

NORMATIVA DE FUTBOL SALA JUEGOS ESCOLARES

2024-2025

LIMITACIONES A LA INSCRIPCIÓN DE JUGADORES/AS

EN EQUIPOS DE FÚTBOL SALA ESCOLAR

- El número de jugadores/as de un equipo de un Club Deportivo que juegue simultáneamente en los Juegos Escolares Municipales de la ciudad de Valladolid y en otra Liga será de 4 jugadores/as máximo por equipo. En el acta de cada partido solo se podrá inscribir a dos de estos jugadores.
- Solamente se podrán cambiar de jugadores/as en el caso de que alguno de ellos o los cuatro causen baja, pudiendo ser sustituidos por otros, pero a no ser un motivo totalmente justificado mediante un informe médico u otra circunstancia debidamente demostrada, el jugador o jugadora que den de baja en un momento determinado, no podrán volverse a inscribir en ningún equipo de juegos escolares de fútbol sala.
- Hasta 8 días antes del inicio de la competición, los responsables de los equipos tendrán que informar a la Fundación Municipal de Deportes, del nombre de los jugadores/as que compaginen ambas ligas, mediante un correo a escolarfmd@ava.es a la atención de Gerardo.
- En caso de incumplir con esta norma, se tratará en el Comité de Competición.

REGLAS TECNICAS

REGLA 1

SUPERFICIE DE JUEGO

1. Dimensiones

- a) La superficie será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura,
Longitud: 40 metros*
Anchura: 20 metros*

* Excepcionalmente se podrá establecer una variación en más o menos, sobre un máximo de 2 metros

b) Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores del terreno de juego. Los márgenes de seguridad deberán de ser como mínimo de 1 metro desde las líneas de banda y de 2 metros en las líneas de fondo.

c) la superficie del terreno de juego deberá ser lisa y libre de asperezas, y no obstante se recomienda que sea de parque, de madera o de material sintético

(Caucho o linóleo).

2. Área de Penalti

Estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 metros de esta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, los cuales unirán los extremos de la línea paralela a la línea de fondo.

3. Punto de penalti

A una distancia de 6 metros del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcaran dos círculos de 10 centímetros de radio que se llamaran puntos de penalti y desde donde se lanzaran los mencionados castigos.

4. Segundo punto penal

A una distancia de 10 metros del centro de cada una de las porterías, medidos en una línea imaginaria que uniría los centros de ambas, se marcarán dos líneas de 10 centímetros de largo, que se llamarán punto de tiro de castigo y desde donde se lanzarán los mencionados castigos. En las categorías de base, estarán a 9 metros.

5. Zona de Sustituciones

- a) Sobre la línea de banda del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazaran dos líneas de 80 centímetros de largo (quedando 40 Centímetros al interior del terreno de juego y 40 centímetros al exterior) a una distancia de 5 metros de un lado y del otro de la línea central. En el espacio situado entre el medio campo y la línea de sustituciones de su banquillo, deberán salir y entrar los jugadores cuando se produzca una sustitución.
- b) El espacio situado desde cada una de estas líneas hasta el fin de cada uno de los banquillos será la zona utilizada por los entrenadores para instrucción de los jugadores en los tiempos muertos

6. Las Porterías

- a) En el medio de cada línea de fondo, se colocaran las porterías, no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados 3 metros entre si por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a 2 metros del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños serán de 8 centímetros. Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura.
- b) Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute, o nylon, se engancharan en las partes posteriores de los postes y el travesaño, y de la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado de aguante. Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan claramente del suelo y del campo, generalmente en blanco y rojo. En los dos ángulos superiores de unión de postes y travesaños, cada franja de pintura debe medir 28 centímetros y ser del mismo color. El resto de franjas serán de 20 centímetros.

c) Seguridad: las porterías deberán disponer de un sistema antivuelco, no pudiendo ser fijas.

REGLA 2

EL BALON

- Sera esférico
- Será de cuero o de otro material aprobado
- Tendrá una circunferencia no superior a 64 centímetros y no inferior a 62 centímetros
- Tendrá un peso no superior a 440 gramos y no inferior a 400 gramos al inicio del partido
- Tendrá una presión equivalente a 0.6-0.9 atmosferas al nivel del mar
- No deberá rebotar menos de 50 centímetros ni mas de 65 centímetros en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros
- En las categorías alevín, benjamín y pre benjamín, tendrá una circunferencia comprendida entre 55 y 58 centímetros, y su peso al comienzo del encuentro será entre 350 y 390 gramos

REGLA 3

EL NÚMERO DE JUGADORES

- El partido lo disputaran dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, de los cuales uno jugara como guardameta
- El partido no comenzara si uno de los equipos tiene menos de tres jugadores.
- El partido se suspenderá si en la superficie de juego quedan menos de 3 jugadores en uno de los equipos.
- Se podrán utilizar como máximo 9 sustitutos en cualquier partido, es decir, el número total de jugadores inscritos en acta será de 14 máximo y 3 mínimo.
- Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido
- Únicamente se inscribirán en el acta aquellos jugadores presentes y en disposición de jugar, y podrán ser incluidos para la disputa del partido hasta antes del inicio de la segunda parte.

1. PROCEDIMIENTO DE SUSTITUCION

Una sustitución de podrá realizarse siempre, este o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:

- El jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, salvo en las excepciones previstas en las Reglas de Juego del Fútbol Sala.
- El sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- El sustituto entrara en la superficie de por la zona de sustituciones de su propio equipo
- Una sustitución terminara cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo, tras entregar el peto al jugador al que va a sustituir , excepto si este hubiese tenido que abandonar la superficie de juego por otra zona diferente por razones previstas en las reglas de juego, en cuyo caso entregara el peto al árbitro.
- Desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto.
- Un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- Todos los sustitutos estarán sometidos a ala autoridad y jurisdicción de los árbitros, serán llamados o no a participar en el partido
- Si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el segundo penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

2. SUSTITUCION DEL GUARDAMETA

Cualquiera de los sustitutos podara reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.

- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el numero dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

3. JUGADORES Y SUSTITUTOS EXPULSADOS

Un sustituto podrá sustituir a un jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurrido dos minutos de juego efectivo después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador o el tercer árbitro (árbitros asistentes). Salvo si se marca un gol antes que transcurran dos minutos, en cuyo caso se aplicaran las siguientes disposiciones:

- Si cinco jugadores se enfrenta a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca gol se podrá completar el equipo de cuatro jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro o tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo número de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o a cuatro jugadores a tres, y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir a un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si el equipo con inferioridad numérica marca un gol, se continuara el juego sin alterar el número de jugadores.

REGLA 4

EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas separadas

- Un jersey o camiseta (si se usa ropa interior las mangas deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta)
- Pantalones cortos (Si se usan pantalones cortos interiores deberán tener el color principal de los pantalones cortos). Los guardametas podrán llevar pantalones largos
- Medias (si se usa cinta adhesiva o un material similar en la parte exterior, deberá ser del mismo color que el de parte de las medias sobre las que se usa
- Canilleras o espinilleras(opcionales)
- Calzado (zapatillas de lona o de cuero blando con suela de goma o de otro material similar)
- Los jugadores no utilizaran ningún equipamiento ni llevaran ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas)

- Los dos equipos vestirán colores que se diferencien entre si y de los árbitros y los árbitros asistentes
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencie de los demás jugadores, de los árbitros y los arbitro asistentes

REGLA 5

LA DURACION DEL PARTIDO

El partido durara dos periodos iguales de 20 minutos cada uno, salvo que por mutuo acuerdo entre el árbitro y los dos equipos participantes se convenga otra cosa. Todo acuerdo de alterar los periodos de juego deberá tomarse antes del inicio del partido y conforme al reglamento de la competición.

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro desde el segundo punto penal o un tiro libre directo a partir de la sexta falta acumulada, se prolongara el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

En caso de que se deba ejecutar o repetir un tiro penal, se prolongara el periodo en cuestión hasta que se haya ejecutado dicho tiro.

Los equipos tendrán derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Los jugadores tendrán derecho a un descanso en el medio tiempo, que no excederá de 5 minutos

LAS REGLAS DE JUEGO COMPLETAS PUEDEN CONSULTARSE EN LA PAGINA WEB:

www.asofusa.com