

# FÚTBOL SALA

## I MARATHÓN JUVENIL VILLA de ACEUCHAL



### NORMATIVA DEL TORNEO

#### ➤ Comienzo de la competición:

La competición se iniciará el sábado día 16 de junio de 2016 a las 16,00 horas y finalizará el domingo día 26 de junio a las 22,00 horas con la entrega de premios y trofeos.

#### ➤ Sistema de competición:

El torneo constará de cuatro fases, que explicamos a continuación:

- ❖ Inicial:
  - \*12 equipos.
  - \*6 emparejamientos (Sorteo, día 16 de junio, jueves, a las 21:00 horas) y dos triangulares entre los equipos perdedores.
  - \*Orden de partidos en los Triangulares:

Horarios	Partidos
22,00	PERDEDOR A – PERDEDOR B
22,30	PERDEDOR A/B – PERDEDOR C
23,00	GANADOR A/B – PERDEDOR C
23,30	PERDEDOR D – PERDEDOR E
00,00	PERDEDOR D/E – PERDEDOR F
00,30	GANADOR A/B – PERDEDOR F

\*Se clasifican para la siguiente fase los ganadores de los emparejamientos iniciales (6) y los ganadores de los triangulares (2).

- ❖ Cuartos :
  - \*8 equipos.
  - \*Eliminatoria directa entre cuatro parejas.
  - \*Se clasifican para la siguiente fase los ganadores (4).
  - \*Los ganadores de los triangulares (perdedores de la fase inicial), para poder pasar a semifinales han de ganar su partido, no valiéndoles el empate.
- ❖ Semifinales:
  - \*4 equipos.
  - \*Eliminatoria directa entre dos parejas.
  - \*Se clasifican los dos equipos ganadores.
- ❖ Final.

**\*Empates en la fase inicial, cuartos, semifinales y final:** En caso de empates en dichas fases, para decidir a los ganadores, se lanzarán tandas de tres penaltis, que podrán ser lanzados por cualquier jugador, independientemente que hayan finalizado el partido jugando o estando en el banquillo. De persistir el empate tras el lanzamiento de los tres primeros, se seguirán lanzando hasta dilucidar un ganador. Hay que tener en cuenta que un jugador no podrá repetir lanzamiento hasta que todos los componentes del equipo hayan participado. En la fase de cuartos, los ganadores de los triangulares (perdedores de la fase inicial), para poder pasar a semifinales han de ganar su partido, no valiéndoles el empate

**\*Triangulares:** Tras finalizar cada partido se lanzarán penaltis para deshacer posibles empates.

➤ **Número de jugadores por equipo:**

- Mínimo 8, máximo 10 por equipo.
- La relación de jugadores y delegados, con D. N. I. incluido, hay que entregarla como mínimo media hora antes de que los equipos comiencen la competición.
- No pueden realizarse cambios durante la competición con respecto a la relación inicial.
- Para comenzar un partido los equipos han de tener en la pista como mínimo a cuatro jugadores.
- Los responsables de la organización podrán solicitar el D. N. I. a los integrantes de los equipos, antes de los partidos o una vez iniciados estos, cada vez que lo crean conveniente.
- Edades de los participantes: nacidos en 1.997, 1.998, 1.999 y 2.000.
- No podrán participar aquellos jugadores que tengan alguna deuda pendiente con la Escuela Municipal de Deportes de Aceuchal (Ejemplo: aquellos que no hayan entregado las equitaciones correspondientes).

➤ **Delegados y entrenadores:**

Cada equipo podrá inscribir en su lista de participantes a un entrenador y a un delegado como máximo, siendo estas las únicas personas que pueden sentarse en los banquillos junto a los jugadores. Los nombres de dichas personas han de comunicarse a la organización antes del primer partido que vaya a disputar su equipo, al igual que ocurre con el listado de jugadores.

➤ **Duración de los partidos:**

- Dos tiempos de veinte minutos a reloj corrido.
- Durante el desarrollo del juego los árbitros tendrán la facultad de detener el juego o parar el tiempo siempre que lo estimen oportuno (Ejemplo: lesiones, demora en saques, consultas con la mesa,..)
- El inicio de los partidos podrán tener una demora de cinco minutos como máximo. Resultará perdedor de un partido por el tanteo de 1 a 0 aquel conjunto que sobrepase el límite establecido.
- Triangulares: veinte minutos por partido.

➤ **Banquillos y vestuarios:**

Durante el desarrollo de los partidos solamente se permitirá la presencia en estos lugares a jugadores y delegados de equipos inscritos en la competición y que estén jugando en esos momentos, pudiendo ser sancionados los responsables de aquellos conjuntos que incumplan con esta norma.

➤ **Normas disciplinarias:**

- Durante el transcurso de los partidos, incluido descansos:

Doble amarilla: no acarrea sanción posterior.

Amarillas: no se acumulan de un partido a otro.

Roja directa: expulsión del partido y de la competición.

Casos:

- entradas desproporcionadas (juego violento)
- insulto o descalificación a público, árbitros, mesas, compañeros o contrarios.
- agresión.

- Fuera del transcurso de partidos:

Aquel o aquellos jugadores o equipos que no se comporten con normalidad ante compañeros, jugadores de otros conjuntos, público, material o instalaciones, quedarán expulsados de la competición.

- Aquellos jugadores que sean expulsados no podrán participar en las siguientes competiciones organizadas desde la Escuela Municipal de Deportes de Aceuchal.

\* Los jugadores o delegados sancionados no podrán situarse en la zona de banquillos, debiendo permanecer en las gradas. Hasta que esta norma no sea cumplida, el juego no podrá reanudarse.

➤ **Equipaciones:**

Todos los jugadores de un mismo equipo han de ir correctamente uniformados en lo que se refiere a pantalones y camisetas.

En caso de coincidencia entre dos equipos se efectuaría un sorteo para decidir qué equipo habría de jugar con petos.

➤ **Premios:**

1º..... 300 euros y trofeo.

2º..... 100 euros y trofeo.

➤ **Sorteo:**

Día 16 de junio de 2.016, jueves, a las 21,00 horas en el Pabellón Polideportivo Municipal de Aceuchal.

➤ **Reglas de juego:**

Durante el torneo se aplicarán las reglas oficiales de juego de la Liga Nacional de Fútbol Sala.

Algunas reglas importantes a tener en cuenta son las siguientes:

- ❖ Cambios: han de realizarse desde la zona de banquillos.
- ❖ Ley de la ventaja: los árbitros permitirán el juego continuo y se abstendrán de castigar si el equipo sobre el cual se ha cometido la infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- ❖ Tiempos muertos: cada equipo tendrá derecho a pedir uno por parte. Se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón y no esté en juego.
- ❖ Saques de centro: el gol conseguido directamente de uno de estos saques, será válido.
- ❖ Cesiones al portero:
  - Pueden realizarse, pero siempre tras recuperación.
  - Las cesiones al portero que se consideren como faltas no son acumulativas.
- ❖ El portero fuera de su área, en su campo puede jugar el balón durante 4". En campo contrario no tendrá límite.
- ❖ Portero – jugador: En su campo solamente ha de cumplir las reglas normales de un portero. En campo contrario, podrá actuar como un jugador más.
- ❖ Demora de saques: será considerada como falta ( no acumulativa ) el demorar en más de cuatro segundos el saque de un tiro libre, penalti, doble penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta, así como permanecer con el balón dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- ❖ Saques del portero: Los saques de fondo se realizarán siempre con la mano. Los saques en juego pueden realizarse con la mano, de volea o a bote pronto.
- ❖ Doble penalti: a partir de la señalización de la sexta (incluida) falta acumulativa de equipo, todas las faltas que se sancionen con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a diez metros de la línea de fondo de la portería del equipo infractor, excepto si se aplica la ley de la ventaja, se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. Si la falta es cometida en un punto más cercano a la línea, puede sacarse desde el mismo. En estos lanzamientos a excepción del portero y del lanzador, todos los jugadores atacantes y defensores permanecerán dentro del terreno de juego, a una distancia como mínimo de cinco metros por detrás del balón, en una línea imaginaria que transcurrirá paralela a la línea de meta, dejando totalmente libre la zona de carrera del lanzador hasta que el balón sea puesto en juego.
- ❖ El portero en el doble penalti o tiro sin barrera: deberá estar situado a una distancia no inferior a cinco metros del balón y siempre dentro de su área.

- ❖ El portero defensor en el penalti: deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse sobre ella (movimientos laterales) hasta que el balón esté en juego.
- ❖ Saques de banda y de córner: han de realizarse con el pie, estando el balón parado. Se aconseja preguntar al Árbitro sobre el lugar correcto para realizar el saque. Será válido el gol conseguido directamente de córner, pero no así el que se consiga de banda.
- ❖ Las faltas son todas directas.
- ❖ Deslizamientos: sólo existirá falta en caso de que se produzca contacto. En ese caso la falta será indirecta y no acumulativa.
- ❖ El portero que toque el balón con la mano fuera del área intencionadamente será expulsado con roja directa.
- ❖ El jugador defensor que cometa falta sobre un jugador atacante que tenga una ocasión manifiesta de gol será expulsado con roja directa.
- ❖ Tarjetas rojas por doble amarilla o directas: el equipo al que le sea expulsado un jugador por tarjeta roja directa o doble amarilla, seguirá el partido con un jugador menos durante dos minutos. Pasado dicho periodo de tiempo podrá salir un nuevo jugador en sustitución del jugador expulsado. En el caso de que el equipo con un jugador menos reciba un gol antes de que se cumplan los dos minutos, puede recuperar al quinto jugador (nunca al expulsado).

## LA ORGANIZACIÓN.



### PLANING DE LA COMPETICIÓN

#### PRIMERA FASE, OCTAVOS:

16,00 horas					
17,00 horas					B
18,00 horas					C
19,00 horas					D
20,00 horas					E
21,00 horas					F
TRIANGULAR: PERDEDORES A - B - C					
22,00 horas	P. A		P. B		
22,30 horas	P.P. A/B		P. C		
23,00 horas	G.P. A/B		P. C		
TRIANGULAR: PERDEDORES D - E - F					
23,30 horas	P. D		P. E		
24,00 horas	P.P. D/E		P. F		
24,30 horas	G.P. D/E		P. F		

#### SEGUNDA FASE, CUARTOS DE FINAL:

10,00 horas	Gan. A		Gan. H		
11,00 horas	Gan. D		Gan. G		J
12,00 horas	Gan. B		Gan. C		K
13,00 horas	Gan. E		Gan. F		

#### TERCERA FASE, SEMIFINALES:

18,00 horas	Gan. I		Gan. J		
19,00 horas	Gan. K		Gan. L		N

#### CUARTA FASE, FINAL:

21,00 horas	Gan. M		Gan. N		0
-------------	--------	--	--------	--	---

# FÚTBOL SALA

## I MARATHÓN JUVENIL VILLA de ACEUCHAL



### HOJA DE INSCRIPCIÓN DE EQUIPOS

❖ NOMBRE DEL EQUIPO: \_\_\_\_\_

❖ POBLACIÓN: \_\_\_\_\_

❖ TELÉFONO DE CONTACTO: \_\_\_\_\_

### RELACIÓN DE JUGADORES

Nº	NOMBRE y APELLIDOS	D. N. I.
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
DEL		
ENT		

**NOTA:**

La competición se iniciará el sábado día 25 de junio de 2016 a las 16,00 horas.

La final se disputará el domingo día 26 de junio a las 19,00 horas, tras la cual se llevará a cabo la entrega de premios y trofeos.