RESUMEN REGLAS FUTBOL SALA MUNICIPAL

ANTES DEL PARTIDO

Los equipos deben estar en la cancha donde se va a disputar el partido 5 minutos antes del comienzo.
El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores de los cuales uno jugará como guardameta.
El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.
El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno de los dos equipos
Si a la hora de comienzo no hubiese número suficiente se esperará 5 minutos y si , pasado este tiempo, no se completase el equipo se dará por suspendido el partido por incomparecencia.
Todos los equipos deben llevar un balón.
En caso de coincidencia de colores de camisetas, el equipo mencionado en acta como visitante será el que se ponga petos.

NUMERO DE JUGADORES.-

El número máximo de jugadores en acta por equipo será de 12.

Un jugador que llega tarde puede apuntarse si no ha comenzado la 2ª parte. .

EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES.-

Equipamiento básico
El equipamiento básico obligatorio de un jugador está compuesto por camiseta y pantalón.
Todos los jugadores, excepto el guardameta, deben llevar la misma indumentaria y presentarse debidamente uniformados. perfectamente uniformados. Además es de OBLIGADO CUMPLIMIENTO llevar el número en la camiseta para evitar alineaciones indebidas, y suplantaciones de personalidad facilitando de esta manera al árbitro la identificación de los jugadores ya que deberán coincidir el número de camiseta con el que figura en acta.

Todos los jugadores excepto el portero deberán lucir camisetas del mismo color con la numeración correspondiente.
El árbitro no permitirá que ningún jugador actúe sin número y con camiseta distinta aunque sea del mismo color.

DURACION DEL PARTIDO.-

Dos tiempos de 20 minutos a reloj corrido. Descanso de 2 minutos. Solo se aumenta el tiempo para lanzar un penalti o tiro libre sin barrera.

INICIO Y COMIENZO DEL 2º TIEMPO.-

Vale el gol directo.

BALON EN JUEGO.-

Si golpea en techo, canastas, etc que estén dentro de la pista, se reanuda con saque de banda que ejecutará el equipo contrario del que tocó el balón el último.

GOL MARCADO.-

Debe traspasar el balón totalmente la línea de meta. Si la portería se hubiese movido y no hubiese el árbitro parado el juego, se concederá gol si entendemos que entra el balón por la posición teórica donde debería estar la portería.

FALTAS E INCORRECCIONES.-

Libre Directo y falta acumulativa.:

Será sancionado con libre directo y se acumulará la falta:
Dar o intentar dar una patada a un contrario.
Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario
Saltar sobre un adversario
Cargar sobre un adversario, incluso con el hombre
Golpear a intentar golpear a un contrario
Empujar aun contrario
Sujetar a un contrario
Escupir.
Hacer una entrada a un contrario para ganar la posición o la pelota , golpeando primero al contrario.
Jugar el balón con la mano si el árbitro considera que existe voluntariedad o corta claramente la posibilidad de que la juegue un contrario.

Libre indirecto:-
Será sancionado con libre indirecto sin ser falta acumulativa:

El juego peligroso.
Obstaculizar el avance de un contrario
Impedir que el portero saque con las manos.
La protesta si hemos parado el juego

Para el portero exclusivamente:
Si recibe el balón de un compañero y la toca o coge con la mano. Igual en el saque de banda.
Si no juega el balón (con la mano o pie) antes de 5 segundos.
Si lo juega con el pie en dos ocasiones seguidas cedido el balón de un compañero.

TARJETAS AMARILLAS Y ROJAS:

Solo se enseñan a jugadores titulares o sustitutos y nunca a los técnicos o delegados. A estos se les dice de palabra que están amonestados o expulsados.
Cuando se enseña tarjeta roja o doble amarilla se actúa así:
Si es un jugador que en ese momento está en pista , debe abandonar el campo y no entra sustituto antes de 2 minutos. Pasado este tiempo o SI EL EQUIPO QUE TIENE UNO MAS MARCA GOL, se reincorpora a la pista un nuevo jugador compañero del expulsado.
Si la expulsión es de un suplente, debe abandonar la pista y no podrá jugar más en el partido.
Siempre los expulsados deben irse fuera de la pista.

TIROS LIBRES.-

Directos
Para efectuar el saque hay que hacerlo antes de 4 segundos. No hay que pitar. Pide distancia el que saca. Si pide distancia no debe sacar.
Se pude conseguir gol directamente de los tiros libres directos .
Del indirecto no se consigue gol salvo que antes toque a cualquier jugador y sea la portería que sea.

FALTAS ACUMULATIVAS.-

Todas las faltas de libre directo son ACUMULATIVAS. Aunque se de la ventaja la falta será acumulativa. No son acumulativas de un tiempo para otro. El árbitro deberá avisar con gestos ostensibles que el equipo ha cometido su 5ª falta. En la SEXTA FALTA el equipo al que se la cometieron dispondrá de un TIRO LIBRE SIN BARRERA. Se ejecutará así. Si hay mas de 10 metros se lanzará sobre los 10 metros y si hay menos se puede elegir entre el punto en que se cometió la falta o en los 10 metros. No puede rectificar una vez a elegido posición de tiro. Todos los jugadores detrás del balón excepto el portero contrario.

PENALTY.-

Se identifica la lanzador. El portero no puede adelantarse pero si moverse.
Debe lanzarse hacia adelante aunque no es obligatorio a puerta y puede ser rematado por otro jugador. Todos (atacantes y defensores estarán por detrás del balón y a 5 metros por lo menos).
Al lanzar un penalti, tanto si se prolonga un periodo para lanzarlo o es durante el tiempo normal, los árbitros permitirán que el guardameta defensor pueda ser sustituido por otro jugador de campo o por un sustituto seleccionado, aunque en este caso se deberá seguir el procedimiento de sustitución.

SAQUE DE BANDA.-

Se saca con el pie. El lanzador no puede pisar la pista a la hora de sacar. Debe hacerlo o en 4 segundos. Dejar sacar. No vale gol directo de saque de banda.
Si saca mal sacará el contrario. Si se pide distancia y se saca mientras se mide TARJETA AMARILLA.
Si no se respeta la distancia impidiendo sacar será TARJETA AMARILLA. Si amaga para engañar al contrario TARJETA AMARILLA.

SAQUE DE META.-

Cuando sale por la línea de fondo habrá saque de meta.

SE SACA CON LA MANO.-Todos fuera del área. Nadir puede tocar hasta que no salga.

Si el portero toca dos veces seguidas sin salir repite saque. Lo mismo si la toca un compañero.
Si el adversario toca el balón sin salir TARJETA AMARILLA y se repite el saque.
Si el portero tras salir la pelota del área la vuelve a tocar sin que la toque nadie será LIBRE INDIRECTO don de ha tocado la pelota.

SAQUE DE ESQUINA.-

La misma formula de saque que para el saque de banda.
Se puede conseguir gol directamente.