

REGLAS RESUMIDAS DE FÚTBOL-SALA

PARA LA TEMPORADA 2022-2023

REGLAMENTO

Los partidos se disputarán con las reglas establecidas por la Real Federación Española de Fútbol-Sala, con las únicas excepciones que puedan contener las normas resumidas elaboradas por el Servicio de Deportes de la Diputación Provincial.

JUGADORES

El número mínimo de jugadores para comenzar un partido será de cuatro, suspendiéndose el encuentro si uno de los dos equipos se quedara a lo largo del encuentro con un número inferior a tres jugadores.

EQUIPACIONES

Los jugadores de cada equipo deberán ir con el mismo color de camisetas, llevando el portero una de otro color. Los equipos deberán llevar camisetas que les diferencien, siendo de color distinto y numeradas. En caso de ser camisetas del mismo color, cambiará el equipo visitante.

DURACIÓN DEL PARTIDO

Los partidos se dividirán en dos tiempos de 25 minutos con un descanso de 5 minutos. NO habrá tiempos muertos.

FALTAS E INFRACCIONES

Se sancionarán con tiro libre directo, siendo falta acumulativa:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario
- b) Poner una zancadilla a un contrario.
- c) Saltar o tirarse sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa del balón.
- j) Jugar el balón intencionadamente con la mano o el brazo. Lógicamente, de esta infracción estará exento el portero siempre que las realice dentro de su propia área.
- k) Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando éste está controlado o en posesión de un adversario.



No se considerará falta el deslizamiento que tenga por objeto, interceptar o cortar la trayectoria del balón en un pase o tiro de un adversario o compañero, siempre que el balón no esté controlado por un jugador contrario.

Si se estimase peligrosidad en alguna de las acciones señaladas, llevará implícita la tarjeta amarilla o roja según la gravedad de la acción.

FALTAS E INFRACCIONES (LIBRES INDIRECTOS)

Se sancionarán con tiro libre indirecto y no será falta acumulativa:

- a) El juego peligroso.
- b) Los 4 segundos del portero.
- c) Las cesiones al portero.
- d) Las faltas de disciplina.
- e) Las faltas procedentes de los banquillos.
- f) Los jugadores podrán jugar el balón dentro de su área todo el tiempo que quieran, pero si es el portero el que está más de cuatro segundos será falta y libre indirecto en la línea del área desde el punto más cercano a la infracción.

El portero podrá pasar del centro del campo el balón en cualquier tipo de lanzamiento dentro de su área, siendo válido el gol de estos saques. NO será válido en saque de meta. Si el portero toca dos veces el balón en su propio campo será cesión.

FALTAS E INFRACCIONES (JUGADORES EXPULSADOS)

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar, ni a sentarse en el banco de sustitutos.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar a la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, salvo si el equipo en superioridad marca un gol antes de que transcurran los dos minutos, en cuyo caso se aplicarán las siguientes disposiciones:

- a)- Si marca gol un equipo en superioridad numérica, el equipo contrario se igualará salvo que el equipo en inferioridad estuviera jugando con dos jugadores menos, en ese caso solo entrará uno no los dos que tenía expulsados.
 - b)- Si estaban jugando 4 contra 4 marque quien marque seguirán igual, 4 contra 4
 - c)- Si estaban jugando 5 contra 4 se tendrán que igualar 5 contra 5
 - d)- Si estaban jugando 4 contra 3 se tendrán que igualar 4 contra 4
 - e)- Si estaban jugando 5 contra 3 se tendrán que poner 5 contra 4
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuará el juego sin alterar el número de jugadores.

FALTAS E INFRACCIONES (A PARTIR DE LA QUINTA FALTA)

Cuando un equipo pase de la quinta falta, todas las que cometa que sean indirectas se seguirán considerando libre indirecto, ejecutándose desde el lugar donde se cometieron, teniendo derecho el equipo infractor a colocar barrera. Ninguna de estas faltas será acumulativa, ni tampoco ninguna de ellas se llevará al punto de los 10 metros.

Cuando un equipo haya cometido su quinta falta acumulativa, a partir de entonces las faltas sancionadas con libre directo, si se cometen por detrás de los 10 metros, se ejecutarán forzosamente desde ese punto. Las que se cometan por delante del punto de los 10 metros el equipo ejecutor tendrá derecho a elegir desde dónde la lanza, desde el punto de penal o desde el sitio exacto en donde se la hicieron.

Al lanzar este tipo de faltas, todos los jugadores, excepto el lanzador, permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineados con el balón, a cinco metros del mismo. Siempre tendrá que lanzarse hacia delante y no podrá tocar el balón nadie hasta que no haya salido fuera de la superficie de juego, que haya rebotado en los postes, larguero o en el portero. De esta norma general, queda excluido para jugar el balón el ejecutor de los lanzamientos, que no podrá jugar de nuevo el balón hasta que no salga y no esté en juego o que antes lo haya tocado cualquier jugador.

EL SAQUE DE BANDA

Cuando el balón salga por la línea lateral, lo pondrá en juego el equipo contrario al que lo envió fuera, sacando con el pie. No será válido el gol marcado de saque de banda.

Si el saque de banda se efectúa incorrectamente, se lance desde una posición distinta a donde salió el balón o se tarde más de cuatro segundos en sacar, pasará a corresponder al equipo contrario.

EL SAQUE DE META

En ningún caso se podrá marcar gol directamente de un saque de meta. El guardameta habrá de lanzar el balón con las manos, debiendo estar todos los adversarios fuera del área.

El portero no puede volver a tocar el balón hasta que lo toque un contrario, o hasta que haya cruzado la línea del medio campo.

Si el portero tarda más de cuatro segundos en sacar, se concede un tiro libre al equipo contrario sobre la línea del área, en el punto más cercano de donde se cometió la infracción.

EL SAQUE DE ESQUINA

Se puede anotar gol directo de un saque de esquina, que se lanzará con el pie, debiendo estar los adversarios a una distancia superior a los 5 metros.

Si se tarda más de 4 segundos en sacar el saque de esquina, se concederá libre indirecto al equipo rival. Si se lanza de forma incorrecta, se repetirá el lanzamiento.