



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



REGLAMENTACIÓN MARATÓN M^a AUXILIADORA

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 4 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. Dispone de 4 segundos para realizarlo.

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. Dispone de 4 segundos para realizarlo.

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. Dispone de 4 segundos para realizarlo.

FALTAS E INFRACCIONES

Se concederá un **tiro libre directo** al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete faltas de una manera que los árbitros consideren imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- dar o intentar dar una patada a un adversario



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



- poner una zancadilla a un adversario
- saltar sobre un adversario
- cargar sobre un adversario
- golpear o intentar golpear a un adversario
- empujar a un adversario
- realizar una entrada contra un adversario
- sujetar a un adversario
- escupir a un adversario
- tocar el balón deliberadamente con las manos un jugador que no sea el portero.

Si una de estas acciones se produce dentro del área se concederá penalti.

Se concederá un **tiro libre indirecto** al equipo adversario si un guardameta comete una de las siguientes cuatro infracciones:

- controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos
- 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 el balón haya sido jugado o tocado por un adversario
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de que un jugador de su equipo se lo haya cedido con el pie
- toca el balón con las manos en su propia área penal después de haberlo recibido directamente de un saque de banda lanzado por un compañero

Se concederá asimismo un **tiro libre indirecto** al equipo adversario si un jugador, en opinión de los árbitros:

- juega de forma peligrosa ante un adversario
- obstaculiza el avance de un adversario
- impide que el guardameta pueda soltar el balón de sus manos
- comete sobre un compañero una de las nueve infracciones sancionadas con tiro libre directo si se cometen sobre un adversario
- comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la anterior o en cualquier otra Regla, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador

FALTAS ACUMULABLES

- son aquellas sancionadas con un tiro libre directo o tiro penal y mencionadas en los tiros libres directos.
- en el informe del partido se registrarán las faltas acumulables de cada equipo en cada periodo
- los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar la ventaja, y siempre que un equipo no haya cometido anteriormente sus primeras cinco faltas acumulables, salvo que el equipo afectado por la falta haya tenido una oportunidad manifiesta de gol
- si han aplicado la ventaja, una vez que el balón esté fuera del juego indicarán la falta acumulable
- si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario del partido



Maratón Fútbol Sala M^aAuxiliadora



Tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable de cada equipo

- el ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero
- después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o salido de la superficie de juego
- si un jugador que comete una sexta falta acumulable en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal.
- si un jugador comete una sexta falta acumulable en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea imaginaria de diez metros y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción
- se deberá conceder tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulable al final de cada periodo del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario

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

EL PORTERO

El portero podrá intervenir en cualquier jugada fuera del área de meta siempre y cuando no retenga el balón más de 4 segundos en su propia mitad de campo. En el campo contrario actuará como un jugador más sin límite de tiempo de posesión.

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



CONDICIONES PARA LOS PARTICIPANTES:

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.
- 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