



# REGLAMENTO DE COMPETICIÓN DE FÚTBOL SALA.

## ARTÍCULO 1º.-

Cuando en esta especialidad sean 8, 12 o 16 equipos los inscritos, se realizarán liguillas previas formándose 2 o 4 grupos:

- a) 2 grupos de 4 equipos para 8, inscritos.
- b) 3 grupos de 4 equipos para 12 inscritos (Los tres primeros de cada grupo juntamente con el mejor segundo, de todos ellos, jugarán las semifinales el sábado por la tarde).
- c) 4 grupos de 4 equipos, para 16 inscritos.

Jugándose por el sistema de todos contra todos, a un solo partido.

## El balón:

- Será esférico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm. y máxima de 64 cm.
- Tendrá un peso superior a 400 g e inferior a 440 g al comienzo del partido.

## Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego.
- Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero.

## ARTÍCULO 2º.-

Los partidos comprenderán dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido (tanto en fase previa como en fase final), quedando entendido que:

- a) El árbitro deberá añadir a cada periodo de tiempo el que estime, que haya sido perdido, al sacar de campo a jugadores lesionados, consecuencia de sustituciones, pérdida de tiempo u otras causas.
- b) El descanso entre los dos tiempos no podrá exceder de los 5 minutos.
- c) En cada periodo se concederá un tiempo muerto de un minuto de duración a cada equipo.



- d) Los tiempos muertos solicitados, dentro de los 5 últimos minutos del partido (2º periodo), serán a reloj parado.
- e) El colegiado advertirá a los capitanes de los equipos cuando se entre en los 5 últimos minutos del partido.
- f) Los partidos finales de liguilla previa del mismo grupo, se intentarán jugar a la misma hora.

### **ARTÍCULO 3º.-**

En la liguilla previa, se concederán 3 puntos al equipo vencedor, 0 puntos al perdedor y 1 punto a ambos equipos en caso de empate a goles.

### **ARTÍCULO 4º.- Desempates liguillas previas.**

Si la competición se celebre a una vuelta y el empate a puntos, en la clasificación final, se produjese entre dos o más clubs, se resolverá:

- a) Por la mayor, diferencia de goles obtenidos y recibidos, teniendo en cuenta todos los encuentros del campeonato
- b) Por el mayor número de goles marcados, teniendo en cuenta todos los conseguidos en la competición.
- c) Por el menor número de goles encajados.
- d) Por el resultado del partido jugado entre ellos.
- e) Por la deportividad: Se resolverá, el o los desempates, a favor del equipo que dentro de la liguilla haya obtenido el menor número de tarjetas rojas. Si persistiese el empate, se resolverá a favor del equipo que contabilizare el menor número de tarjetas amarillas.
- f) Por el cómputo de edad: Saldrá vencedor el club que compute la mayor edad, resultante de sumar todas las edades de los jugadores que hayan sido alineados en todos de los encuentros disputados.

### **ARTÍCULO 5º.-**

El partido final comprenderá dos tiempos de 25 minutos cada uno. Si al término indicado concluye en empate, se procederá a jugar una prórroga de 10 minutos dividida en dos tiempos de 5 minutos cada uno. Si, expirada esta prórroga, no se resolviera la igualdad, se procederá a una serie de lanzamientos desde el punto de penalty de tres por cada equipo, alternándose uno y otro en la ejecución de aquellos, previo sorteo para designar quién comienza y debiendo intervenir futbolistas distintos ante una portería común. El equipo que consiga más tantos será declarado vencedor.

Si ambos contendientes hubieran obtenido el mismo número, proseguirán los lanzamientos, en idéntico orden, realizando uno cada uno, precisamente por



jugadores diferentes a los que intervinieron en la serie anterior, hasta que, habiendo efectuado ambos igual número, uno de ellos haya marcado un tanto más.

#### **ARTÍCULO 6º.-**

En cada partido podrán ser inscritos en el acta un máximo de 12 jugadores y un mínimo de 4, pudiendo ser sustituidos tantas veces como se considere necesario.

#### **ARTÍCULO 7º.-**

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuáles jugará como guardameta.

Si a la hora prevista para iniciar el partido, no se hallan en disposición de iniciar el partido un mínimo de 4 jugadores por equipo, el árbitro cerrará el acta por INCOMPARECENCIA del equipo que no reúna este requisito.

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

#### **ARTÍCULO 8º.-**

Un funcionario oficial del equipo podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los funcionarios oficiales deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, comportándose de forma correcta.

A efectos de resultados y clasificaciones, si el equipo que se queda con menos de 4 jugadores va perdiendo, se dará como válido el resultado habido hasta aquel momento, siempre que haya una diferencia de 3 goles. Si va ganando o empatando, se dará vencedor al equipo contrario por el resultado de 3-0

#### **ARTÍCULO 9º.- Procedimiento de sustitución**

En cualquier partido de una competición oficial organizada por la FIFA, una Confederación o una Asociación miembro podrá haber sustitutos.

- El número máximo permitido de sustitutos es de siete. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.
- Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.



- Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:
- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado completamente la línea de banda.
- Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.
- La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.
- El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

#### **ARTÍCULO 10.- Infracciones/sanciones**

Si un sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego.
- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
- Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.
- Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:
- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego.

#### **ARTÍCULO 11º.-**

Las fichas de cada equipo, serán presentadas al colegiado del encuentro obligatoriamente, como mínimo con 15 minutos de antelación al inicio del partido. Salvo en el caso del retraso que serán entregadas al Colegiado en el mismo momento de llegar a las instalaciones deportivas, sin haberse excedido del tiempo de cortesía (10 minutos). En el supuesto retraso, se aplicará el (Artículo 3, apartado d) del Reglamento del Comité de Competición, que indica:



- Tanto el delegado de la C.D.A. como el árbitro del encuentro, deberán forzar a los clubes para que en un partido, con serias dudas de celebración, se dispute y, a renglón seguido, sea el Comité de Competición quien dictamine sobre la legalidad o no del mismo.

#### **ARTÍCULO 12º.-**

Cualquier equipo podrá solicitar al árbitro, que realice revisión de fichas para verificar la identidad de los jugadores.

Esta revisión podrá solicitarse y realizarse antes del inicio del partido, durante el descanso o al final del mismo.

Ningún jugador podrá abandonar las instalaciones hasta que esta revisión haya sido realizada. De no cumplirse dicho requisito se tomará como alineación indebida.

Las inspecciones de fichas y los cambios de jugadores podrán solicitarlos el representante o delegado del equipo (Artículo 3, apartado c, del Reglamento de Competición).

#### **ARTÍCULO 13º.-**

Todos los partidos serán dirigidos por 2 árbitros más un auxiliar de mesa, de las distintas Comunidades, ó de otro estamento acordado.

#### **ARTÍCULO 14º.-**

La C.D.A., organizadora de los Campeonatos, facilitará dos balones para la celebración de los partidos oficiales, en cada terreno de juego, uno por cada equipo, con los cuales se jugarán todos los partidos, y una vez acabado el campeonato quedarán en poder de los equipos.

Estos deberán traer sus propios balones para las fases de entrenamiento o calentamiento.

#### **ARTÍCULO 15º.-**

Las reglas de juego por la que se registrarán estos Campeonatos son las actuales en cada momento de la Real Federación Española de Fútbol (Subcomité Fútbol-Sala).

#### **ARTÍCULO 16º.-**

Todos los equipos están obligados a llevar al Campeonato dos uniformes distintos, el oficial y el de repuesto. De coincidir deberá cambiar el equipo que esté en segundo lugar en el cuadro técnico de partidos.