



## REGLAMENTO FUTBOL SEIS CENTRO DEPORTIVO BRISASPORT

01/09/2011

### 1.- SUPERFICIE DE JUEGO.

Es el marcado.

### 2.- EL BALON

Se jugará **única y exclusivamente** con **balones** específicos nº 4, cada equipo deberá aportar un balón con el que se pueda jugar, el árbitro lo anotara en el acta y la organización podrá sancionar al equipo que lo incumpla.

### 3.- NUMERO DE JUGADORES

Los **partidos no se podrán iniciar si no hay 5 jugadores** en el campo (1 portero y 4 jugadores), se podrán realizar cambios ilimitados. Como mínimo un equipo podrá jugar con 4 jugadores y 1 portero. Si por cualquier motivo un equipo se quedará con menos jugadores, se suspenderá el partido y se le dará ganador al equipo contrario con un resultado de 10 - 0, salvo que la diferencia de goles fuera mayor.

### 4.- CAMBIOS

Los cambios **se harán siempre con el juego parado y avisando al arbitro** si esto no sucede se sancionará con tarjeta amarilla al jugador infractor, y se decretará falta indirecta en el lugar donde estaba el balón.

### 5.- EQUIPAMIENTO

**Todos los jugadores** deberán jugar **con número** en sus camisetas.

Si un **equipo o jugador no va debidamente uniformado no podrá jugar** el partido.

Las **zapatillas** deberán ser de **fútbol** pero **NUNCA se permitirá USAR BOTAS DE TACOS RECAMBIABLES**, un jugador que no cumpla este precepto no podrá jugar el partido.

### 6.- EL ÁRBITRO

Permitirá que el juego siga si cree que beneficia al equipo contra el que se ha cometido una infracción.

Parará el juego ante una lesión grave, etc. Castigará la infracción mas grave cuando un jugador comete más de una. Suspenderá el partido ante una

actitud antideportiva generalizada de los jugadores ya sea contra su persona o entre los equipos.

#### 7.- DURACION DEL PARTIDO

La duración del partido será de dos partes 25 minutos a reloj corrido, **cada equipo podrá pedir un tiempo muerto de 1 minuto (reloj parado), siempre y cuando tenga posesión de balón y el juego esté parado.**

Los equipos tendrán **10 minutos de cortesía para iniciar el partido**, una vez pasados el equipo que no esté en la pista podrá perder el partido por 10-0, si son los dos equipos los que no se presentan, se les podrá dar por perdido a los dos y se le añadirán 10 goles en contra.

Los partidos tienen estipulada una franja horaria que hay que respetar, estos diez minutos de cortesía son para el inicio o cualquier otro imprevisto, en caso que el partido comience mas tarde o se interrumpa, en ningún caso hará que se demore mas allá de su hora de finalización lo cual perjudicaría al resto de los equipos y partidos programados.

#### 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 falta indirecta, el equipo contrario deberá estar en su medio campo sin invadir el circulo central.

#### 9.- FALTAS E INCORRECCIONES

**1.-FALTAS DIRECTAS.** Las siguientes acciones son faltas:

Dar o intentar dar una patada

Zancadillear a un contrario

Saltar sobre un adversario

Cargar contra un adversario

Golpear o intentar golpear a un contrario

Empujar a un contrario

Sujetar a un contrario

Escupir a un contrario

Jugar el balón con la mano, a excepción del portero en su área

**Siempre será falta la entrada deslizante con los pies por el suelo en dirección al jugador contrario realizada por detrás o no, que se haga de manera peligrosa para la integridad del contrario, toque o no el balón.**

## 2.-FALTA INDIRECTAS

Juego peligroso

Carga u obstrucción ilegal al portero o un contrario

Portero en su área tardar más de 4 segundos en poner el balón en juego.

Portero una vez puesto el balón en juego lo vuelve a coger o tocar con las manos dentro de su área.

Coger o tocar con las manos un balón que viene "pateado, o sea centrado con los pies) voluntariamente"o de saque de banda realizado por un compañero.

Si es valida la cesión realizada por un compañero de manera voluntaria siempre que no se haya realizado con los pies o muslo (valida de cintura para arriba)

Las faltas se lanzan desde el lugar donde se cometen, a excepción del penalti.

**Jugar desde el suelo sin retener el balón no es falta.**

El equipo infractor podrá colocar barrera a 6 metros (SIETE PASOS) y no se podrán adelantar al lanzamiento, si lo hacen se sancionará con tarjeta amarilla al infractor y se repetirá el tiro.

**El árbitro siempre ha de autorizar el saque de todas las faltas CUANDO SE LE HAYA SOLICITADO ANTES LA DISTANCIA DE LA BARRERA.**

El árbitro podrá dar ley de la ventaja y una vez esté parado el juego sancionar al jugador con tarjeta si es merecedora de la misma.

### 10.- EL PENALTY

Cuando se cometa una de las faltas directas dentro del área se sancionara penalti. Se lanzará desde el punto penalti y el **portero** deberá estar **pisando** en todo momento **la línea de meta**, pudiéndose mover de derecha a izquierda, los demás jugadores se colocarán fuera del área grande, ningún jugador podrá entrar en el área antes de ser tocado el balón.

### 11.- SANCIONES. TARJETAS

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

#### **Amonestación- Tarjeta Amarilla**

Conducta antideportiva

Desaprobar con palabras o hechos

Infringir de manera continuada las reglas del juego

Retrasar deliberadamente la reanudación del juego

No respetar distancia en saque de banda, corner o faltas

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

### **Expulsión- Tarjeta Roja.**

Ser culpable de juego brusco

Ser culpable de conducta violenta

Escupir a un adversario u otra persona

Impedir con mano intencionada gol u ocasión manifiesta de gol

Impedir ocasión manifiesta de gol haciendo falta violenta o brusca.

Emplear lenguaje o gesticular de manera obscena y ofensiva.

Recibir una segunda amonestación- tarjeta amarilla.

Cuando un jugador sea expulsado por doble amarilla, se permitirá que entre un sustituto. El jugador expulsado debe abandonar el campo. No existe la sanción de dos minutos.

En ausencia de cartulinas, las sanciones serán verbales por parte del árbitro al jugador sancionado:

1º amonestación es igual a tarjeta amarilla

2º amonestación o expulsión directa es igual a tarjeta roja.

- Cada expulsión o tarjeta roja, llevará como mínimo un partido de sanción, dependiendo del tipo de infracción cometido.
- Las sanciones por acumulación de amarillas será de la siguiente manera:
- Tres tarjetas amarillas 1 partido de sanción, en el segundo ciclo 2 tarjetas 1 partido y después cada tarjeta amarilla que reciba el jugador tendrá un partido.
- Cualquier conducta violenta, agresión, o amenazas graves contra compañeros, contrarios, árbitros u organización conllevará la expulsión definitiva del torneo del jugador infractor.

### 12.- SAQUE DE BANDA

Se realiza con las dos manos y por encima de la cabeza desde el exterior de las líneas del campo, no se podrá levantar los pies o saltar a la hora de lanzar el balón. **No vale el gol directo, a excepción de que el balón sea tocado antes de entrar en la portería por cualquier jugador.**

### 13.- SAQUE DE META

Se sacará siempre con el pie desde cualquier parte del interior del área pequeña, **el balón deberá salir del área antes de ser tocado por otro jugador**, si no es así se repetirá el saque. **No vale el gol directo.**

### 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 le devuelve el

balón un jugador de su mismo equipo con alguna parte del cuerpo de cintura hacia arriba podrá coger el balón con las manos.

Coger o tocar con las manos un balón que viene "pateado", o sea centrado con los pies o muslo voluntariamente o de saque de banda realizado por un compañero, se pitará falta indirecta desde el lugar

#### 15.- SAQUE DE ESQUINA

Se realiza con el pie desde la esquina, las defensas estarán a una distancia de 6 metros y si vale el gol directo (solo en la portería contraria), cualquier indirecta que entra en propia meta sin que la toque otro jugador sería córner.

#### 16.- FUERA DE JUEGO

Un jugador esta en posición de fuera de juego si encontrándose dentro de la zona de 12 metros del equipo adversario, está más cerca de la línea de meta que el balón, salvo que no esté más cerca de la línea de meta que dos de sus adversarios, por lo menos

Un jugador solamente será declarado fuera de juego y sancionado con falta indirecta para el equipo contrario, si en el momento en que el balón es jugado por un compañero, él está:

- interfiriendo el juego a un contrario o tratando de sacar ventaja de esa posición

No será declarado en fuera de juego:

- si no interfiere para nada en la jugada
- si el balón lo ha recibido de saque de META, banda o corner.



## SISTEMA DE COMPETICION

- UN GRUPO DE 8 EQUIPOS
- LIGA DOBLE VUELTA
- PLAY OFF (entran todos los equipos)
- Mínimo 15 partidos por equipo.

## PREMIOS

1°-INSCRIPCION PROXIMO TORNEO	+ TROFEO
2°-EQUIPACION COMPLETA 10 JUGADORES	+ TROFEO
3°-1 BALON	+ TROFEO
4°-1 BALON	+ TROFEO

Equipo menos goleado, 1 juego de guantes.

Equipo máximo goleador, 1 juego de botas multitaco.