



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



REGLAMENTACIÓN MARATON M^a AUXILIADORA CATEGORÍA CHIQUIMARATÓN (PEQUEÑOS)

EL BALÓN

Los balones que se utilicen serán de los modelos autorizados por la Fed. Madrileña de Fútbol Sala.

Nº DE JUGADORES Y CAMBIOS

El nº máximo de jugadores que se podrá inscribir en acta será de diez (10) Jugarán 5 Jugadores de campo más un portero. Se podrán realizar cuantos cambios se deseen, de entre todos los jugadores que previamente han sido inscritos en Acta. Estas sustituciones serán volantes, sin necesidad de que el juego este detenido, excepto en el caso del portero.

DURACIÓN DEL PARTIDO

En todas las categorías un encuentro constará de dos periodos de 20 minutos cada uno, con un descanso de 5 minutos entre ambos.

SAQUE DE BANDA

Se realizara con el pie, el balón deberá estar inmóvil y sobre la línea de banda. Los jugadores contrarios deberán estar a una distancia mínima de 5 metros (6 pasos). **No será valido el gol**, resultante del lanzamiento de un saque de banda, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador o el portero.

SAQUE DE ESQUINA

Se realizara con el pie, el balón deberá estar inmóvil y sobre la línea de banda. Los jugadores contrarios deberán estar a una distancia mínima de 5 metros (6 pasos) **Será valido el gol**, resultante del lanzamiento de un saque de esquina.

SAQUE DE META.

El saque de meta lo realizará el portero, poniendo el balón en juego con la mano, desde el interior del área de penalti. El portero podrá traspasar la línea divisoria del centro del campo cuando realice cualquier tipo de lanzamiento desde su área. El balón estará en juego una vez haya salido del área de penalti.

FALTAS E INFRACCIONES

Hay tres clases de faltas: Técnicas, Disciplinarias y Personales que no serán acumulativas.

➤ **FALTAS TÉCNICAS.** Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo
- c) Saltar o tirarse sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



- e) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- f) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- g) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- h) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
- i) 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.

Sanciones

- a) Se castigará con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción.
- b) Si un jugador defensor quien comete una de estas faltas dentro de su área de portería, será castigado con penalti.

También se considerarán faltas técnicas:

- a) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario; plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.
- b) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es: correr entre el mismo y el balón.
- c) Levantar los pies para chutar hacia atrás o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- d) Cargar al portero dentro, de su área, portería.

Sanciones

- a) Se castigará con tiro libre concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción.
- b) Si la infracción se comete dentro del área de portería propia, el tiro libre se efectuará desde fuera del área, en el punto más próximo al lugar en que se cometió la falta.

La distancia que el jugador contrario tiene que estar en cualquier saque es de 5 mts. (6 pasos).

➤ **FALTAS DISCIPLINARIAS.**

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

Jugadores

- a) Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- b) Infringir de forma persistente las Reglas del Juego.
- c) Ser culpable de conducta incorrecta, indisciplinada o antideportiva.
- d) Si actúa violentamente contra el espíritu del juego cortando un ataque contrario que le desborda.

Entrenadores

- e) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores.
- f) Dirigirse irrespetuosamente a los árbitros, adversarios o público.

Sanciones



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un saque de banda, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción y amonestación expulsión por uno (1) o dos (2) minutos (durante este periodo de tiempo no podrá ser sustituido) o descalificación (según la gravedad de la acción) al jugador o entrenador. Un jugador será descalificado definitivamente y puede ser sustituido por otro, si en opinión de los árbitros:

- Es culpable de conducta violenta.
- Es culpable de juego brusco grave.
- Utiliza propósitos injuriosos o groseros.
- Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.
- Es reincidente en cualquiera de las infracciones mencionadas anteriormente.

EL PORTERO

El portero podrá intervenir en cualquier jugada fuera del área de meta siempre y cuando no retenga el balón más de 5 segundos en su propia mitad de campo. En el campo contrario actuara como un jugador más sin límite de tiempo de posesión.

Cesión al portero: Solamente se podrá pasar el balón directamente al portero una sola vez cuando este se encuentre dentro del área. A la segunda vez se pitará libre directo, a no ser que el balón haya sido tocado por un jugador contrario. El libre directo se ejecutará desde donde se efectuó la cesión.

El portero podrá realizar el saque con el pie directamente de volea desde dentro de su área siempre que realice una parada o recoja el balón de un saque de banda o de un compañero.

Si el balón ha salido por la línea de fondo el saque deberá realizarse obligatoriamente con la mano. (Saque de Meta)

En ambos casos el balón podrá traspasar la línea del centro de campo.

ENTRENADORES Y DELEGADOS

Todos los entrenadores y delegados deberán tener ficha identificativa y en los banquillos sólo podrán permanecer éstos, siendo un máximo de 1 delegado y 1 entrenador.

La figura del entrenador o delegado debe colaborar para que no haya nadie cerca de los banquillos que no sean jugadores, entrenadores o delegados.

CAMBIO DE EQUIPACIÓN O UTILIZACIÓN DE PETOS

En caso de coincidencia en los colores de las camisetas de los equipos, el que está obligado a cambiar su camiseta o a utilizar petos será el equipo que actúe como visitante.



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



Senior-Promesas-Femenino-Veteranos-Chiquimaratón

- Cada equipo tendrá un máximo de 10 jugadores y tendrá asignado un delegado de campo, el cual puede ser uno de los jugadores.
- Todos los jugadores del equipo, excepto un máximo de dos jugadores por equipo, deben tener relación con el colegio. Para la categoría de veteranos, dos jugadores como máximo están exentos de cumplir el requisito de edad de haber nacido antes de 1979.
- La relación (alumno, antiguo alumno, profesor, padre/madre de alumno o perteneciente al centro juvenil), deberá ser debidamente indicada al rellenar la ficha del jugador.
- En el caso de los antiguos alumnos indicar qué estudios cursó en el colegio y cuando los realizó en la parte estudios y año de realización.
- Toda la información relacionada con el jugador (fecha de nacimiento, relación con el colegio...) deberá ajustarse a la realidad; **en caso de descubrir antes del comienzo o durante el maratón falsedad en algún dato se eliminará al equipo perdiendo el importe íntegro de la inscripción.**
- Sólo se podrá participar en el maratón como jugador en una única categoría. (Voley, Promesas, chiquimaratón, senior o femenino)
- El colegio dispone de autorización individual expresa y por escrito de los representantes legales de cada uno de los jugadores del equipo mediante la cual, de conformidad con la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre, autoriza al centro a tomar imágenes del menor, relacionadas con la actividad deportiva, y las utilicen en publicaciones escritas o digitales. En cualquier caso, la utilización y la difusión de las distintas imágenes se producen en condiciones de gratuidad.
- Todos disponen de Seguro de Responsabilidad Civil y de Accidentes.

Recordad que el sorteo es el Lunes 21 de mayo a las 16:00 horas