

NORMAS INTERNAS POR LA QUE SE REGISTRARÁ EL CAMPEONATO DE FUTBOL SALA LOCAL DE JIMENA. TEMPORADA
2009 – 2010

TELEFONOS.- Teléfonos de urgencias o interés
GUARDIA CIVIL 95640009/062
POLICIA LOCAL 956640064
C. S. URGENCIA 956670527/956641010

INSCRIPCIONES.- Las inscripciones se harán en pago único y no fraccionado

COMITÉ DE DISCIPLINA.- El comité de disciplina estará compuesto, por el Concejal de deportes, coordinador de deporte del Ayuntamiento, delegado, árbitro y anotador-cronometrador, el voto de calidad es del Concejal de deportes.

ÁRBITROS.- En los partidos que intervengan dos árbitros siempre habrá un árbitro principal

SAQUE DE CENTRO DE CAMPO.- El saque de centro de campo es una forma de iniciar o reanudar el juego: Al comienzo del partido. Tras haber marcado un gol. Al comienzo del segundo tiempo del partido. Al comienzo de cada parte del tiempo suplementario. Se puede anotar un gol directamente de un saque de centro de campo.

EL SAQUE DE META.- El balón será lanzado con las manos desde el área penalti por el guardameta. Antes de (4") segundos

El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penalti.

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

En un saque de meta el portero no puede echar el balón al suelo y jugarlo por segunda vez

Si el balón no es puesto en juego en un tiempo máximo de cuatro (4) segundos desde el momento en que el portero, encontrándose dentro del área se halle en posesión del balón, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario sobre la línea del área de meta, en el lugar más cercano a la infracción

CESION AL PORTERO.- El portero dentro del área no podrá recibir el balón de un compañero hasta que el mismo no haya traspasado la línea de centro o sea tocado por un jugador contrario, esto será sancionado con tiro indirecto desde el lugar del cual fue cedido. Fuera del área lo podrá recibir tantas veces como sea necesario, pero no lo podrá retener el balón más de cuatro (4) segundos mientras este dentro de su cancha.

INFRACCIONES/SANCIONES.- Si el balón no es lanzado directamente fuera del Área. Se repetirá el saque de meta.

El portero no podrá bloquear un balón con las manos echarlo al suelo y volverlo a recoger en su área esta infracción se castiga con libre indirecto desde la línea del área.

El portero no puede jugar el balón fuera del Área meterla dentro y cogerla con las manos, libre indirecto desde la línea del Área por la parte más cercana de donde se cometió la infracción.

Estas infracciones no son acumulativas.

EI SAQUE DE BANDA.- Se efectuará con el pie y NO vale gol directo, pero si el balón en su trayectoria tocase en algún Jugador incluido el portero el gol sería valido. El balón estará INMÓVIL sobre la línea de banda y el ejecutor tendrá que estar fuera del campo, aunque se le permite pisar la línea con uno de sus pies, sin sobrepasarla. Los jugadores defensores estarán a 5 METROS y si algún contrario interrumpe el saque se le sancionará con tarjeta amarilla y tiro LIBRE INDIRECTO. Si el saque de banda se ejecuta mal o se tardan más de 4 segundos, saca de banda el equipo contrario en el mismo lugar.

Se le puede pasar al portero pero no la podrá cogerla con las manos de lo contrario saca el equipo contrario desde donde se lanzó el saque de banda

EL SAQUE DE ESQUINA se efectuará con el pié y si vale gol directo. El balón estará INMOVIL sobre el cuadrante de esquina (si lo hubiere), si no fuera así, el balón tendrá que tocar las dos líneas que forman el ángulo recto de la esquina. Los jugadores defensores estarán a 5 METROS y si algún contrario interrumpe el saque se le sancionará con tarjeta amarilla y tiro LIBRE INDIRECTO. Si el saque de esquina se realiza mal, se REPETIRÁ el saque y si no se ejecuta en 4 segundos, se sancionará con un tiro LIBRE INDIRECTO en el cuadrante de esquina a favor del equipo contrario

TIRO DE PENALTI.- El balón se colocará en el punto penalti, El ejecutor del tiro penalti 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.

TIRO DOBLE PENALTI.- 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, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego,

TIEMPO DE JUEGO.-La duración de un partido será de dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido, con un descanso de cinco (5) minutos entre ambos, el reloj se podrá parar cuando él árbitro lo solicite por hechos que así lo requieran.

TIEMPO MUERTO.- Cada equipo dispone de un tiempo muerto de un (1) minuto de duración en cada periodo, estos tiempos no son acumulables, Ejemplo: (si no lo disfrutas en el 1er. Tiempo no podrás disponer de 2 tiempos muertos en la segunda parte). No se dispondrá de tiempo muerto en la prórroga.

- Para solicitar dichos tiempos, los capitanes en cancha se dirigirán al árbitros, mientras que los entrenadores y delegados lo harán al anotador-cronometrador

| | | |
|--|------------------------------|--|
| Un jugador expulsado no puede ser sustituido hasta después de 2 minutos de juego real desde su expulsión. Sí podrá hacerse si durante ese tiempo el equipo en superioridad numérica consigue gol; pueden darse las siguientes 5 situaciones: | | |
| Si están jugando 5 contra 4 | Equipo que juega con 5 marca | El equipo con 4 recupera al quinto jugador (5-5) |
| Si están jugando 5 contra 4 | Equipo que juega con 4 marca | Siguen igual |
| Si están jugando 4 contra 4 | Cualquier equipo marca | Siguen igual |
| Si están jugando 5 contra 3 | Equipo que juega con 5 marca | El Equipo con 3 recupera un jugador |
| Si están jugando 5 contra 3 | El Equipo con marca | Sigue Igual |
| Si están jugando 3 contra 3 | Un equipo marca | Sigue Igual |

Las sanciones las impondrá el Comité de disciplina, nunca el Árbitro podrá anunciar a ningún jugador la sanción durante ni después de un encuentro, es imprescindible que en el acta se anoten todas las incidencias del partido.

Por dos (2) Tarjetas Amarillas en un mismo partido, un (1) partido de sanción

Las tarjetas se sancionarán de la siguiente manera: Por acumulación de 3 tarjetas Amarillas en 3 ciclos:

- 1° Ciclo 1 Partido de suspensión
- 2° Ciclo 2 Partidos de suspensión
- 3° Ciclo 3 Partidos de suspensión

Por Tarjeta Roja mínimo Un (1) partidos de sanción. El Comité tiene la potestad para ampliar esta sanción según la gravedad por la, que se muestra esta tarjeta.

Los partidos de sanción se cumplirán tanto en liga como en copa

CAMBIO DE HORARIO O FECHA.- **Para cambiar un partido de de hora o fecha, el equipo, necesitado de este cambio deberá de ponerse de acuerdo con el equipo oponente, mesa y árbitros, al menos con dos semanas de antelación.**

INFRACCIONES NO ACUMULABLES

Los 4 segundos del portero
Los 4 segundos del saque banda
Los 4 segundos del saque de esquina
Retrasar deliberadamente la reanudación del juego

INFRACCIONES SANCIONABLES CON TARJETA AMARILLA

Desaprobar con palabras o acciones.
Infringir persistentemente las Reglas de Juego.
Retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta.
La cesión al portero.

INFRACCIONES SANCIONABLES CON TARJETA ROJA

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:
Ser culpable de juego brusco grave.
Ser culpable de conducta violenta.
Escupir a un adversario o a cualquier otra persona.
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 penalti).
Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penalti.
Emplear lenguaje o gesticular de manera ofensiva, grosera y obscena.
Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

QUINTA FALTA.- A partir de la quinta falta, los árbitros sancionarán la falta sin aplicar la ley de la ventaja, excepto en el caso de ocasión manifiesta de gol.

Para todas las faltas hay que esperar que el árbitro pite, excepto en los saque de banda, saques de esquina y saque de meta.

DESLIZAMIENTOS

Se considera falta técnica, pudiendo llevar también sanción disciplinaria (según la gravedad de la acción), el hecho de deslizarse para tratar de jugar el balón que está controlado y es jugado por un jugador contrario. Se exceptúa de esta norma al portero dentro del área
No se considerará falta el deslizamiento que tenga por objeto, interceptar o cortar la trayectoria del balón en un pase o tiro de un adversario o compañero.
El deslizamiento para tratar de jugar el balón que está controlado y es jugado por un jugador contrario en el área excepto el portero), será penalti.

FALTA DE COMBATIVIDAD.- Cuando el árbitro aprecie falta de combatividad en uno de los dos equipos, dará el partido por terminado en ese instante, sancionando a este, con la pérdida del partido con un resultado de 1-0 y la pérdida de Tres (3) puntos en la clasificación general, Si fuese reincidente, por cualquier otro incidente este equipo será estudiado y podrá ser expulsado del campeonato.

Todo Equipo que durante el campeonato supere económicamente la Fianza depositada, esta diferencia tendrá que ser abonada para poder participar en el siguiente evento que organice el Ayuntamiento de Jimena de la Frontera

MAXIMO GOLEADOR.- El caso de que exista en una temporada premio al máximo Goleador solo se tendrá en cuenta los partidos de liga, nunca los partidos de copa.

ALINEACION INDEBIDA:

La alineación indebida contempla lo siguiente: Jugador Expulsado, Sancionado, no inscrito etc.

Cuando un jugador sea alineado en algunos de los casos mencionados y se compruebe que no es de mala fe, se resolverá a favor del oponente por un tanteo de 6-0 salvo que este hubiera tenido un resultado más favorable este sería el válido.

Si durante el encuentro se aprecia por parte de la mesa o árbitros la mala fe este será suspendido se resolverá a favor del oponente por el tanteo de seis goles a cero (6-0); salvo que éste hubiera obtenido, en el tiempo jugado hasta la suspensión, un resultado más favorable, en cuyo supuesto éste será el válido, al equipo que comete la inflación se le restaran Tres (3) puntos de su clasificación.

Si este equipo fuese reincidente, estudiado el caso puede ser expulsado del campeonato.

RECLAMACIONES:

El plazo máximo de las reclamaciones se harán una vez concluido el encuentro y antes de firmar el acta. Y para las incomparecencias las alegaciones se presentarán en la jornada siguiente en la mesa de anotadores. El plazo que tiene el comité para resolver, es hasta el miércoles siguiente inclusive.

FICHAJES Y N° DE JUGADORES:

Podrán inscribirse todos los mayores de edad. Igualmente y para favorecer la integración de las comunidades de inmigrantes, podrán jugar aquellos extranjeros que estén empadronado en el municipio de Jimena de la Frontera, presentando certificado de empadronamiento y fotocopia del pasaporte o N.I.E.

Todos los equipos podrán inscribir un máximo de doce (12) jugadores.

FICHAJES: Si un equipo tiene inscrito 12 jugadores y quiere hacer fichajes nuevos, lo puede hacer durante cualquier momento del campeonato, siempre y cuando estos jugadores no pertenezcan o hayan pertenecido a otro equipo, y dando de baja a tantos jugadores como fichajes se hayan hecho.

Solo queda permitido un máximo de Tres (3) fichajes por equipo y temporada

Si un equipo tiene inscrito menos de doce (12) jugadores al principio de la liga pueden ir inscribiendo jugadores hasta que cubran los doce (12), siempre y cuando estos no hayan pertenecido a otro equipo.

No queda permitido inscribir menos de cinco (5) jugadores

Cuando a un equipo le expulsen del Campeonato un jugador, este equipo se quedara con un jugador menos, el resto del campeonato (11)

Todos los Equipos deberán presentarse a jugar debidamente uniformados, se sancionará el cambio de dorsal durante el campeonato, el jugador que comience con un número o dorsal deberá mantenerlo durante todo el campeonato,

LA NO PRESENTACIÓN

La no presencia de un equipo en Tres (3) partidos consecutivos o alterno, sin razón de fuerza mayor supondrá la descalificación del campeonato. Si la descalificación es en la primera vuelta se les restan a todos los equipos los puntos que hubiesen conseguido en los respectivos enfrentamientos con este equipo, pero si es en la segunda cuando es descalificado solamente se restan los puntos disputados en esta segunda vuelta.

Nº DE JUGADORES EN UN PARTIDO

Para comenzar un partido los Equipos deberán de tener un mínimo de (5) jugadores sobre el terreno de juego, si esto no se cumple se concederán 10 minutos de espera, si persistiera esta falta, se le dará el partido por perdido por 6 a 0 y se le descontará Tres (3) punto de la clasificación. Si fuera en competición por eliminatoria este quedaría eliminado.

Si esta falta es debidamente justificada, EL COMITÉ DE DISCIPLINA decidirá la fecha y hora para jugar.

En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de Tres (3) jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).

Producida la reducción de un equipo a menos de Tres (3) jugadores (incluido el portero) el partido se resolverá a favor del oponente por el tanteo de seis goles a cero (6-0); salvo que éste hubiera obtenido, en el tiempo jugado hasta la suspensión, un resultado más favorable, en cuyo supuesto éste será el válido, al equipo que comete la infracción se le restaran un (1) puntos de su clasificación.

En el supuesto caso de esta reducción de jugadores ocurriera en ambos equipos al mismo tiempo, se suspenderá el partido restándole un (1) punto a cada equipo. Si este partido fuese por eliminatoria, el ganador se dilucidará en una tanda de cinco (5) penaltis por equipo, siendo jugados por los jugadores que quedasen en el terreno de juego en el momento de la expulsión.

CASO DE PRORROGA EN UN PARTIDO

Si hay prorroga, todas las faltas acumuladas durante el segundo período del partido continuarán acumuladas en el tiempo suplementario del partido

FUERZAS MAYORES QUE IMPIDAN JUGAR:

Se contempla como Fuerzas Mayores

Falta de fluido eléctrico (tiempo de espera una (1) Hora.)

Inundación, pista de juego impracticable y conlleve peligro de lesión para la práctica de Fútbol Sala, esto tendrá que ser corroborado por el Arbitro y Capitanes de ambos equipos.

Siempre que para comenzar o continuar una Jornada y se tenga que esperar un tiempo determinado, se comenzará jugando el primer partido, respetando el horario establecido, Si se tiene que suspender un partido por estos motivos se hará siguiendo el horario establecido.

CLASIFICACIÓN GENERAL:

La clasificación se regirá de los conceptos siguientes y por este orden.

- 1º Puntos conseguidos (PT)
- 2º Golaveraje particular
- 3º Diferencia de goles (goles a favor, menos, goles en contra (GF-GC=DF))
- 4º Mayor nº de goles a favor (GF)
- 5º Mayor nº de partidos ganados (PG)
- 6º Menor nº de goles en contra (GC)
- 7º Menor nº de partidos perdidos (PP)
- 8º Mejor clasificado en deportividad
- 9º Si con todo lo anterior persistiera el empate, se haría por sorteo

CLASIFICACIÓN A LA DEPORTIVIDAD:

ORDEN DE CASIFICACIÓN

- 1º Puntos
- 2º Tarjetas Amarillas
- 3º Tarjetas Rojas
- 4º Sanción económica

La clasificación a la deportividad se confeccionará con la siguiente puntuación.

| | | | | | |
|---------------------------|----|--------|---|----|------------------|
| Falta | 1 | punto | | | |
| Falta grave Equipación | 20 | puntos | | | |
| Falta de Dorsal | 10 | puntos | | | |
| Falta de Combatividad | 30 | puntos | y | 10 | Euros de sanción |
| Falta alineación indebida | 30 | puntos | y | 10 | Euros de sanción |
| Incomparecencia | 30 | puntos | y | 10 | Euros de sanción |
| Tarjeta Amarilla | 5 | puntos | y | 2 | Euros de sanción |
| Tarjeta Roja | 10 | puntos | y | 5 | Euros de sanción |

NOTA: Todos los equipos en el plazo de la inscripción tienen que presentar la lista de jugadores debidamente cumplimentada, y adjuntando la ficha individual de cada jugador debidamente cumplimentada, junto a la Fotocopia DNI., N.I.E. O pasaporte de cada uno de ellos.

CASO DE EMPATE A PUNTOS AL FINAL DE LA LIGA

1. **En las competiciones que se desarrollen por el sistema de puntos**, la clasificación final se establecerá con arreglo a los obtenidos por cada uno de los clubes contendientes, a razón de tres por partido ganado, uno por empatado y cero por perdido.

2. **Si al término del campeonato resultara empate entre dos clubes, se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra según el resultado de los dos partidos jugados entre ellos; si así no se dilucidase, se decidirá también por la mayor diferencia de goles a favor**, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición; de ser idéntica la diferencia, resultará campeón el que hubiese marcado más tantos.

3. **Si el empate lo fuera entre más de dos clubes se resolverá:**

*** Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.**

* Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente, los partidos jugados entre sí por los clubes empatados.

* Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato.

Las normas que establece el párrafo anterior se aplicarán por su orden y con carácter excluyente, de tal suerte que si una de ellas resolviera el empate de alguno de los clubes implicados, éste quedará excluido, aplicándose a los demás las que correspondan, según su número sea dos o más.

COPA

Las eliminatorias de la Copa se tomaran según la clasificación de la primera vuelta. Ejemplo: de haber 10 equipos se clasifican los 8 primeros y jugarían 1º contra 8º, 2º contra 7º etc...

EMPATE EN PARTIDOS POR ELIMINATORIAS (caso Copa)

El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penaltis.

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.

Lanzarán en primer lugar los jugadores que al término del encuentro estuviesen en el terreno de juego.

Si después de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún 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 penaltis, 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 penalti

Todos los jugadores elegibles, exceptuando el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.

El guardameta que es compañero del ejecutante deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penalti 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 penalti).

Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.

Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penalti, el árbitro se asegurará de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

Idéntica fórmula que prevé el punto anterior será de aplicación cuando se trate del partido final de un torneo por eliminatorias o de un encuentro suplementario para disolver un empate, dicho encuentro resolverá la situación.

NOTA: En Copa solo habrá prórroga en el partido final, resto de eliminatorias será por Penaltis.

COMO RESOLVER LA MEJOR CLASIFICACIÓN DE EQUIPOS EN DIFERENTES GRUPOS

Para resolver la clasificación, entre clubes o selecciones situados en igual puesto pero en diferente grupo de la misma división, se tendrá en cuenta:

El mayor coeficiente obtenido al dividir los puntos entre los partidos jugados.

El mayor coeficiente obtenido al dividir la diferencia de goles a favor y en contra, por los partidos jugados.

El mayor coeficiente resultante de dividir los goles a favor entre los partidos jugados.

La organización se reserva el derecho de alterar cualquier norma o planteamiento del campeonato si así lo creyese oportuno

LIGA LOCAL DE FUTBOL SALA 2009 2010

JIMENA DE LA FRONTERA (CADIZ)

REGLAMENTO INTERNO POR

EL QUE SE REGIRA ESTA LIGA

Concejalía de deportes del Exm. Ayuntamiento de Jimena de la Frontera (Cádiz)