

# REGLAMENTO FUTBOL SALA

## BRISASPORT

07/01/12

ESTAS NORMAS SON DE REGIMEN INTERNO Y DE APLICACION EN EL CENTRO DEPORTIVO BRISASPORT.

CUALQUIER COMUNICACIÓN, QUEJA, PROPUESTA, RECURSO A SANCION, ALTAS, BAJAS DE JUGADORES, ETC., ETC., SE DEBERA COMUNICAR CON LA DEBIDA ANTELACIÓN AL MAIL [organizacion@brisasport.es](mailto:organizacion@brisasport.es) . Y SIEMPRE SE DEBERA PRESENTAR JUSTIFICANTE DEL ENVIO Y RESPUESTA DE DICHO MAIL, SALVO CASO DE FUERZA MAYOR.

### 1. - SUPERFICIE DE JUEGO.

Es el marcado. Queda terminantemente prohibido **cambiarse de ropa** o realizar cualquier acto incívico (fumar, beber alcohol, comer alimentos que dejen restos, usar recipientes de cristal, orinar, etc.), en el banquillo y campo de juego.

Si el árbitro observa estas actitudes lo hará constar en el acta y se sancionará al infractor, por parte de la Organización.

Si una vez avisado un jugador o equipo, persiste dicha actitud podrán ser expulsado del partido el responsable/s.

### 2. - EL BALON

Se jugara **única y exclusivamente** con los **balones** que proporcione la **Organización**, cuando el balón salga del terreno de juego no se para el tiempo y los equipo están obligados a ir a buscar el balón de manera alterna.

### 3. -NUMERO DE JUGADORES

Los **partidos no se podrán iniciar si no hay 4 jugadores** en el campo (1 portero y 3 jugadores). Si existe dicho mínimo y ya es la hora de comienzo se procederá a jugar el partido sin esperar a que lleguen los jugadores que falten.

Si un equipo que sólo tiene 4 jugadores y por cortesía el otro equipo también decide jugar con el mismo numero de jugadores, el partido se jugará hasta el final con ese mismo número de participantes (1 portero y 3 jugadores).

Solo si del equipo/s al que le faltan jugadores llegarán después, ambos podrán jugar con 4 y 1 portero, siempre que los dos estén de acuerdo.

Sólo se podrá autorizar a que un jugador participe en el partido siempre y cuando llegue antes del pitido de inicio de la segunda parte, y esté inscrito en el acta o autorizado por la Organización.

El árbitro no inscribirá a ningún jugador que no esté presente en el campo.

Se podrán realizar cambios ilimitados.

En el caso de que haya algún jugador EXCLUIDO TEMPORALMENTE con 2 minutos (tarjeta amarilla), SE PERMITIRA que el número MINIMO DE JUGADORES EN EL CAMPO SEA DE 3, incluido el portero.

Si POR EXPULSIONES un equipo se quedara con menos de 4 jugadores (3 jugadores 1 portero), SE SUSPENDERA el partido y se le dará ganador al equipo contrario con un resultado de 10 - 0, salvo que la diferencia fuera mayor. Si son los dos equipos que debido a su mal comportamiento (agresiones, peleas, etc.), obligan a la suspensión, los dos perderán por 10-0.

La no presentación a un partido supondrá perder por 10-0 y se hará constar en el Acta. La Organización tomará las medidas oportunas, si así lo estima necesario (resta de puntos, exclusión del torneo, repetición, etc. etc.).

Si el partido se suspende por otro motivo que no sea el mal comportamiento (no presentación, lesiones graves, fuerza mayor, etc.), SIEMPRE SE ANOTARAN EN EL ACTA dichas causas.

Si el partido se había iniciado, se especificará el minuto y resultado para que la ORGANIZACIÓN pueda tomar las decisiones que crea oportunas (imponer sanciones, quitar puntos, exclusión del torneo, aplazamientos, etc., etc.).

TODOS LOS HECHOS QUE CAUSEN UNA SUSPENSIÓN DEBERAN SER BIEN ESPECIFICADOS EN EL ACTA, además, por parte del árbitro, siempre se intentarán comunicar de palabra todos los hechos relevantes a la Organización.

#### **4. - CAMBIOS**

Los cambios se harán SIEMPRE con el JUEGO PARADO y avisando al arbitro si esto NO SUCEDE se podrá sancionar con tarjeta amarilla al jugador infractor, y se decretará FALTA INDIRECTA NO ACUMULATIVA, en el lugar donde estaba el balón, si este estaba dentro del área la falta se lanzará desde la línea del área en el lugar mas cercano a donde estaba. Se procurará que el sancionar dicha infracción NO PERJUDIQUE al equipo contrario (ejemplo: jugada de gol, superioridad, etc.), si sucede esto se dejará seguir el juego, y una vez parado, se tomarán las decisiones oportunas.

#### **5. - EQUIPAMIENTO**

Todos los jugadores deberán jugar con número en sus camisetas o pantalones, (dichos números deberán ir todos en la misma prenda, pantalón o camiseta, no valdrá unos jugadores en una prenda y otros en la otra).

Se aceptará que una vez se pueda jugar con un número pintado a rotulador, no esparadrapo ni cintas adhesivas, avisando al árbitro al responsable del equipo y debiendo anotar en el acta al jugador que infringe y el conocimiento del responsable mediante la firma del mismo.

Si por el color de la camiseta no se puede pintar con rotulador porque no se distingue el número, se pintará en el pantalón y como caso excepcional en la mano del jugador que no lleva número.

Si se coincide en el color de la indumentaria, el equipo que menos jugadores presente será el que se coloque los petos, si los dos equipos tienen el mismo número de jugadores, se los pondrá el que peor clasificado esté.

El portero es el único jugador autorizado a jugar con pantalón largo o chándal. Está permitido el uso de calentadores o medias largas.

Las **zapatillas** deberán ser de **fútbol sala o multitaco**, un jugador que no lleve esta clase de zapatillas no podrá jugar el partido.

Queda **prohibido el uso de microtaco o tacos**.

## **6. - EL ÁRBITRO**

Permitirá que el juego siga si cree que beneficia al equipo contra el que se ha cometido una infracción y cuando este se detenga marcará falta acumulativa.

Parará el juego ante una lesión grave, etc. Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una. Suspendará el partido ante una actitud antideportiva generalizada de los jugadores ya sea contra su persona o entre los equipos.

## **7. - DURACION DEL PARTIDO**

LA FRANJA HORARIA para la DISPUTA de los PARTIDOS será la que marque el Calendario (ej. De 20.00 a 21.00 h). Para poder acabar de hora y NO perjudicar al resto de equipos.

Una vez pasada la hora de inicio, el equipo que no esté en la pista perderá el partido por 10-0, si son los dos equipos los que no se presentan, se les dará por perdido a los dos y se le añadirán 10 goles en contra.

La Organización tomará las medidas oportunas, si así lo estima necesario (resta de puntos, exclusión del torneo, etc.).

Sólo si los responsables de los dos equipos deciden jugar, se iniciará el partido, jugándose solamente los minutos que falten hasta el inicio del siguiente partido, se hará constar en el acta y deberán firmar su consentimiento los responsables de cada equipo.

Sólo debido a CAUSAS EXCEPCIONALES (lesión grave, fallo electricidad, inclemencias del tiempo, etc. y debidamente autorizado por la Organización se podrá alargar un encuentro), por lo que los partidos deberán finalizar siempre, como norma general, a la hora de comienzo del siguiente encuentro.

La duración del partido será de **dos partes 25 minutos a reloj corrido**, cada equipo podrá pedir un tiempo muerto en cada parte de **UN MINUTO A RELOJ PARADO EN CUALQUIER MOMENTO**, siempre y cuando tenga posesión de balón y el juego esté parado.

**Sólo** se puede **continuar** un partido con **tiempo cumplido** para lanzar un **penalti** (6 metros), o una **falta directa sin barrera**, nunca se continuará para lanzar cualquier otro tipo de lanzamiento.

En todos los partidos de play-off, (salvo orden expresa de la Organización), **NO EXISTIRA PRORROGA**, se procederá a lanzamiento de tanda de 3 penaltis, no pudiendo repetir lanzamiento ningún jugador hasta que no hayan lanzado el resto de compañeros de su equipo, incluido el portero.

Todo lo anteriormente expuesto **SIEMPRE SE HARA CONSTAR EN EL ACTA.**

#### **8. - SAQUE DE INICIO O GOL.**

Se hará por sorteo, el procedimiento será de lanzar el balón hacia **adelante, vale el gol directo** y no podrá tocar el balón dos veces el mismo jugador, si lo hace será sancionado con saque de banda a favor del equipo contrario, el equipo contrario deberá estar en su medio campo sin invadir el círculo central.

#### **9. - FALTAS E INCORRECCIONES**

Las faltas PODRAN SER:

##### **9.1. -FALTAS DIRECTAS Y ACUMULATIVAS**

- A.-Dar o intentar dar una **patada**
- B.-**Zancadillear** a un contrario
- C.-**Saltar sobre** un adversario
- D.-**Cargar contra** un adversario
- E.-**Golpear o intentar golpear** a un contrario
- F.-**Empujar** a un contrario
- G.-**Sujetar** a un contrario
- H.-**Escupir** a un contrario
- I.-**Interferir o molestar al portero** en el saque de puerta.
- J.- **No mantener la distancia** en los saque de **banda**.
- K.-**Adelantarse** de la **barrera** en un lanzamiento de falta. Esta infracción si es cometida dentro del área se lanzará desde la línea de

la misma en el punto más cercano donde se produjo, con derecho a barrera.

L.- **Jugar el balón con la mano**, a excepción del portero en su área. (SIEMPRE SERA FALTA, SIN NINGUNA EXCEPCIÓN EL BALON QUE TOQUE EN EL BRAZO, AUNQUE SE ENCUENTRE TOTALMENTE PEGADO, si hay intencionalidad se mostrará tarjeta amarilla.

M.-El **deslizamiento POR EL SUELO, SIEMPRE QUE TOQUE AL CONTRARIO O SE HAGA DE FORMA PELIGROSA O TEMERARIA**, a excepción del portero dentro de su área, si no lo hace de una manera peligrosa o brusca.

**OJO MUY IMPORTANTE** ¡Se podrá jugar por el suelo o realizar deslizamiento si solamente SE toca el balón y no al jugador, salvo que la entrada se considere peligrosa, brusca o temeraria.

**Jugar desde el suelo SIN RETENER el balón NO ES FALTA.**

El equipo infractor podrá colocar **barrera a 5 metros** y no se podrán adelantar al lanzamiento.

**El árbitro siempre ha de autorizar el saque de estas las faltas.**

El árbitro podrá dar **ley de la ventaja** y una vez esté parado el juego anotar una **falta acumulada**. Cuando un equipo que tiene la 5ª falta y comete la 6ª, si no es por una ocasión manifiesta de gol, SE PROCURARA NO DAR LEY DE VENTAJA y se sancionará el doble penalti.

Una vez un equipo llegue a la **sexta falta acumulativa**, será sancionado con tiro de **doble penalti (10 metros)**, si la falta se comete del punto de doble penalti hacia su portería el lanzamiento se hará obligatoriamente desde el punto de doble penalti, si la infracción se comete del citado punto hacia la portería contraria, el lanzamiento se hará del lugar donde se comete la falta o desde el punto de doble penalti, a elección del equipo que debe lanzar la falta.

En cualquier caso el portero siempre estará a una distancia mínima de 5 metros y los jugadores siempre 5 metros a los laterales del punto de lanzamiento.

Si los jugadores del equipo infractor se adelantan y no es gol, se repite y si es gol se da validez al mismo, si se adelantan los jugadores del

equipo que lanza y es gol se repite y si no es gol se da continuidad al juego, si existe reincidencia se les podría mostrar tarjeta amarilla al infractor. Estas infracciones son diferentes que adelantarse en un tiro de falta con barrera.

**EL JUGADOR QUE COMETA 5 FALTAS NO PODRA SEGUIR JUGANDO, SIENDO SUSTITUIDO POR OTRO COMPAÑERO DEL BANQUILLO, SI LO HAY.**

### **9.2. FALTAS INDIRECTAS NO ACUMULATIVAS**

A.-El juego peligroso sin contacto

B.-Intentar **engañar a un contrario -consiguiéndolo-** con gestos, palabras, etc.

C.- **Retener** el balón con cualquier parte del cuerpo impidiendo que pueda ser jugado.

D.- Realizar **cambio incorrectamente.**

E.- Con el **balón en juego**, el **portero cogerlo con las manos, soltarlo y volver a cogerlo** con las manos, tener en cuenta que si lo hace fuera de su área es una falta directa y acumulativa por manos, pudiendo a criterio arbitral, sacar tarjeta amarilla a dicho portero.

Estas infracciones, se lanzarán desde el lugar donde se encuentre el infractor, si es dentro del área, se lanzará desde la línea de la misma, en el punto más cercano a donde se produjo con derecho a colocar barrera. **NO VALE EL GOL DIRECTO.**

### **9.3. FALTAS TECNICAS NO ACUMULATIVAS**

A.- La **devolución al portero** de manera voluntaria **CON CUALQUIER PARTE DEL CUERPO** y este la toca con las manos).

B.-las **faltas técnicas de saque** (tocarla dos veces sin que la toque antes un compañero o un contrario), que realiza el jugador que tiene la posesión del balón en un saque de falta, banda, gol, inicio de partido o 2ª parte).

C.- El **demorarse mas de 4 segundos** en poner en juego el balón.

**TODAS ESTAS INFRACCIONES SERÁN SIEMPRE SANCIONADAS CON SAQUE DE BANDA:**

- 1.- Las **realizadas** por el **portero y las de saque de inicio, 2ª parte y gol** se sacarán desde la **línea divisoria** del medio campo,
- 2.-La de **corner** será sancionada con **saque de puerta** para el equipo contrario.
- 3.-Las **restantes** se sacarán con banda en el **lugar donde se producen**).

---

## **10. - EL PENALTY**

Cuando se cometa una de las faltas descritas en EL APARTADO 9.1. Dentro del área se sancionara penalti (6 metros).

Se lanzará desde el punto penalti y el **portero** deberá estar **pisando** en todo momento **la línea de meta**, se podrá mover de derecha a izquierda, los demás jugadores se colocarán a una distancia de 5 metros detrás del punto de penalti, se seguirá la misma normativa que en el doble penalti en cuanto a adelantamiento o invasión del área por parte de los demás jugadores.

### **11.- SANCIONES. TARJETAS**

Según la gravedad de las acciones se podrá mostrar tarjeta amarilla (amonestación) o roja (expulsión), estas acciones son:

#### **Amonestación- TARJETA AMARILLA- 2 minutos de exclusión**

##### **Conducta antideportiva**

**Desaprobar** con palabras o hechos

**Infringir** de manera **continuada** las **reglas** del juego

**Retrasar** deliberadamente la **reanudación** del juego

**No respetar** de manera REITERADA la **distancia** en saque de banda, corner, faltas o saque de puerta.

Realizar el **cambio sin avisar** al árbitro o **sin estar parado** el juego.

Impedir con **mano intencionada** gol u ocasión manifiesta de gol, ya sea portero o jugador.

La **tarjeta amarilla** conlleva la **exclusión de 2 minutos** del jugador infractor, si se llega al descanso y falta tiempo por cumplir se cumplirá al inicio del segundo tiempo.

El árbitro cuando se cumplan los dos minutos autorizará la entrada del jugador excluido, este deberá hacerlo **por el centro del campo**, estando el balón en juego o no, pero **siempre con la autorización del árbitro**.

Si la tarjeta amarilla se muestra al entrenador o jugador que este en el banquillo, (ya esté participando en ese partido o no, por lesión, enfermedad, etc.), el responsable del equipo o capitán deberá indicar un jugador para que sea excluido y cumpla dicha sanción.

La tarjeta computará al entrenador o jugador al que se le muestra la tarjeta y no al que sale excluido.

**TODAS LAS TARJETAS MOSTRADAS SE APUNTARAN EN EL ACTA Y SE ESPECIFICARÁN EL MOTIVO EXACTO QUE LAS HA PRODUCIDO.**

Se sancionará a los jugadores con 1 partido de sanción cuando acumulen un primer ciclo de 3 tarjetas amarillas, después el segundo ciclo será de 2 tarjetas amarillas 1 partido de sanción, cumplido este ciclo cada tarjeta amarilla llevará 1 partido de sanción para el infractor.

En los banquillos sólo podrán estar jugadores y técnicos, salvo las debidamente autorizadas por la Organización, **no por el árbitro.**

CUANDO EN EL BANQUILLO SE ENCUENTREN JUGADORES O ENTRENADOR SE APUNTARÁ EN EL ACTA CON UNA LETRA "B" EN EL CASILLERO DEL NUMERO, se les advertirá que su comportamiento y actitud si no es correcto podrá ser sancionado por el árbitro.

**Expulsión- Tarjeta Roja (SIN DERECHO A SUSTITUCIÓN).**

Ser culpable de **juego brusco**

Ser culpable de **conducta violenta**

**Escupir** a un adversario u otra persona

**Impedir** ocasión manifiesta de **gol** haciendo **falta violenta o brusca**, realizada por cualquier jugador.

Emplear **lenguaje o gesticular de manera obscena y ofensiva.**

Recibir una **segunda amonestación- tarjeta amarilla.**

La **tarjeta roja directa** se sancionará con la **expulsión del infractor (sin derecho a sustitución y a jugar su equipo el tiempo restante con un jugador menos.**

En **el caso de DOBLE AMARILLA pasados los dos minutos podrá entrar otro jugador.**

**Cuando SE MARCA UN GOL ANTES DE QUE PASEN LOS DOS MINUTOS, se seguirá el siguiente criterio:**

1. **si 5 jugadores se enfrentan a 4, y el que tiene superioridad marca gol se completa el equipo que esta en inferioridad.**
2. **si los dos juegan con 4, cada equipo se mantiene igual hasta que se cumplan los dos minutos de cada expulsado o se pueda aplicar el punto 1.**
3. **si 5 se enfrentan a 3 jugadores o 4 a 3 y el equipo en superioridad marca entrará un jugador en el equipo que tiene tres.**
4. **Si ambos equipos juegan con 3 y hay gol se mantiene igual hasta que se cumplan los dos minutos de cada expulsado o se pueda aplicar el punto 1.**
5. **si un equipo en inferioridad marca gol, se continúa con el mismo número hasta que se cumplan los dos minutos.**

Si un equipo por **expulsiones (sin derecho a sustitución)**, se queda con **menos 4 jugadores** (incluido portero o no), **SE SUSPENDERA EL PARTIDO**, anotando en el acta minuto y resultado y los motivos.

La Organización tomará las medidas que crea oportunas, (expulsión, resta de puntos, cambiar el resultado, etc.).

En el supuesto que un equipo se quede con **3 jugadores**, pero esa inferioridad sea "**temporal**", es decir fruto de exclusiones por cartulinas amarilla, **se podrá seguir jugando**.

Con **dos jugadores NO** se continuará de ninguna de las maneras.

La suspensión que sea consecuencia del mal comportamiento, protestas reiteradas o incidentes entre jugadores o contra los árbitros conllevará automáticamente la descalificación del Play-OFF

En el caso de que sean los dos equipos los culpables de la suspensión del partido, no se contabilizará el resultado del partido (perdiendo ambos por 10-0), quedando descalificados para el Play-OFF.

La segunda ocasión que por culpa de un mismo equipo se tenga que suspender un partido, este podrá ser expulsado del Torneo.

**Las tarjetas NO se acumularán en el cómputo de faltas del equipo.**

La tarjeta roja directa conlleva siempre una sanción mínima de un partido, se determinará por la Organización si el castigo es mayor.

El jugador expulsado debe abandonar el terreno de juego, si su comportamiento es correcto se continuará el partido, si no es así se podrá suspender el partido.

**Todas las tarjetas se deberán anotar en el acta.**

### **12. - SAQUE DE BANDA**

Se realizará con las dos manos lanzando el balón desde atrás de la cabeza, los pies deben estar fuera del campo y apoyados en el suelo en todo momento, se realizará por donde salió el balón. El equipo contrario deberá **defender** el saque de manera que no impida el realizar el movimiento de manera correcta, si no lo hace, se sanciona falta acumulada desde el lugar donde se produce la infracción, si persiste esta conducta se podrá mostrar tarjeta amarilla al infractor. **No se puede meter gol de lanzamiento directo**, a **excepción** de que el **balón sea tocado antes** de entrar en la portería por cualquier jugador.

### **13. - SAQUE DE META**

Cuando el balón ha salido por la línea de fondo y no es corner, el **portero** sacará de meta siempre **con las manos y con ambos pies dentro de su área**, Si lo hace sacando o pisando la línea del área, se sancionará como mano fuera del área sin mostrar tarjeta amarilla. **No existe campo**. **No podrá meter gol directo**, a excepción que lo toque otro jugador antes.

No importa que el balón salga del área para ser jugado por otro jugador.

Al portero no se le podrá molestar para realizar el saque (no dejar libertad de movimientos, ponerse delante, levantar los brazos, impedir la visión, etc.), estas acciones serán sancionadas con falta directa y acumulativa, si se reincide se podrá mostrar tarjeta amarilla al infractor

---

#### **14. - DEVOLUCION AL PORTERO**

El portero podrá jugar cuantas veces quiera el balón con los pies, dentro y fuera del área, meter gol, lanzar faltas, etc., **sólo** si se le devuelve el balón por parte de un **jugador de su mismo** equipo con **cualquier parte del cuerpo** de **MANERA INTENCIONADA** y este lo **TOCA CON LAS MANOS** se sancionará saque de banda para el contrario desde la línea de medio campo. Esta infracción **NO** es acumulativa.

No existe tiempo para que el portero juegue el balón con los pies.

---

#### **15. - SAQUE DE ESQUINA**

Se realiza con las manos desde la esquina, los defensas no podrán molestar la acción de saque, si no se guarda una distancia adecuada se aplicara lo mismo que en el saque de banda.

No vale gol directo, a excepción de que el balón sea tocado antes de entrar por cualquier otro jugador.

**16.- TODOS LOS SAQUES TIENEN 4 SEGUNDOS PARA INICIAR EL JUEGO**, si excede se castiga con banda, esta infracción **no es acumulativa**.

### **NORMAS DE REGIMEN INTERNO DE OBLIGADO CUMPLIMIENTO Y CONOCIMIENTO.**

- Todas las comunicaciones, consultas, altas, bajas, sanciones, recursos, Etc., se harán al mail [organizacion@brisasport.es](mailto:organizacion@brisasport.es). Debiendo presentar Justificante de envío y respuesta del mismo.
- Las sanciones oficiales serán las que salgan publicadas en la WEB, salvo Causas justificadas que se podrá hacer de manera verbal por la Organización.
- **Todas** las tarjetas mostradas se anotarán en el acta.
- El primer ciclo de tres tarjetas amarillas, llevara un partido de sanción, una vez cubierto este ciclo, el partido de sanción será cada dos tarjetas amarillas, y después cada amarilla conllevará 1 partido de sanción.
- Cada expulsión Por tarjeta roja directa, llevará como mínimo un partido de sanción, dependiendo del tipo de infracción cometida.

- Cualquier conducta violenta grave, agresión, o amenazas graves contra compañeros, contrarios o árbitros podrá conllevar la **expulsión definitiva** del torneo del jugador infractor.
- Una vez acabado el partido si algún jugador o entrenador mantiene una conducta inapropiada, violenta, ya sea verbal o física, PODRA ser sancionado por la organización.
- Cada equipo podrá constar como **máximo con 15 (quince) jugadores**. SE PODRAN DAR ALTAS Y BAJAS HASTA ANTES DE QUE FALTEN TRES JORNADAS PARA LA FINALIZACION DE LA LIGA REGULAR.
- SIEMPRE SE COMUNICARA POR MAIL (organizacion@brisasport.es), salvo causa justificada, ANTES DE 24 HORAS QUE DE INICIO EL PARTIDO Y SE DEBERA PRESENTAR JUSTIFICANTE DE DICHO ENVIO y contestación.
- Si no se realiza lo anteriormente expuesto pero se manifiesta estar autorizado por la Organización, el árbitro lo anotara en el acta, si esto no fuera así será Falta muy Grave y se sancionará. Se le podrán restar puntos de la clasificación o expulsar al equipo.
- PARA QUE UN JUGADOR PUEDA DISPUTAR LOS PLAY OFF DEBERA HABER JUGADO ANTES AL MENOS EN TRES JORNADAS, salvo autorización de la Organización.
- Para las finales que se disputan el mismo día, para que un jugador pueda jugar la final tiene que haber jugado o haber estado disponible para hacerlo en la semifinal.
- Un jugador podrá cambiar de equipo (mismo torneo y categoría) una vez durante cada torneo, deberá comunicarlo por mail el responsable del equipo que lo ficha (mínimo 24 horas antes del comienzo de la jornada), salvo causa de fuerza mayor, y ser autorizado. Si el jugador estuviera sancionado, antes de jugar deberá cumplir dicha sanción (mismo torneo y categoría). Para poder jugar los PLAY-OFF deberá haber jugado 3 partidos con el nuevo equipo, salvo autorización expresa de la Organización.
- En el acta se ha de anotar cualquier incidencia (tarjetas, indumentaria, ficha nueva, etc., etc., y ser muy claro, de todas formas también si es posible se informará de palabra a la Organización de lo ocurrido, sobre todo si hay que imponer sanciones. Si pasa algo reseñable después del partido se hará constar en el acta y comunicará a la Organización.
- Cuando un jugador abandona el campo de juego y sea culpable de conducta antideportiva contra el arbitro, jugadores, etc. se dará cuenta de todo ello en el Acta.

- LOS ARBITROS NO IMPONEN SANCIONES, LAS MISMAS VIENEN ESPECIFICADAS EN EL BAREMO REALIZADO POR LA ORGANIZACIÓN.
  - Todas las incidencias (no presentación, tarjetas amarillas, rojas, peleas, indumentaria, etc. Se DEBERAN ANOTAR EN EL ACTA. SE INTENTARA QUE LA ORGANIZACIÓN TENGAN CONOCIMIENTO DE PALABRA POR PARTE DEL ARBITRO.
- La Organización tiene la obligación de entregar petos a los jugadores siempre que haya coincidencia de colores, en el caso de que un equipo no vaya bien uniformado se le facilitarán unos petos debiendo abonar un euro por peto al finalizar el partido.
- Se recuerda a todos los participantes que no presentarse a un partido supone perderlo por 10 goles y una resta de 3 puntos en la clasificación, salvo otras decisiones que pueda tomar La Organización.
- Los partidos que figuran en el calendario NO se pueden aplazar o suspender, salvo por un motivo de FUERZA MAYOR del que haya tenido conocimiento la Organización con antelación.
- Dentro de las instalaciones de (Bar y Oficina) es obligatorio el uso de camiseta y de calzado. Rogamos a todos los participantes el máximo respeto para los demás usuarios de Brisasport y El Local
- La Organización, de forma aleatoria, ya sea en Brisasport o El Local, mandará a una persona que si observará conductas incívicas, antideportivas, etc., que durante un partido, el arbitro no viera o escuchará, ya sean los responsables de estos hechos jugadores, entrenadores del partido en juego u otros jugadores o entrenadores de otros equipos, que no estén jugando en ese momento, tomara nota y lo comunicará para que se puedan sancionar dichas malos comportamientos.