

REGLAMENTO I LIGA FÚTBOL



ÍNDICE

1. ESTRUCTURA GENERAL	3
2. PREMIO.....	3
3. IMPORTANTE.....	3
4. JUGADORES	3
5. FECHA, HORA Y LUGAR.....	4
6. EQUIPACIÓN	4
7. SUSTITUCIONES DURANTE EL PARTIDO	4
8. TIEMPO DEL JUEGO	4
9. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO	5
10. MARCAR GOL.....	5
11. FALTAS ACUMULABLES	5
12. INFRACCIONES.....	6
FALTAS PERSONALES.....	6
FALTAS TÉCNICAS.....	6
OTRAS SANCIONES.....	7
13. COMPORTAMIENTO	7

1. ESTRUCTURA GENERAL

La I Liga de Fútbol Mixta de la Escuela Superior de Informática se realizará entre el mes de noviembre de 2021 hasta abril de 2022.

Se realizará un partido por semana. Se jugará todos contra todos en una liga de ida y vuelta. Al final los cuatro mejores equipos jugarán en formato de torneo negro para ver quien se lleva el premio.

En caso de ganar un partido se sumarán tres puntos (+3), en caso de perder NO se sumarán puntos y en caso de empate se sumará un punto (+1).

2. PREMIO

PRIMER PUESTO (1º): **250 €**

SEGUNDO PUESTO (2º): **100 €**

3. IMPORTANTE

Se seguirá el reglamento oficial de Fútbol Sala de la Federación Internacional de Asociaciones de Fútbol (FIFA). Lo escrito en este reglamento es orientativo.

Todas las decisiones tomadas por los árbitros irán por encima de lo escrito en este reglamento. Tendrá la última palabra en las decisiones durante el juego y velará por un juego limpio y sano.

Reglamento de Fútbol Sala 2021/22:

<https://www.fvf-bff.org/img/Normativa/REGLAS%20DE%20JUEGO%20FUTSAL%202021-22.pdf>

4. JUGADORES

Los equipos se compondrán de jugadores, todos ellos pertenecientes a la Escuela Superior de Informática de Ciudad Real. De forma excepcional podrá haber dos jugadores no pertenecientes a la Escuela, pero sí a la UCLM.

También puede haber un máximo de cinco suplentes. Estos deben apuntarse como un miembro más del equipo a la hora de inscribirse en el torneo y también deben cumplir la condición del párrafo anterior.

Está prohibida la inscripción de jugadores profesionales o semiprofesionales. Se considera así a todo aquel que se encuentre en club de fútbol en el que se cobre por jugar.

5. FECHA, HORA Y LUGAR

Los partidos serán preferentemente los lunes. Se os avisará a través de la página web de la ESI y mediante correo.

Se realizarán en el Pabellón Municipal Deportivo, se os informará mediante la página web y con un correo.

Se debe estar 15 minutos antes de la hora estipulada.

Si no se va a acudir al partido durante una jornada, se deberá avisar con 72 horas de antelación, de otra forma la organización sancionará al equipo.

La hora, la fecha y lugar serán marcados por la organización y serán invariables.

6. EQUIPACIÓN

Todos los equipos deben tener dos equipaciones preparadas. La primera debe ser de un color claro y la segunda de color oscuro. Se avisará con suficiente antelación la equipación que deben llevar a los partidos.

7. SUSTITUCIONES DURANTE EL PARTIDO

No existe un límite de sustituciones a lo largo de un partido. Estas se realizarán cuando el partido este parado. Se deben hacer por la zona de sustitución. En caso de estar lesionado, esta salida se podrá realizar por cualquier parte del campo.

En caso de que un jugador y el portero quieran cambiar de posición, deben avisar al árbitro de este cambio.

8. TIEMPO DEL JUEGO

Los partidos durarán 40 minutos, dos partes de 20 minutos con un descanso de 10 minutos entre ellas.

Cada equipo podrá pedir un tiempo muerto de un (1) minuto en cada parte del partido, estos no son acumulables entre partes.

El tiempo de las partes se pueden extender en caso de penalti o falta, cuando se acabe la trayectoria del balón, el tiempo se dará como concluido.

El tiempo se detendrá en caso de lesión y siempre que haya acabado la jugada.

9. INICIO Y REINICIO DEL JUEGO

El árbitro realizará un sorteo para decidir qué equipo hará el saque inicial.

Será el árbitro quien dé el pitido de inicio del partido. Solo debe estar un jugador para realizar el saque.

Los equipos deben estar en su parte del campo sin pasar la línea central.

Si el balón rebota en el poste o en el travesaño, no se parará el juego. En caso de que el balón toque alguna superficie fuera del campo (por ejemplo, el techo), entonces, se parará el partido y sacará de banda el equipo adversario.

10. MARCAR GOL

Solo contará como gol cuando el balón pase totalmente la línea de gol, entre el travesaño y los postes.

No se considera gol si el portero aún no ha sacado el balón del área y un jugador de cualquier equipo lo toca y entra en portería.

Tampoco se considera gol si es un tiro directo después del inicio o del reinicio del jugador, tampoco después de un saque de esquina, ni aunque lo toque el portero.

11. FALTAS ACUMULABLES

Cada equipo podrá tener un máximo de cinco (5) faltas en cada parte del partido. La sexta falta será penalizada con el penalti.

La penalización máxima (penalti) es un tiro libre directo dentro del área del equipo que ha efectuado la falta. Esta tiene las siguientes características:

- Se podrá marcar gol directo.
- Se concederá tiempo extra
- Se tirará desde el punto de penalti
- El portero estará inmóvil en la línea de la portería
- Los jugadores (excepto tirador y portero) deberán estar fuera del área.

12. INFRACCIONES

FALTAS PERSONALES

- El portero está más cinco segundos con el balón en juego.
- Un jugador tiene el balón en parón y se está impidiendo estar en juego más de cinco segundos.
- Obstruir o impedir una jugada no permitiendo al equipo adversario disputar libremente el juego.
- Tardar más de cinco segundos en poner el balón en juego en lanzamientos de esquina o lateral.
- El balón sea tocado por un jugador que este uniformado.
- Hacer uso de palabras o gestos para distraer al adversario para tener ventaja en el juego.
- Hacer uso de palabras o gestos para distraer al adversario para tener ventaja en el juego.
- Hacer uso de palabras o gestos para distraer al adversario para tener ventaja en el juego.
- Jugar de forma peligrosa.
- Impedir que el portero lance el balón con las manos.
- Lanzar objetos impactando o no al equipo adversario.
- Impedir que el guardameta pueda moverse por su área.

FALTAS TÉCNICAS

- Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar o tirarse sobre un adversario.
- Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- Jugar el balón con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.
- Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros como intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- Levantar los pies para chutar hacia atrás o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.

OTRAS SANCIONES

- No llevar una vestimenta correcta.
- Entrar en el terreno de juego a ayudar de forma técnica a un jugador.
- Por increpar o dirigirse de manera inadecuada a jugadores, árbitros.
- Recomendar jugar de manera desleal en el terreno de juego.
- Un jugador de banquillo intercepta el balón dentro del terreno de juego cortando así una jugada.

13. COMPORTAMIENTO

Se aplicarán tanto dentro como fuera del campo:

- Los jugadores deberán mantener siempre la cortesía con sus oponentes y cualquier persona implicada en la competición, ya sea organizadores, público y/o árbitros.
- No se permitirá el comportamiento violento.
- No se permitirá el lenguaje que atente contra la dignidad de las personas.
- No se puede utilizar lenguaje ofensivo, ni bromas de mal gusto.
- No se permitirán comentarios atacantes hacia grupos minoritarios.
- Prohibido atacar, menospreciar, insultar y/o faltar el respeto a la competición y/o a los organizadores.

INFOMACIÓN EXTRA

La organización se reserva a modificar el reglamento antes del comienzo y durante el torneo si así fuera necesario.

También se podrán aplicar medidas no mencionadas en casos extraordinarios.

Cualquier problema durante el transcurso de la competición debe ser comunicada a la organización y esta será la encargada de tomar las mejores decisiones. Estas se tomarán teniendo en cuenta el reglamento y el espíritu de juego.

El incumplimiento de alguna de las reglas anteriores puede suponer falta leve o falta grave. Las faltas graves son de descalificación inmediata, mientras que será necesario tener un conjunto de faltas leves para esto.

Una vez descalificados no hay garantías de premio.