REGLAMENTO III TORNEO DE FÚTBOL SALA EN SOS DEL REY CATÓLICO

1. NORMAS REFERIDAS AL PORTERO

- **CESIONES.** Los porteros no podrán coger con las manos el balón que provenga de un pase con los pies o piernas de alguno de sus compañeros, ni tampoco en caso de proceder de un saque de banda. Si se da el caso, el equipo será sancionado con libre indirecto desde la zona de la frontal del área más cercana al punto donde el portero coge el balón.
- **PASES AL PORTERO.** En su propio campo, los porteros sólo podrán tocar una vez el balón durante el transcurso de la misma jugada. Si recibe el balón por segunda vez sin que este haya tocado en un rival, se sancionará con tiro libre indirecto desde el punto exacto donde recibió el balón. Si este punto se encuentra dentro del área, se lanzará el tiro libre indirecto desde la zona de la frontal del área más cercana a este punto.
- **TIEMPO DEL BALÓN EN PODER DEL PORTERO.**
 - Si el balón es controlado por el portero en su propio campo, tanto con las manos como con los pies, o si es el propio portero el que inicia la jugada, sólo dispondrá de 4 segundos para deshacerse del esférico. De lo contrario, se pitara libre indirecto en la posición donde se encuentra el portero. De nuevo, si este punto se encuentra dentro del área, se lanzará el tiro libre indirecto desde la zona de la frontal del área más cercana a este punto.

2. ACUMULACIÓN DE FALTAS. Las faltas que sean marcadas por el árbitro, tanto las que sean pitadas como las que conllevan a ley de la ventaja, serán acumuladas hasta **CINCO** faltas por equipo y tiempo (en los partidos de la fase de grupos y los cuartos de final no habrá renovación de faltas al descanso debido a su reducida duración). La mesa avisará cuando se produzca la quinta falta de un equipo y a partir de ahí, cada falta realizada por dicho equipo será penalizado con doble penalti o con un tiro sin barrera, en caso de que la posición donde se cometió la infracción sea más ventajosa y siempre y cuando el equipo que va a tirar la falta lo solicite. Las faltas indirectas no cuentan.

3. CAMBIOS. Los cambios se realizarán por la zona de los banquillos. El jugador que vaya a entrar en el campo deberá esperar a que el compañero al que sustituye salga por dicha zona. Si no se cumple, el árbitro podrá amonestar al jugador que entre en el campo.

4. ACUMULACIÓN DE TARJETAS AMARILLAS. Durante la fase grupos, si algún jugador acumula dos tarjetas amarillas durante todos los partidos jugados, este será sancionado con un partido de suspensión. En la fase eliminatoria no habrá acumulación de tarjetas.

5. EXPULSIONES.

- En el caso de expulsión por doble amarilla, el jugador no podrá volver a participar en el partido y guardará un partido de sanción, mientras su equipo será sancionado con 2 minutos en inferioridad (o hasta que el equipo contrario marque un gol). **Excepción:** si ambos equipos tienen expulsados pero se encuentran en igualdad (ya sea de 3 o 4 jugadores), aunque uno de ellos marque no se recuperaran jugadores hasta que pase el tiempo estimado.
- En caso de que la roja sea directa, la sanción durante el partido será la misma, pudiendo variar el número de partidos de sanción entre 1 y los que considere la organización.

6. JUEGO POR EL SUELO. Los jugadores podrán lanzarse al suelo a interceptar un pase o un disparo del rival, así como a disputar el balón, siempre y cuando no sea con fuerza desmedida ni agresividad según el criterio del árbitro.

7. LEY DE LA VENTAJA. El árbitro podrá ejercer la ley de la ventaja siempre y cuando se favorezca al equipo que ha recibido la falta y no al infractor. No existirá la ley de la ventaja si la falta se comete dentro del área del equipo sancionado, ya que se pitara directamente penalti. Las faltas en las que se aplique ley de la ventaja serán sancionadas como acumulativas y contarán para la señalización del doble penalti.

8. TIEMPO DE SAQUES.

- El jugador dispondrá de 4 segundos para sacar de banda o esquina. En caso de superarlos, el árbitro concederá saque para el equipo contrario.
- Si el balón ha salido por la línea de fondo, el portero dispondrá de 4 segundos para ponerlo en juego. De excederse en este tiempo, será advertido por el árbitro y se pitará tiro libre indirecto desde la frontal del área para el equipo contrario, en caso de reincidir, será amonestado con tarjeta amarilla.
- Si un jugador se demora más de lo normal en poner un balón en juego tras una falta podrá ser sancionado con tarjeta amarilla. Además, el árbitro añadirá, bajo su criterio, el tiempo que considere oportuno por estas pérdidas de tiempo.

9. EL BALÓN TOCA EL TECHO. Si el balón toca el techo, el equipo contrario al que haya realizado dicha acción, sacará de banda desde el punto más cercano al lugar donde tocó el techo.

10. AGRESIONES. En el caso de que se produjera una agresión a un rival, compañero, espectador o árbitro, el jugador sería expulsado del evento inmediatamente.

11. TIEMPO. El tiempo no es pausado aunque se pare el juego. El árbitro podrá añadir al final de cada parte el tiempo que considere oportuno.

12. PROTESTAS AL ÁRBITRO. Las protestas hacia el árbitro serán realizadas de manera pacífica únicamente por el capitán del equipo. En el caso de no ser así o se insulta al árbitro, este podrá tomar medidas en su medida. Los árbitros son miembros de la organización y colaboradores voluntarios que, en la mayoría de los casos, no han tenido experiencia alguna en el arbitraje, por lo que se ruega comprensión y que se facilite su labor por parte de los participantes para lograr un torneo mucho mejor.

13. CARGAS LEGALES. Estas serán aceptadas si ambos jugadores chocan con el hombro y con una fuerza dentro de los límites que marca el reglamento. Serán sancionadas con falta si las cargas se producen sobre la espalda, cadera u otra parte del cuerpo, así como si se realizan con una fuerza desmedida.

14. OCASIÓN MANIFIESTA DE GOL. En el caso de que el último defensa cometiese falta de forma intencionada impidiendo quedar al atacante mano a mano con el portero, será amonestado con tarjeta amarilla, pero podrá ser sancionado con la tarjeta roja si es una ocasión manifiesta de gol, es decir, si tras este defensor no se encuentra el portero u otro jugador que pueda impedir que el jugador con el balón controlado marque.

15. SAQUES DE BANDA Y GOL. El balón deberá sobrepasar completamente las líneas para conceder saque de banda, portería, córner o, en su caso, gol. Un gol directamente de saque de banda no subirá al marcador, a no ser que toque en algún jugador del campo.

16. REANUDAR EL JUEGO. Siempre que se pare el juego, el balón deberá estar totalmente parado para poder reanudar su movimiento.

17. PORTERO-JUGADOR. Para poder llevar adelante la acción, al igual que cuando se cambia de portero en la portería durante el partido, se deberá informar al árbitro del encuentro.

18. EQUIPAMIENTO.

- Los jugadores de un mismo equipo deberán vestir camiseta y pantalón del mismo color (no es estrictamente necesario que sean exactamente mismo modelo y tono, aunque es preferible).
- También es preferible que las equipaciones estén numeradas con el objetivo de facilitar la organización del torneo y los arbitrajes.
- El portero deberá vestir de diferente color al resto de compañeros.
- Ante la coincidencia de colores entre los dos conjuntos o de un conjunto con el portero rival, se facilitarán petos de distinto color.

19. NÚMERO DE JUGADORES.

- Cada equipo inscrito deberá contar con un mínimo de 5 jugadores y un máximo de 12.
- Para empezar un partido, cada equipo deberá contar con un mínimo de 4 jugadores.
- Si un equipo no se presenta a un partido o lo hace con un número de jugadores inferior a 4, perderá el partido por 3-0 y será sancionado con -3 puntos adicionales en la clasificación.
- Se establecerá un tiempo de espera de cortesía de 10 minutos para que llegue el resto de integrantes del equipo siempre y cuando sea un primer retraso. En caso de equipos reincidentes, se le dará el partido automáticamente por perdido y serán sancionados.

Los hechos irregulares que puedan motivar sanciones, alterar puntuaciones o clasificaciones serán estudiados por la organización, que comunicará su decisión a las partes afectadas.

La organización no se hace responsable de los comportamientos de jugadores o acompañantes, ni de la posible desaparición de objetos personales en vestuarios o banquillos.

La organización se reserva el derecho a modificar la normativa. En caso de realizarse algún tipo de cambio se informará a los equipos participantes

La participación en el evento implica la aceptación de estas bases.