

NORMATIVA. FÚTBOL SALA. TORNEO SOCIAL RCM.

El Balón de juego

El balón tendrá una circunferencia mínima de 62 centímetros infantil cadete juvenil.

En categorías prebenjamín, benjamín y alevín se utilizará el de 58 centímetros.

Número de jugadores

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

Equipamiento de los jugadores

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas, pulseras o relojes).

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

Una camiseta. Pantalón. Botas de fútbol sala (estarán prohibidas las botas de tacos y las multitacos).

La duración del partido

El partido durará dos tiempos de 25 minutos cada uno a reloj corrido. La duración de cada periodo podrá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un penalti

El intervalo descanso entre los dos periodos durará 5 minutos.

Inicio del partido

Se realizará un sorteo y el equipo que gane el sorteo decidirá si prefiere sacar o elegir la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. En el segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta. Y sacará el equipo que no sacó al inicio.

Faltas sancionadas con un tiro libre indirecto

Cesiones: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes tres infracciones:

Tras jugar el balón, lo vuelve a tocar en su propia mitad de la superficie de juego tras el pase voluntario de un compañero sin que haya sido jugado o tocado por un adversario.

Toca el balón con las manos en su propia área de penalti después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido voluntariamente con el pie.

Toca el balón con las manos en su propia área de penalti después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero.

Saques de banda

Saque de banda con el pie. No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Saques de esquina

Saque de esquina con el pie. Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina.

Tiros Libres

Los tiros libres son directos o indirectos. si el equipo lanzador lo pide, se colocará una barrera a 5 metros de distancia y no se podrá reanudar el juego sin que el árbitro pite. En caso de que el equipo lanzador no desee barrera podrá sacar sin la necesidad de la autorización del árbitro.

Tanda de penaltis.

El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los penaltis. El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro.

Cada equipo lanzará tres tiros.

Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus tres tiros uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus tres tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.

Si ambos equipos han ejecutado sus tres tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.

Inscripción.

Para que un jugador pueda participar en la Competición deberá estar debidamente inscrito en el plazo establecido, de no ser así, NO podrá participar.

Puntualidad.

Los equipos deberán presentarse en el terreno de juego con una antelación mínima de 10 minutos.

En caso de que llegada la hora de inicio del partido uno de los equipos no se haya presentado el árbitro esperará la llegada de dicho equipo durante diez minutos de cortesía. Una vez transcurrido este tiempo, si continúa sin estar presente uno de los equipos se entenderá que dicho equipo no se ha presentado al encuentro. No podrán participar jugadores no inscritos, de otras categorías u otros equipos.

Alineación indebida

Se considerará alineación indebida lo siguiente:

Inscribir en acta a jugadores que no estén inscritos en la Competición.

Inscribir en acta a jugadores que pertenezcan a equipos de otra categoría.

Inscribir en acta a jugadores que por edad les corresponda competir en una categoría superior.

Inscribir en acta a jugadores que pertenezcan a otro equipo de la misma categoría.

Formatos de Competición

La información sobre qué sistema seguirá cada campeonato se facilitará de forma detallada una vez finalizado el proceso de inscripción.

Criterios de clasificación.

La clasificación para las fases en formato liga seguirá los siguientes criterios:

a) Puntos de clasificación. Ocupará una posición superior el equipo que sume más puntos.

b) Average particular. En caso de empate a puntos ocupará una posición superior el equipo cuya diferencia entre puntos y goles a favor y en contra en los partidos disputados contra el equipo con el que están empareados sea mayor.

c) Average general. De permanecer el empate ocupará una posición superior el equipo cuya diferencia entre puntos y goles a favor y en contra en todos los partidos disputados en la fase sea mayor.

d) Goles y puntos a favor. De permanecer el empate ocupará una posición superior el equipo que haya conseguido más goles o puntos a favor.

e) Victorias. De permanecer el empate ocupará una posición superior el equipo que más victorias haya conseguido.

g) Incomparecencias. De permanecer el empate ocupará una posición superior el equipo cuyo número de incomparecencias sea menor. Si aún así el empate persistiese la Organización estudiaría la medida a tomar para desempatar.

Triple empate. En caso de un triple empate a puntos al final de la fase se agruparan los equipos implicados en el triple empate y se tendrán en cuenta exclusivamente los enfrentamientos directos entre ellos siguiendo los anteriores criterios de clasificación.

Eliminatorias

En partidos de eliminatorias, en caso de empate, se disputará una tanda de penaltis.