será expulsado con tarjeta roja y no podrá participar en el siguiente partido. El equipo se quedará con un jugador menos durante dos

minutos. Si este periodo, el equipo rival marcara un gol, podrán recuperar a un jugador. Si ambos equipos juegan con 4 y se marca gol, seguirán igual.

- Al jugador que acumule tres tarjetas amarillas a lo largo del campeonato será sancionado con un partido. No hay “limpia” de tarjetas en ninguna fase del torneo.

4. Las tarjetas rojas serán sancionadas:

Al jugador que se le muestre tarjeta roja directa en un partido tendrá una **sanción mínima de un partido y una máxima de expulsión del torneo**, en los casos muy graves. El Comité de Competición (formado por el concejal delegado de Deportes, tres árbitros intervinientes en el torneo y el coordinador general del torneo) decidirá argumentadamente los partidos concretos de sanción en estos casos.

5. El deterioro del equipamiento municipal por parte de un jugador será sancionado con su **reposición económica por él mismo** sin menoscabo de otras medidas por aplicación del régimen sancionador del *Reglamento para la Utilización de Espacios Deportivos Municipales* (BON nº 184, 24 septiembre 2013). Esta vía sancionadora podría también activarse a los jugadores sancionados con tarjeta roja directa.

Para el equipo

6. Por cada amarilla de sus jugadores: 2 € de la fianza.
7. Por cada roja directa de sus jugadores: 5 € de la fianza.
8. Los equipos tendrán que estar en las instalaciones al menos cinco minutos antes de la hora de comienzo del partido. Se concede un máximo de 10 min de gracia tras la hora de comienzo del partido, pasado ese tiempo se dará considerará el equipo como no presentado.
9. Por no presentarse a jugar un partido o presentarse en número inferior a cinco jugadores. Pérdida de toda la fianza. La primera vez, se le dará el partido por perdido por 3-0, la segunda con expulsión de la competición (no se permitirá una demora de más de cinco minutos).

Cuando la expulsión de un equipo se produce durante la liguilla, los resultados del equipo expulsado serán anulados para no influir en la clasificación del grupo.

10. Por comportamiento grave de algún jugador contra el equipamiento municipal o el personal de la organización (árbitros, mesas, etcétera) se perderá toda la fianza, sin menoscabo de otras posibles medidas.

C	PREMIOS
----------	----------------

Primer equipo clasificado: trofeo, almuerzo y 500 €.	Tercer equipo clasificado: 80 y trofeo
Segundo equipo clasificado: trofeo, jamón y 200 €.	Cuarto equipo clasificado: trofeo

D	NOTAS
----------	--------------

1. Las reglas del juego que rigen este torneo serán las vigentes de fútbol sala nacional, salvo en las modificaciones que pudieran introducir el presente reglamento a las mismas.

Extracto fundamental de normas para el torneo

- No se podrá anotar gol directamente de saque de centro.
- El saque de banda se realizará con el pie. No vale gol directo. El balón estará inmóvil sobre la raya de banda y el ejecutor del saque deberá hacerlo desde fuera de la superficie de juego. Los jugadores defensores estarán a 5 m del balón. Si el saque es defectuoso o tarda 4 segundos sacará el equipo contrario.
- El saque de esquina se realizará con el pie pudiendo conseguir gol directo. El balón se colocará en el cuadrante de la esquina y los adversarios estarán a 5 m del balón. Si el saque es defectuoso se repetirá. Sin embargo si tarda 5 segundos sacará el equipo contrario desde su línea de meta.
- El saque de meta lo realizará el portero con la mano pudiendo pasar de medio campo. Si tarda 5 segundos en sacar se concederá al equipo contrario un tiro libre indirecto sobre la línea del área, en el lugar más cercano a la infracción. El portero nunca podrá tener en posesión el balón durante 4 segundos en su cancha. De ser así, el equipo contrario sacará un tiro libre indirecto en el lugar de la infracción.
- Se considerará tiro libre indirecto, si el portero **tras jugar el balón (posesión de balón)**, vuelve a recibirlo voluntariamente de un compañero sin que haya sido jugado o tocado por un contrario (la cesión se realizará por cualquier compañero independientemente de quien recuperó el balón).

Aclaración del termino “Tras jugar el balón”: implica posesión del balón, control del balón. **NO IMPLICA RECHACE DE BALÓN.**

- Se considerará tiro libre indirecto si el portero toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
 - El portero puede recibir el balón con el pie o con la mano si le es cedido con cualquier parte del cuerpo menos con el pie.
 - A partir de la quinta falta acumulativa en cada parte se lanzará un libre directo desde 10 metros y sin barrera (tiro a 10m) o desde el lugar donde se cometió la infracción.
 - Tanto para los tiros libres indirectos como los tiros libres directos no podrán tardar 4 segundos en sacar o solicitar la distancia de la barrera al árbitro. En este caso sacará el equipo contrario en el mismo punto tiro libre indirecto.
 - Son tiros libres indirectos y por lo tanto no acumulativas: El juego peligroso. La obstrucción. Los 4 segundos del portero. Las cesiones al portero. Las sustituciones incorrectas. Demora de 4 segundos en los saques.
 - El equipo que se quede con 2 o menos jugadores por expulsión o lesión de los restantes se le dará el partido por perdido.
 - No existen tiempos muertos.
 - Todo jugador expulsado tendrá que abandonar el terreno de juego.
 - Si el balón toca el techo del pabellón, se reanudará el juego con un saque de banda para el equipo contrario en el punto más cercano a la línea de banda al lugar donde tocó el techo.
 - La única falta que se podrá lanzar una vez acabado el tiempo es el penalti o tiro a 10m.
2. Los partidos se jugarán a dos tiempos de **20 minutos cada uno a “tiempo corrido”**, con un descanso de 3 minutos. El árbitro puede detener el cronómetro en cualquier momento del partido para atender a un jugador lesionado o cualquier otra circunstancia que considere oportuno. A partir de cuartos de final, el último minuto de la segunda parte será a tiempo parado.
3. En caso de suspensión de un partido durante su celebración por causa de fuerza mayor, no se continuará y el resultado será el que refleje el marcador a la hora de suspensión.
4. En **caso de empate a puntos una vez concluida la liguilla**, se tendrá en cuenta:
- o Primero, el resultado obtenido del enfrentamiento particular entre los equipos igualados a puntos.
 - o Segundo, la diferencia de goles entre los equipos igualados a puntos.
 - o Tercero, goles a favor.
 - o Cuarto, el juego limpio (fair play). Tarjeta amarilla, 1 punto; doble amarilla/expulsión, 3 puntos, y roja directa, 5 puntos.
 - o De continuar empatados se resolverá a sorteo.
- A partir de la liguilla, los empates se resolverán por medio de penaltis. Se tirará una tanda de tres seguida de tandas de uno.
- Caso de empate en el partido de la final, se jugará una ÚNICA prórroga de cinco minutos. Las faltas acumuladas en la segunda parte del partido se mantendrán en la prórroga. Caso de persistir el empate, se lanzarán de nuevo penaltis, siguiendo el proceso del punto anterior.
5. El 3^{er} y 4^o puesto se resolverá con un partido una vez concluidos los partidos de semifinales según decidan los delegados de los respectivos equipos. Si este partido concluye en empate se resolvería por medio de una tanda de 3 penaltis.
6. La organización cuenta con un seguro de Responsabilidad Civil. La organización no facilitará seguro de accidentes a los participantes no haciéndose responsable de posibles daños o lesiones siendo de aplicación lo que la jurisprudencia denomina como “teoría del riesgo mutuamente aceptado”.
7. Los jugadores inscritos quedan informados de que sus datos personales se registrarán en un **fichero responsabilidad del Ayuntamiento de Corella**, con la finalidad de gestión deportiva. De sus datos personales almacenados, sólo se comunicarán en los casos en que sea exigido por Ley y para realizarle comunicaciones exclusivamente del torneo tanto ahora como en el futuro. Podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación y cancelación en el Servicio Deportivo Municipal, Plaza España, 1. CP. 31.591 Corella.
8. Los equipos, en el momento de entregar la inscripción, manifiestan que todos sus jugadores están en perfecto estado de salud e idoneidad para la práctica de este deporte durante la competición. Asimismo, los equipos y participantes, por el hecho de inscribirse, aceptan todas y cada una de las normas del presente Reglamento.