



## CIRCULAR, Nº1. FÚTBOL-SALA REGLAMENTO TÉCNICO DE LA COMPETICIÓN

La Competición se desarrollará conforme al Reglamento Oficial de Competición de la Real Federación Española de Fútbol y conforme a las Reglas de Juego de Fútbol sala.

### SUPERFICIE DE JUEGO

Los partidos deberán jugarse en superficies lisas, libres de asperezas y que no sean abrasivas.

La superficie de juego será rectangular y estará marcada con líneas. Dichas líneas pertenecerán a las zonas que demarcan y deberán diferenciarse claramente del color de la superficie de juego.

Las dimensiones máximas y mínimas de la superficie de juego, así como las distancias del área de penal, segundo punto de penal, área de esquina, zona de sustituciones o metas, están especificadas en la Regla 1 de las Reglas de Juego de Fútbol sala (a partir de ahora RJFS).

### EL BALÓN

El Balón oficial será el facilitado gratuitamente por la Diputación de Valladolid a todos los equipos que se inscriban en la competición de acuerdo a las siguientes características:

- Categorías Prebenjamín, Benjamín y Alevín: tendrá una circunferencia entre 55 y 58 centímetros.
- Categorías Infantil y Cadete: tendrá una circunferencia entre 61 y 63 centímetros.

Será responsabilidad de los equipos el correcto mantenimiento de estos balones para ser utilizados en la competición, sin tener desperfectos o desgarros en su capa externa y manteniendo la presión de entre 0,6 y 0,9 atmósferas según la Regla 2 de las RJFS.

### EL NÚMERO DE JUGADORES

Los equipos estarán integrados por un mínimo de seis y un máximo de 12 participantes.

El partido lo disputarán dos equipos formados cada uno por un máximo de cinco jugadores (los demás participantes serán suplentes) de los cuales uno jugará obligatoriamente como guardameta, diferenciándose en su indumentaria de los demás jugadores.

El partido no comenzará si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores. Si transcurridos diez minutos de la hora señalada para el comienzo del partido, uno de los equipos no posee los jugadores necesarios para empezar el encuentro, este será suspendido por el árbitro, detallando en el acta tal circunstancia a efectos de sanciones por el Comité de la Competición.

El partido también se suspenderá si en la superficie de juego quedan, debido a expulsiones o lesiones, menos de tres jugadores en uno de los dos equipos.



## Procedimiento de sustitución:

En el juego del Fútbol no existe un límite de sustituciones, pudiéndose llevar a cabo desde el inicio del partido hasta la conclusión del mismo, esté o no el balón en juego.

El jugador que se encuentra disputando el partido saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo (exceptuando si existe lesión y atención médica). El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego. Una vez que el jugador haya abandonado la superficie de juego, el sustituto le cederá el peto con el que debe estar en el banquillo de mano a mano (entiéndase que esta acción debe ocurrir fuera del terreno de juego) y podrá entrar al terreno de juego.

La infracción a este procedimiento de sustitución será sancionada con tarjeta amarilla por contravenir el procedimiento de sustitución.

## EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas:

- **Camiseta con mangas** –si se usa ropa interior tipo térmico, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta-.
- **Pantalones cortos** (excepto el guardameta que podrá participar con indistintamente con pantalón corto o largo)
- **Medias.**
- **Espinilleras**, evitando de esta forma graves lesiones en los participantes.
- **Calzado adecuado**

Además, los suplentes, en zona de banquillo o zona de calentamiento, deberán vestir con un peto o sudadera que se diferencie de los jugadores que están participando.

Todas las camisetas de los jugadores de cada equipo deberán estar numeradas con un dorsal diferente para cada participante, no pudiendo participar un jugador sin estar identificado correctamente.

Respecto al color, los dos equipos vestirán colores que los diferencien entre sí, además los guardametas utilizarán colores que lo diferencien de los demás jugadores.

Ejemplo:

	Equipo A	Equipo B
Camiseta Jugador		
Camiseta Portero		



No podrá utilizarse en la disputa del encuentro objetos que puedan ocasionar daños al propio jugador o jugadores contrarios (tampoco se permitirá que estos objetos estén tapados ni ocultos con esparadrapo) tales como gafas no homologadas para la práctica deportiva, pendientes, pulseras, collares, horquillas...

## LOS OFICIALES

Se permitirá la presencia en banquillo de una licencia de cada oficial por equipo (entrenador, segundo entrenador, delegado, encargado de material, médico, preparador físico o ATS) siempre y cuando hayan sido validadas por los responsables de la competición.

El encargado de dar instrucciones al equipo será el entrenador o delegado, que podrá levantarse para realizar tal acción. Si en un equipo existieran ambas figuras, solamente uno de ellos (indistintamente) podría estar de pie ejerciendo la función. Ningún otro oficial tendrá el permiso para levantarse, pudiendo ser ello motivo de amonestación o expulsión.

## LA DURACIÓN DEL PARTIDO

Se jugarán dos tiempos de 20 minutos cada uno de la forma denominada “reloj semicorrido” donde el tiempo de juego será continuo y sin interrupción excepto en los goles, tiempos muertos y a partir de la quinta falta acumulativa.

Habrà un descanso entre ambas partes de duración máxima no superior a cinco minutos. Cada equipo dispondrá de un tiempo muerto por cada periodo. El delegado del equipo solicitante dará el cartón de tiempo muerto al árbitro asistente y este será el que le comunique al árbitro principal el momento del tiempo muerto. Si no hubiera figura de árbitro asistente, el delegado comunicará al árbitro principal de manera oral la solicitud de dicho tiempo, siendo el árbitro el encargado de otorgarle el mismo. El tiempo muerto será concedido cuando el balón no esté en juego y además esté en posesión del equipo solicitante.

No se retrasará la reanudación ni se parará el juego para que un jugador se ate las zapatillas o acondicione su equipación. Éste debe abandonar la superficie de juego y ser sustituido por un compañero. (Excepto en las categorías de Prebenjamín y Benjamín)

## SAQUE DE BANDA

El saque de banda se concederá a los adversarios del último jugador que tocó el balón antes de atravesar la línea de banda por tierra o por aire o de haber tocado el techo de la sala.

El balón deberá estar situado sobre la línea de banda o en el exterior del terreno de juego (no más de 25 centímetros) y de forma totalmente estática, de esta manera será pateado para la correcta ejecución del mismo dentro de un tiempo máximo de cuatro segundos.



Si hubiera jugadores que no dejaran ejecutar correctamente el saque de banda, el ejecutor podrá solicitar distancia al árbitro, que ordenará a los jugadores rivales alejarse del balón a una distancia de cinco metros. El árbitro deberá hacer sonar su silbato para que el jugador pueda ejecutar el saque de banda.

No se podrá anotar gol en ninguna de las dos porterías de la ejecución directa de un saque de banda.

## SAQUE DE ESQUINA

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de esquina cuando el balón haya atravesado la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor.

El balón se situará sobre el cuadrante esquina y el jugador podrá realizar el saque pateando el balón dentro de los siguientes cuatro segundos.

Se podrá anotar un gol en portería adversaria de una ejecución directa de un saque de esquina, pero nunca en portería propia.

## SAQUE DE META

El saque de meta es una forma de reanudar el juego. Se concederá un saque de meta cuando el balón haya atravesado completamente la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo atacante.

El portero ejecutará un saque de meta solamente con sus manos, pasando a un compañero que se encuentre fuera de su área de penal. Además, este saque no podrá sobrepasar la línea de medio campo sin haber botado previamente en campo propio o haber sido tocado por un jugador.

## FALTAS E INCORRECCIONES

Serán las estipuladas en las RJFS en su Regla 12

### Faltas sancionadas con un tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas:

- o dar o intentar dar una patada a un adversario
- o poner una zancadilla a un adversario
- o saltar sobre un adversario
- o cargar sobre un adversario
- o golpear o intentar golpear a un adversario
- o empujar a un adversario
- o realizar una entrada contra un adversario



El árbitro considerará la acción y determinará si se produce de manera imprudente, temeraria o con fuerza excesiva, para sancionar el tiro libre directo y acompañarlo o no de una amonestación o una expulsión. Para ejemplos de acciones castigadas con amonestación o expulsión, véase Anexo I.

Se concederá asimismo un tiro libre directo a favor del equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes tres faltas:

- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal)

No existe en ningún lugar de las RJFS que exima de la penalización de un tiro libre directo por haber tocado antes o a la vez el balón y jugador rival. Por lo tanto, un jugador será sancionado con una falta si se cumplen las acciones antes descritas, toque o no el balón.

#### Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto (no acumulativas)

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie

#### Incorrecciones:

Los árbitros poseen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que llegan a las instalaciones de la superficie de juego antes del comienzo del partido y hasta que las abandonan.



Si un jugador o un oficial (entrenador, delegado...) comete una infracción sancionable con una amonestación o una expulsión, ya sea dentro o fuera de la superficie de juego, contra un adversario, un compañero, los árbitros, o contra cualquier otra persona, será castigado conforme a la naturaleza de la infracción cometida.

Será amonestado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- o ser culpable de conducta antideportiva
- o desaprobar con palabras o acciones
- o infringir persistentemente las Reglas de Juego de Fútbol
- o retardar la reanudación del juego
- o no respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, un tiro libre o un saque de banda (jugadores defensores)
- o entrar o reingresar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución
- o abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros

Será expulsado si comete una de las siguientes siete infracciones:

- o ser culpable de juego brusco grave
- o ser culpable de conducta violenta
- o escupir a un adversario o a cualquier otra persona
- o 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 penal)
- 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 emplear lenguaje ofensivo, grosero u obsceno y/o gestos de la misma naturaleza
- o recibir una segunda amonestación en el mismo partido



## ANEXO I:

### Ejemplos de acciones sancionadas con tarjeta

#### Tarjetas amarillas:

- Por zancadillear a un contrario cuando este llevaba el balón controlado.
- Por agarrar a un contrario (de la camiseta, del brazo...) en la disputa de un balón.
- Por saltar sobre un jugador contrario.
- Por dirigirse a un contrario diciéndole: “.....”
- Por hacer en voz alta el siguiente comentario a un compañero: “.....”
- Por dirigirse al árbitro/árbitro asistente diciéndole: “.....”
- Por protestar una decisión arbitral.
- Por dirigirse al banquillo contrario diciéndoles: “.....”
- Por discutir con un contrario.
- Por cambiar el número de camiseta sin avisar a los árbitros o al árbitro asistente.
- Por desplazar el balón cuando el juego debía reanudarlo el árbitro contrario.
- Por alejar el balón del lugar donde se debía poner en juego.
- Por hacer caso omiso a las instrucciones del árbitro en la colocación de la barrera.
- Por adelantar su posición de barrera en la ejecución de un saque de banda, tiro libre, tiro penal o tiro de diez metros.
- Por impedir un saque de banda del equipo contrario situándose a menos de cinco metros del balón.
- Por entrar en la superficie de juego en una sustitución antes de salir el jugador sustituido.
- Por entrar en la superficie de juego para sustituir a un compañero por un lugar indebido.
- Por entrar a la superficie de juego a socorrer a un compañero sin autorización del árbitro.
- Por abandonar la superficie de juego sin la autorización del árbitro.
- Por detener el balón con la mano de forma intencionada.
- Por quitarse la camiseta después de haber logrado un gol.
- Por permanecer de pie en la zona de banquillo, habiendo sido advertido con anterioridad por el árbitro.

#### Tarjetas rojas:

- Por dar una patada (zancadillear, empujar) a un contrario por detrás sin intención de disputar el balón.
- Por dar una patada (zancadillear, empujar) a un contrario, intencionadamente, sin estar el balón a distancia de ser jugado.
- Por dirigirse a un contrario (árbitro, árbitro asistente, compañero, oficial, público...) diciéndoles: “.....”
- Por dirigirse a un contrario (árbitro, árbitro asistente, compañero, oficial, público...) haciendo gestos groseros.
- Por lanzar el balón intencionadamente contra un contrario (árbitro, árbitro asistente, oficiales, público...)



# DIPUTACIÓN DE VALLADOLID



- Por escupir a un contrario.
- Por reaccionar tras una falta sufrida (empujón, patada, zancadilla, agarrón...) con un puñetazo (patada, empujón, manotazo...)
- Por agarrar (empujar con las dos manos, dar un puñetazo...) al árbitro protestando una decisión mía.
- Por aplaudir en clara actitud de mofa una decisión mía en contra de su equipo.
- Por impedir una ocasión manifiesta de gol.
- Por entrar en la superficie de juego (sustituto u oficial) desde el banquillo interceptando el balón e impidiendo una ocasión manifiesta de gol.