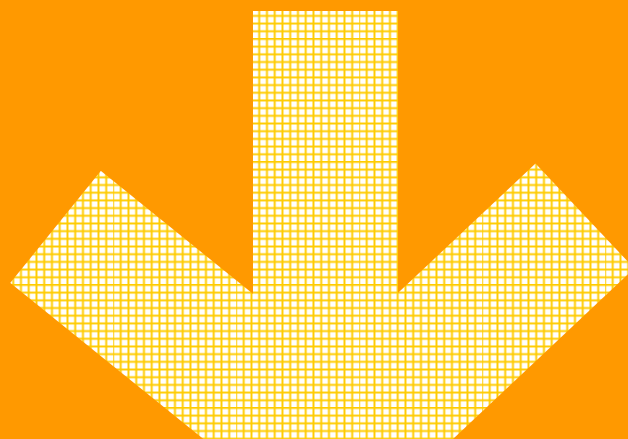


**elfutbitó**.com



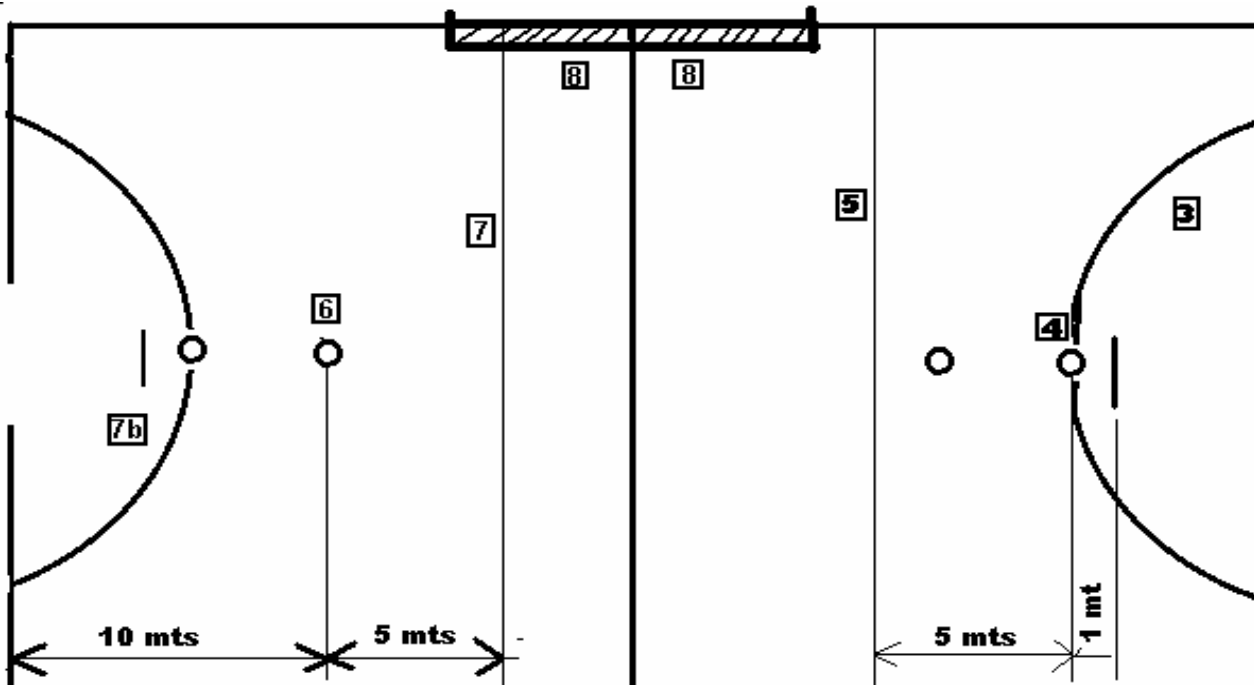
AYUNTAMIENTO  
ESTELLA-LIZARRA  
UDALA

## REGLAMENTO OFICIAL 2011-2012



## REGLAS DE JUEGO DEL CAMPEONATO SOCIAL DE FÚTBOL-SALA

### REGLA I. TERRENO DE JUEGO



#### 1. DIMENSIONES

- El terreno de juego será un rectángulo de una longitud de 40 (cuarenta) metros y de una anchura de 20 (veinte) metros. Excepcionalmente, se podrá autorizar una variación en más o en menos sobre dichas medidas de un máximo de 2 (dos) metros.
- Se recomienda que haya un área de seguridad que debe rodear los límites exteriores de juego. En los partidos internacionales los márgenes de seguridad deberán ser como mínimo de 1 (un) metro desde las líneas de banda y 2 (dos) metros en las líneas de fondo.

#### 2. MODO DE MARCARLO

- El terreno de juego se marcará, según el plano, con líneas visibles de una anchura de 8 (ocho) centímetros. Las líneas más largas que delimitan el terreno de juego se llaman líneas de banda y las más cortas líneas de meta. A través de la anchura del terreno se trazará en la mitad una línea de medio campo. El centro del terreno se marcará claramente con un punto, alrededor del cual se trazará un círculo de 3 (tres) metros de radio.

#### 3. ÁREA DE PENALTI

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

## 4. PUNTO DE PENALTI

- A una distancia de 6 (seis) 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 (diez) centímetros de largo, que se llamarán puntos de penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

## 5. ZONA DE LANZAMIENTO DE PENALTI

- Está delimitada por dos líneas. Una imaginaria, trazada 5 metros por detrás de la línea de penalti y la línea de fondo de la portería del equipo infractor. Esta zona no podrá ser invadida en los lanzamientos de doble penalti, por ningún jugador ni del equipo infractor ni del lanzador. No se podrá molestar al lanzador en su carrera.

## 6. DOBLE PENALTI

- A una distancia de 10 (diez) 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 (diez) centímetros de largo que se llamarán puntos de doble penalti y desde donde se lanzarán los mencionados castigos.

## 7. ZONA DE DOBLE PENALTI

- Está delimitada por dos líneas. Una imaginaria, trazada 5 metros por detrás de la línea de doble penalti y la línea de fondo de la portería del equipo infractor. Esta zona no podrá ser invadida en los lanzamientos de doble penalti, por ningún jugador ni del equipo infractor ni del lanzador. No se podrá molestar al lanzador en su carrera. El portero se podrá colocar a 5 mts. del balón. (7b)

## 8. ZONA DE SUSTITUCIONES

- Sobre la línea de banda del lado donde están los bancos de suplentes y perpendicularmente a ella, se trazarán dos líneas de 80 (ochenta) centímetros de largo (quedando 40 centímetros al interior del terreno de juego y 40 centímetros al exterior) a una distancia de 3 (tres) metros de un lado y del otro de la línea de medio campo. 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.

## 9. LAS METAS

- En el medio de cada línea de meta se colocarán las porterías, no sujetas al suelo, que estarán formadas por dos postes verticales, separados 3 (tres) metros entre sí por su lado interior, y unidos en sus extremos superiores por un travesaño horizontal cuyo borde interior estará a 2 (dos) metros del suelo. La anchura y grosor de los postes y travesaños serán de 8 (ocho) centímetros. Los postes y el travesaño deberán tener la misma anchura.
- Se deberán enganchar redes en los postes por detrás de la portería, sujetas por la parte posterior e inferior a tubos encorvados o a algún 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 ángulo superiores de unión de postes y travesaños cada franja de pintura debe medir 28 (veintiocho) centímetros y ser del mismo color. El resto de las franjas serán de 20 (veinte) centímetros.

## 10. SUPERFICIE DE JUEGO

- La superficie o el terreno de juego deberá ser lisa.

## 11. LUGAR PARA JUGADORES RESERVAS (BANQUILLO)

- Serán fijados en lugares distintos y apropiados situados en los márgenes laterales. Deberán guardar una distancia nunca inferior a 3 (tres) metros de la línea de medio campo. Las personas que podrán estar en el banquillo previa inscripción en el acta, serán los jugadores reservas. No contemplándose la figura del entrenador. La situación del banquillo será del tal forma que no pueda incidir en el desarrollo o reanudación del juego, ni impedir la visibilidad del árbitro.

## 12. HOMOLOGACIÓN

- Aquellos terrenos de juego que no cumplan los anteriores requisitos, podrán ser expresamente homologados por la entidad organizadora de la competición para la celebración de encuentros de la misma.

## **REGLA II. BALÓN DE JUEGO**

- Los balones que se utilicen en los partidos serán los que proporcione la organización del campeonato, recomendándose la existencia de 2 (dos) de ellos dispuestos para el juego, debidamente controlados por los árbitros.
- Como orientación, el balón tendrá una circunferencia comprendida entre 61 (sesenta y uno) y 430 (cuatrocientos treinta) gramos.
- Dejándole caer desde una altura de 2 (dos) metros, no podrá realizar menos de 3 (tres) botes ni más de 4 (cuatro).
- El balón no puede ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso resolviendo el árbitro al respecto.
- Ante cualquier eventualidad el partido podrá ser jugado con el o los balones que se pongan a disposición del árbitro, siendo competencia de éste decidir sobre su idoneidad.

## **REGLA III. NÚMERO DE JUGADORES**

- El partido será jugado por dos equipos compuestos cada uno por un máximo de 5 (cinco) jugadores, de los cuales uno jugará como guardameta.  
El número mínimo de jugadores presentes en el terreno de juego para poder iniciar un partido será de 4 (cuatro).

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 3 (tres) jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo, anotando en el acta tal incidencia. **Al equipo que provoque la suspensión de un partido porque se haya quedado con tan solo 3 jugadores, se le sancionará con 3 puntos menos en la clasificación y deberá abonar la cantidad de 50€**

- Podrán ser utilizados jugadores sustitutos en cualquier partido que se juegue bajo el reglamento de esta competición.
- Cada equipo entregará al árbitro solamente las fichas de los jugadores presentes en la instalación, indicándole el dorsal de cada jugador.
- Se permitirá un número indeterminado de sustituciones. Un jugador que haya sido reemplazado, puede nuevamente volver al terreno de juego en sustitución de otro.
- Una sustitución debe observar las siguientes condiciones :
  - El jugador que sale del terreno lo debe hacer por la línea de banda, en el sector llamado zona de sustituciones.
  - El jugador que entra al terreno debe hacerlo por la misma línea de zona de sustituciones, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.
  - Un sustituto está sometido a la autoridad y jurisdicción de árbitro, sea o no llamado a participar en el encuentro.
  - La sustitución se completa cuando el sustituto entra al terreno de juego momento en el cual se convierte en jugador, mientras el jugador a quien reemplaza deja de serlo.
  - Las sustituciones serán volantes sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

## REGLA IV. EQUIPACIÓN DE LOS JUGADORES

- No será permitido al jugador el uso de cualquier objeto considerado por el árbitro peligroso para la práctica de este deporte.
- El equipo usual de un jugador estará compuesto por camiseta de manga corta o larga, pantalón corto, medias y calzado. En lo que respecta al calzado, se permitirá solamente el uso de zapatillas de lona o cuero blando, con suela de goma u otro material similar. El empleo de calzado es obligatorio.
- Usarán obligatoriamente en las espaldas de las respectivas camisetas números de 15 (quince) a 20 (veinte) centímetros de alto, siendo esta numeración de forma correlativa a partir del número 1 (uno), siendo también obligatoria la diferenciación del color entre el número y la camiseta.
- El guardameta está autorizado a utilizar pantalón largo.  
Así mismo, deberá emplear colores que lo distingan de los demás jugadores y del árbitro.
- El jugador que no se presente debidamente equipado será retirado temporalmente de la cancha de juego. Solo podrá retornar a la misma una vez verificadas por el árbitro las condiciones normales de su indumentaria.
- Durante el transcurso del partido no se permitirá el cambio o intercambio de camisetas de los jugadores.

## REGLA V. ÁRBITROS

- El árbitro es la autoridad deportiva única e inapelable, en el orden técnico, para dirigir los partidos,
- Se designará 1 (un) árbitro para dirigir cada partido. Sus competencias y el ejercicio de sus poderes, otorgados por las REGLAS DE JUEGO, empezarán en el momento que entran al recinto donde se encuentra el terreno de juego y terminarán una vez que lo abandonen.
- Durante el partido, su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante una sus suspensión temporal del partido y cuando el balón está fuera de juego. Su decisión de hecho en relación con el juego deberá ser definitiva, en tanto se refiere al resultado del partido.
- Los integrantes de los equipos deben acatar sus decisiones y están obligados bajo su responsabilidad a apoyarle y protegerle en todo momento para garantizar la independencia de su actuación y el respeto de su función.
- Corresponderán al árbitro las siguientes obligaciones :

- Personarse en la instalación deportiva con la antelación suficiente al objeto de desarrollar las funciones que tiene encomendadas.
- Tomará nota de todas las incidencias que ocurriesen antes, durante y después del partido.

### *Antes del partido:*

- Inspeccionar el terreno de juego para comprobar su estado, el marcaje de líneas, las redes de las porterías y las condiciones reglamentarias que en general deben reunir según lo establecido en las presentes normas, procurando subsanar cualquier deficiencia que advierta.
- Ordenar la suspensión del partido en caso de mal estado del terreno de juego y en los demás supuestos que establecen estas normas, si bien siempre como último y necesario recurso. En tales casos, hará llegar un informe detallado y por escrito de los hechos a la organización del campeonato.
- Se responsabilizará y se hará cargo de los balones, petos...etc. que se vayan a utilizar, comprobando que reúnan las condiciones reglamentarias.
- Confeccionará el acta del partido, examinando las fichas de los jugadores, advirtiendo a quienes no reúnan las condiciones reglamentarias que pueden incurrir en responsabilidad. En defecto de alguna ficha, el árbitro exigirá la pertinente acreditación (nº de D.N.I.) reflejando claramente en el acta el nombre, apellidos y número del documento del jugador o jugadores que no presentasen ficha.
- No inscribirá en acta, ni permitirá jugar a ningún jugador que no esté debidamente acreditada su identidad.
- Si los uniformes de los equipos fueran iguales o tan parecidos que pudieran inducir a confusión, el árbitro decidirá mediante sorteo el equipo al que le corresponderá utilización de los petos que la organización consigna a este efecto
- Hacer las advertencias necesarias a los jugadores de ambos equipos para que se comporten durante el partido con la corrección y deportividad debidas.
- **A la hora fijada el árbitro dará una señal con el silbato para indicar a los equipos que el partido va a comenzar, y una vez preparados éstos dará la orden de comienzo del mismo. Se seguirá esperando 5 minutos sobre el horario establecido para el comienzo del partido sin ningún tipo de sanción.**

Si el equipo apareciese después de esos cinco minutos y hasta un máximo de 15 minutos, podrá disputar el partido pero con una multa de 3 puntos menos en la clasificación y deberá abonar la cantidad de 30€ El partido deberá acabar a la hora en la que está estipulado. Por lo tanto la primera parte acabará a la media y la segunda se jugará normal. Empezando el siguiente partido con el horario previsto ( excepto en copa, que el equipo será eliminado)

Si el equipo apareciese pasados 15 minutos, el árbitro suspenderá el partido y consignará en el acta tal circunstancia y al equipo infractor se castigará con 6 puntos menos en la clasificación y deberá abonar 50€ si quiere seguir en la competición.

### *En el transcurso del partido:*

- Aplicarán las reglas.
- Se abstendrán de castigar en aquellos casos en que, si lo hicieren, estimasen favorecer a quien hubiese cometido la falta.
- Tendrán poder discrecional cuando se cometan infracciones a las reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el partido cuando lo estimen necesario a causa de los elementos, de la intervención de los espectadores o por otros motivos. En tales casos, harán llegar un informe detallado de los hechos al organismo competente, en la forma y plazo determinados por los reglamentos.
- Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestarán a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuere necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir inmediatamente con independencia de la situación física del jugador. De esta norma quedan excluidos los guardametas.
- Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador que mantenga actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- Cuando marquen una falta, designarán la infracción, anotando en caso de faltas acumulativas y, siempre que el desarrollo del juego lo permita señalará con el brazo en alto el número de falta correspondiente.
- Indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, doble penalti, falta sancionada con tarjeta, la 5ª (quinta) falta acumulativa, saque inicial, gol.
- Decidirá si el balón con el que se juega el partido responde a las exigencias de la REGLA II.
- Ejercerá las funciones de anotador cronometrador, señalando el inicio y terminación de cada parte, así como la reanudación del juego en caso de interrupciones.

### *Después del partido:*

- Redactar de forma fiel, concisa, clara, objetiva y completa el acta del encuentro, así como los informes aclaratorios que estime oportunos.
  - Se responsabilizará de la recogida y custodia del material perteneciente a la organización (balones, petos...etc.) utilizado en el partido entregándoselo al siguiente árbitro si hubiera otro partido o depositándolo en el lugar correspondiente.
  - El último árbitro dejará lo antes posible el bolso con todo su contenido en el lugar convenido.
- El árbitro quedará a disposición del Comité organizador de este campeonato, para el esclarecimiento de cualquier duda o equívoco que pudiera surgir, derivado de la lectura e interpretación de las actas de los partidos en que haya intervenido.
  - **En caso de que por el motivo que fuese, no asistiese el árbitro designado, será obligación de los dos equipos, de llegar a un acuerdo para la designación de un árbitro, y que el partido pueda disputarse.**

## REGLA VI. ACTAS

- El acta es el documento necesario para el examen, calificación y sanción, en su caso, de los hechos e incidentes habidos con ocasión de un partido.
- Constituirá un cuerpo único y el árbitro deberá hacer constar en ella y en los lugares destinados a tal efecto los siguientes extremos :
  - Fecha y lugar del encuentro, nombre de la instalación deportiva, equipos participantes, categoría a la que pertenecen así como la jornada en disputa.
  - Nombres y apellidos de los jugadores participantes de cada equipo, con indicación de los números asignados a cada uno, así como el propio nombre del árbitro.
  - Resultado del partido, expresado en número y letra.
  - Amonestaciones, descalificaciones y expulsiones que hubiera decretado, exponiendo claramente las causas, pero sin calificar los hechos que las motivaron y, expresando el nombre del infractor y su número de dorsal.
  - Incidentes ocurridos antes, durante o después del partido, en el terreno de juego o cualquier otro lugar de las instalaciones deportivas o fuera de ellas, siempre que haya presenciado los hechos.
  - Deficiencias advertidas en el terreno de juego y sus instalaciones (porterías, redes, líneas luces etc.), así como del material perteneciente a la organización (balones, petos...etc.) en relación con las condiciones que unos y otros deben reunir.
  - Dudas relacionadas sobre la validez de la ficha o identidad de alguno o algunos de los jugadores, haciendo constar en tal caso los nombres de los afectados.
  - Cualesquiera otras observaciones que considere oportuno hacer constar.
- Antes de comenzar el encuentro se consignarán en el acta los extremos a que se refieren los apartados primero y segundo del punto anterior. Finalizado el partido, se harán constar en ella los pormenores que se especifican en los demás apartados del mismo precepto y será firmada por el árbitro y por los delegados de los equipos que contendieron.

***Será obligación de cada equipo, firmar el acta al concluir cada partido tras comprobar el RESULTADO***

***El árbitro podrá reflejar, si fuese necesario, las OBSERVACIONES posteriormente.***

***El acta firmada será válida en todos sus extremos.***

### **SANCIÓN**

***El equipo que no firme el acta, perderá todo derecho a reclamación.***

- El acta se remitirá a la organización del campeonato por los procedimientos establecidos al efecto.
- Cuando así lo obliguen o aconsejen circunstancias especiales, el árbitro podrá formular, separadamente al acta, los informes aclaratorios o complementarios que considere oportunos, debiendo en tal caso remitirlos a la organización de este campeonato antes de las 14:00 horas del lunes siguiente a la celebración de la jornada.
- Los delegados de los equipos tendrán la obligación de presentar solamente las fichas de los jugadores presentes en la instalación con indicación de los dorsales a utilizar por éstos, con la suficiente antelación (5 minutos) de la hora del comienzo del partido.

## REGLA VII. DURACIÓN DE UN PARTIDO

- El tiempo de duración de un partido es de 50 (cincuenta) minutos cronometrados, divididos en 2 (dos) períodos de 25 (veinticinco) minutos cada uno, con un periodo de descanso entre ambos. La duración de cualquiera de los periodos solamente deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de una penalidad máxima, doble penalti o de un tiro libre sin barrera, una vez agotado el tiempo reglamentario.
- Dado que en el Fútbol-Sala con reloj detenido, se juegan 20 minutos y nosotros a reloj corrido jugamos 25, en estos 5 minutos de diferencia se supone como compensado el tiempo que se pudiese perder por las distintas incidencias- lances del juego.
- No existen los tiempos muertos.
- Con carácter excepcional, los órganos competentes podrán variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos.



## REGLA VIII. SAQUE DE SALIDA

### *Al iniciarse el partido (saque de comienzo)*

- La elección de campo y del saque de comienzo, se sorteará mediante una moneda. El equipo favorecido por la suerte tendrá derecho a escoger entre cual sea su campo o efectuar el saque de comienzo.
- A una señal de un árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, es decir, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo, en el centro del terreno, en dirección al campo contrario.
- Todos los jugadores deberán estar situados en su propio campo. Los del equipo contrario a aquel que efectúe el saque de salida deberán estar al exterior del círculo de 3 (tres) metros de radio del centro del terreno antes de que el balón esté en juego.
- El balón estará en un juego en el momento en que pierda contacto con el pie del jugador que efectúe el saque, sin perjuicio de las excepciones que pudieran señalarse en estas Reglas.
- El jugador que ejecuta el saque de salida no podrá jugar de nuevo el balón antes de que haya sido jugado o tocado por otro jugador.
- Se podrá obtener gol directamente de un saque de salida.

### *Después de marcado un tanto*

- El juego se reanudará de la misma forma antes indicada, haciendo el saque de salida un jugador del equipo contrario al que marcó el tanto.

### *Después del descanso*

- Los equipos cambiarán de campo y el saque de salida lo efectuará un jugador del equipo contrario al que hizo el saque de comienzo.

### *Sanción:*

- En caso de infracción a los tres puntos anteriores de esta Regla se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso, se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

### *Después de las interrupciones temporales.*

- Para reanudar el partido después de una interrupción temporal del juego provocada por una causa no indicada en alguna de las Reglas, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta inmediatamente antes de la interrupción, un árbitro dejará caer al suelo el balón en el sitio en que éste se encontraba en el momento de la interrupción, salvo cuando el balón se hallara en el interior del área de penalti, pues en este caso el balón al suelo deberá ser ejecutado sobre la línea de área, en el punto de esta línea en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando el juego fue detenido.
- En este supuesto, se considerará en juego el balón desde el momento en que haya tocado el suelo. Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que éste haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.



## REGLA IX. BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

- El balón estará fuera de juego cuando :
  - Haya traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire
  - El juego haya sido detenido por un árbitro.
  - Haya golpeado el techo después de un despeje u otra acción. En este caso se repondrá el balón en juego con un saque de banda a favor del equipo contrario al que lanzó el balón, en el punto más cercano donde impactó en el techo.
- El balón está en juego en todos los otros casos, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso en los casos siguientes :
  - Si vuelve al juego de rebote del travesaño o postes de meta.
  - Si vuelve al juego después de haber tocado a los árbitros situados en el interior de terreno de juego.
  - Mientras no se adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las Reglas de juego.
- A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que limitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

## REGLA X. TANTO MARCADO

- Salvo las excepciones previstas en estas Reglas, se ganará un tanto cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo de travesaño, sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado con la mano o brazo separado del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegados al cuerpo, por cualquier jugador del equipo atacante.
- El equipo que haya marcado el mayor número de tantos ganará el partido. Si no se hubiese marcado ningún tanto o si ambos equipos hubieran logrado el mismo número de ellos, el partido se considerará empatado.

## REGLA XI. SAQUE DE BANDA

- Cuando el balón atravesase enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con las manos desde el lugar exacto donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquel que lo tocó por última vez.
- **El jugador que ejecuta el lanzamiento debe hacerlo de frente a la cancha y con una parte de cada pie apoyada en el suelo y desde el lado de afuera de la línea lateral. El lanzador tendrá que usar las dos manos y lanzar el balón desde detrás de su cabeza hacia adelante, debiendo tener los pies situados perpendicularmente a la línea de banda.**
- El balón estará en juego así que fuese lanzado. El lanzador, sin embargo, no podrá tocarlo por segunda vez hasta que aquel no fuese tocado o jugado por otro jugador.
- De un lanzamiento lateral no podrá ser logrado gol directamente. No será válido el gol resultante de un lanzamiento lateral hacia el interior de la portería contraria a menos que el balón haya sido jugado por un jugador, excepto el portero.

### *Sanción*

- Si el saque de banda no ha sido efectuado correctamente será ejecutado por un jugador del equipo contrario.
- Si el saque de banda es ejecutado desde otra posición que no sea el punto donde el balón pasó la línea de banda, será entonces efectuado por un jugador del equipo contrario.
- Si el saque de banda no es realizado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos., **una vez que cualquiera de los jugadores de campo del equipo tenga posibilidad real de ejecutar el saque (aunque no haya recogido el balón)** será lanzado por un jugador del equipo contrario.
- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie se realizará un saque de meta.
- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado solo el portero, se efectuará un saque de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.

- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.
- Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador, incluido el portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.

## REGLA XII. SAQUE DE ESQUINA

- Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor será marcado un lanzamiento de esquina.
- El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedará apoyada en el suelo del lado de fuera de la cancha y el lanzador tendrá su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan.
- No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador exceptuando el portero.

### *Sanción*

- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 (cuatro) segundos, una vez que cualquiera de los jugadores de campo tenga posibilidad real de ejecutar el saque (aunque no haya recogido el balón), el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- Si al lanzar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado solo el portero, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano de donde entró el balón a gol.

## REGLA XIII. SAQUE DE META

- Cuando el balón en su totalidad haya traspasado la línea de meta, excluida la parte comprendida entre el travesaño y los postes del marco, ya sea por tierra o por aire, habiendo sido jugado en último término por un jugador del equipo atacante será concedido un saque de meta.
- El saque de meta lo realizará el guardameta, poniendo el balón en juego únicamente con la mano desde el interior del área de penalti.
- Se considerará correcto el saque de meta cuando el balón haya salido del área de penalti. Los jugadores del equipo contrario, deberán quedarse fuera del área hasta que el balón esté en juego.

### *Sanción*

- Si el balón traspasa la mitad del terreno de juego sin haber sido jugado o tocado por un jugador y sin haber tocado el piso, el árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario a la altura de la línea de medio campo, en la banda más cercana de donde se cometió la infracción.
- Si el balón es tocado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador contrario, en el interior del área de penalti del guardameta, el saque de meta deberá repetirse.

## REGLA XIV. FALTAS E INFRACCIONES

### 1. 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, sea por el medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- 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 de balón.
- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o con el brazo separado del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de penalti.

### Sanción

A.- Se castigará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

B.- Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

- k) Lanzarse al suelo cuando el balón esté en posesión de un contrario o cuando entrañe peligrosidad.**

Se sancionará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera esta falta dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con lanzamiento libre desde la línea del área más cercano al lugar de la falta y con derecho el equipo defensor a la formación de barrera. Todo esto tendrá validez siempre que no se toque al rival ya que en este caso sería penalti, como una falta normal. **Si una de esas faltas supusiese la 6ª falta o posteriores, no dará derecho a lanzar doble penalti, de no existir contacto.**

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.
- 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 (bicicleta) o chutar sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- d) Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
- e) Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.)

### Sanción

A.- Se castigará con tiro libre, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o azul.

B.- Si la infracción se comete dentro del área, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 (seis) metros, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

**2. FALTAS PERSONALES.** Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores :

- a) Demorar el portero el juego más de 4 (cuatro) segundos, reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
- b) Obstruir una jugada prendiendo o sujetando el balón con los pies, o evitando e impidiendo con su cuerpo el movimiento del balón, a excepción del guardameta cuando esté caído en el suelo dentro de su área. Pisar o retener el balón cualquier jugador por tiempo superior a 4 (cuatro) segundos.
- c) Tocar el balón el ejecutor de un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes que otro jugador lo haga.

- d) Demorar más de 4 (cuatro) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- e) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- f) Los porteros podrán jugar, rodar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su propia cancha, pero siempre dentro del plazo común de cuatro segundos y en las condiciones que especifica el apartado i) de este mismo punto. Cuando se encuentren en terreno contrario podrá comportarse en lo referente al juego como un jugador más.
- g) Permanecer el balón más de 4 (cuatro) segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- h) En el lanzamiento del penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia la portería.
- i) Recibir el portero el balón, cedido voluntariamente por un compañero si no viene directamente del saque de banda, falta o corner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario.
- j) Lanzar el portero desde dentro de su área de penalti el balón con las manos, con el pie o con cualquier parte del cuerpo, si este no es tocado por ningún jugador o no toca el piso dentro de la mitad del terreno de juego del guardameta, excepto si al pasar la línea de medio campo, quedase el balón en posesión de un jugador del equipo contrario, circunstancia esta en la que se aplicará la Ley de la Ventaja. En el resto de las ocasiones, siempre que sean rebotes del portero o saques de tiro libre y sobrepasen la línea divisoria del terreno de juego, no serán sancionados ni se paralizará el juego.

Si el portero se encontrase fuera de su área esta norma no se aplicaría.

### Sanción

A.- 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. **Excepto en el punto i, cesión al portero, que irá acompañado de falta acumulativa, aunque no se lanzaría doble penalty,**

B.- En el supuesto del anterior apartado g), será sancionado el jugador que hubiese tocado el balón en último lugar al cumplirse el tiempo indicado.

### 3. FALTAS DISCIPLINARIAS. Son infracciones consideradas como faltas de disciplina :

#### a) JUGADORES

- I) En la sustitución, entrar en el terreno antes de que salga el jugador sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebido.
- II) Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- III) Infringir de forma persistente las Reglas de Juego.
- IV) Cambiar su número de camiseta sin avisar al árbitro.
- V) Dirigirse al árbitro o público para reclamar o discutir de forma incorrecta o irrespetuosa.
- VI) Demorarse más de 4 (cuatro) segundos en los saques que se efectúen desde el centro del terreno de juego.
- VII) Una vez interrumpido el juego solo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tiene que reanudar el partido, bajo las indicaciones arbitrales.

### Sanción

A.- Las infracciones consideradas como faltas de disciplina serán castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al infractor y, en caso de ser reincidente será decretada su descalificación definitiva del partido.

B.- Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, se reanudará con un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.

C.- La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al equipo infractor, debiendo permitir el árbitro la continuación de la jugada y, a su conclusión, aplicar las oportunas medidas disciplinarias.

E.- El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego si, en opinión de los árbitros:

- i) Es culpable de conducta violenta.
- ii) Es culpable de juego brusco o grave.
- iii) Utiliza propósitos injuriosos o groseros.
- iv) Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.

F.- Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizan otra infracción capitulada en el texto propio de estas Reglas de Juego, el juego se reanuda con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlos fuera de la misma y en el lugar más cercano.

## b) COMPONENTES DEL BANQUILLO

### I) Interrumpir el normal desarrollo del juego, con la finalidad de sacar provecho del lance.

#### *Sanción*

Se castigará con la falta acumulativa, **lanzamiento de doble penalti contra el equipo infractor** y tarjeta azul al infractor.

### II) Dirigirse al árbitro, adversarios o público de forma incorrecta o irrespetuosa.

#### *Sanción*

Se castigará con falta acumulativa y tarjeta azul al infractor.

## REGLA XV. FALTAS ACUMULATIVAS

1. Serán castigadas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas y disciplinarias capituladas en la REGLA XIV.
2. las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre, mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda. Excepto la cesión irregular al portero, que irá acompañada de falta acumulativa.
3. Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los periodos de juego, incurrir en 5 (cinco) FALTAS ACUMULABLES con derecho a la formación de barreras de jugadores.
4. Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro solamente deberá ordenar con el silbato la ejecución del mismo, si le fuera solicitada la distancia y después de indicar la misma, disponiéndose el jugador desde ese momento de 4 (cuatro) segundos para sacar.
5. En la ejecución de un tiro libre con barrera, si un jugador del equipo infractor no respetase la distancia de 5 metros hasta el balón antes de ser realizado el saque de dicha falta, los árbitros advertirán al infractor y retrasarán la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla.
6. Si persistiese en la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.
7. En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado mas allá del área de meta, y si esta parte de la Regla no fuese cumplida, el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.
8. Cuando ocurra la 5ª (quinta) falta acumulativa de un equipo, el árbitro deberá notificar a los dos equipos de esta circunstancia, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso, se notificará cuando termine la jugada.
9. A partir de la señalización de la 6ª (sexta) falta acumulativa de equipo, todas las faltas técnicas que se produzcan a una distancia superior a 10 (diez) metros de la línea de fondo de la portería del infractor ; ; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos a excepción del portero del equipo infractor, los jugadores tanto atacantes como defensores no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendido entre el punto de lanzamiento (doble penalti) y la línea de fondo. Además ningún jugador podrá situarse, antes del lanzamiento, en la zona de doble penalti, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución.
10. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.
11. Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10 (diez) metros, se reanuda el juego desde el punto en el que se cometieron y todos serán sin barrera, pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior, 8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor, los jugadores tanto atacantes

como defensores, no podrán situarse antes del lanzamiento en la zona del terreno de juego comprendido entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo. Además, tanto los jugadores del equipo infractor como los del equipo lanzador tampoco podrán situarse antes del lanzamiento, por delante de una línea imaginaria realizada paralela 5 metros por detrás del punto de lanzamiento, ni en la zona de carrera del ejecutor de la falta, ni impedir en forma alguna su ejecución. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.

12. En los lanzamientos de doble penalti y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5 (cinco) metros del balón, y siempre dentro de su área.
13. Las faltas acumulativas se anotarán y se ejecutarán por el orden cronológico en que se produzcan.

### *Sanción*

A.- Todo jugador atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego comprendida entre el punto de lanzamiento y la línea de fondo, o cualquier jugador defensor que invada la zona de carrera del ejecutor, desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándosele la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

B.- Si el jugador infractor fuese un defensor y del resultado del tiro se diera gol, éste será válido por aplicación de la ley de la ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al infractor y falta acumulativa al equipo.

C.- Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diese gol, éste será invalidado, se mostrará tarjeta amarilla a éste jugador infractor, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.

D.- En el lanzamiento de doble penalti, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalti desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándosele la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.

### **REGLA XVI. PENALTI**

1. El penalti es un tiro libre directo cuyo saque se efectúa desde el punto de penalti y en ese momento todos los jugadores, con excepción del portero y del jugador ejecutor, deberá estar dentro de la cancha, pero fuera del área de penalti y distanciado por lo menos 5 (cinco) metros en una línea imaginaria paralela a la línea de meta por detrás del balón.
2. El guardameta adversario podrá moverse por encima de la línea de gol, no pudiendo adelantarse hasta que el balón haya sido lanzado por el contrario.
3. El ejecutor del castigo, deberá lanzar el balón hacia adelante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que haya sido tocado o jugado por otro jugador.
4. Será considerado en juego el balón una vez que éste pierda contacto con el pie del jugador que efectúa el lanzamiento.
5. Si algún jugador infringiese el apartado 1), 2) y 3) de la Regla XVI, los árbitros deberán retrasar la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la Regla y amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.

### **REGLA XVII. EXPULSIONES**

- Cuando cualquier jugador sea expulsado, bien de manera directa o por motivo de dos tarjetas amarillos, su equipo deberá seguir jugando con un jugador menos durante los siguientes 5 (cinco) MINUTOS, a no ser que el equipo rival marque un gol. En este último caso perdería valor la sanción y podrá recuperar los 5 jugadores.
- Si un equipo fuese sancionado con más de un jugador simultáneamente, continuará el partido en la inferioridad correspondiente a los jugadores expulsados hasta que se vaya recuperando jugadores.
- Si el jugador o jugadores expulsados, en el momento de la expulsión se encontraban en el banquillo, deberá abandonar el campo uno de los que en ese momento estaban jugando ( es decir, uno por cada jugador expulsado).



## REGLAMENTO DISCIPLINARIO

1. Infracciones y sus sanciones. Las infracciones deportivas se calificarán en **muy graves, graves y leves.**
- a) Incurrirán como responsables de una falta **muy grave** quienes resultasen autores de las siguientes infracciones :
- I) Quebrantamiento de una sanción impuesta.
  - II) Actos de agresión que originen consecuencias de notoria gravedad o se produzcan contra los árbitros.
  - III) En general, las conductas contrarias al buen orden deportivo, cuando se reputen como muy graves.
  - IV) Los que con dádivas, presentes, ofrecimientos o promesas a los árbitros obtuvieren o intentaren obtener una actuación arbitral parcial y quienes lo aceptaren o recibieren serán sancionados con inhabilitación por tiempo de dos a cinco años ; además se reducirán tres puntos a los equipos implicados anulándose el partido cuya repetición procederá en el supuesto que prevé el apartado siguiente.
  - V) Los que intervengan en acuerdos conducentes a la obtención de un resultado irregular en un encuentro, ya sea por la anómala actuación de uno de los dos equipos contendientes o de alguno de sus integrantes, ya sea utilizando como medio indirecto la indebida alineación de cualquiera de éstos u otro procedimiento conducente al mismo propósito, serán sancionados con inhabilitación por tiempo de dos a cinco años, y se reducirán tres puntos de su clasificación a los equipos implicados, declarándose nulo el partido, cuya repetición solo procederá en el supuesto de que uno de los oponentes no fuese culpable y se derivase perjuicio para éste o para terceros tampoco responsables.
  - VI) Los que participare en hechos de esta clase sin tener responsabilidad material y directa, serán sancionados con inhabilitación por tiempo de dos años.
  - VII) **ALINEACIÓN INDEBIDA:** Al equipo que incurra en la alineación indebida de un jugador por no reunir los requisitos reglamentarios o las disposiciones de la competición para poder jugar un partido. En cualquiera de estos casos se dará por perdido el partido al equipo infractor, declarándose vencedor al oponente con el resultado de tres goles a cero, salvo que se hubiere obtenido un tanteo superior así mismo se le restarán 3 (tres) puntos de la clasificación y deberá de reponer la cantidad de 150 Euros antes de las 14:00 horas del martes de la semana siguiente en la Oficina de Deportes del Ayto. de Estella, se quiere continuar en la competición; y se entiende por competición no solamente el presente campeonato, sino también los sucesivos. Excepcionalmente este plazo podrá ser ampliado por el Comité de Competición del campeonato ante cualquier expediente informativo o similar que éste Comité contemplara estudiar. Si no se cumpliera este requisito, el equipo será expulsado de la competición.  
Al jugador se le sancionará con falta muy grave (entre 6 meses y perpetuidad). Cuando la infracción hubiera sido motivada por estar algún jugador sujeto a suspensión se computará para el cumplimiento de la sanción impuesta al jugador que intervino indebidamente.
  - VIII) **INCOMPARECENCIA:** se entenderá por incomparecencia la no presentación de un equipo a la disputa de un partido o cuando el equipo comparece con menos de 4 (cuatro) jugadores. Se seguirán esperando 5 minutos sobre el horario establecido para el comienzo del partido, sin ningún tipo de sanción. Si el equipo apareciese después de esos 5 minutos y hasta un máximo de 15 minutos, podrá disputar el partido pero con una multa de 3 PUNTOS menos en la clasificación y deberá abonar la cantidad de 30 EUROS (excepto en Copa que el equipo será eliminado). El partido deberá acabar a la hora en la que está estipulado. Por lo tanto, la primera parte acabará a la media y la segunda ya se jugará normal. Empezando el siguiente partido con el horario previsto. Si el equipo apareciese pasados 15 minutos, se castigaría con 6 PUNTOS menos en la clasificación y deberá abonar 50 EUROS si quiere seguir en la competición. Las multas se deberán abonar antes de las 14:00 horas del martes de la semana siguiente en la Oficina de Deportes del Ayto. de Estella, si se quiere continuar en la competición; y se entiende por competición no solamente el presente campeonato, sino también los sucesivos. Excepcionalmente este plazo podrá ser ampliado por el Comité de Competición del campeonato ante cualquier



expediente informativo o similar que éste Comité contemplara estudiar. Si no se cumpliera este requisito, el equipo será expulsado de la competición.

- IX)** La retirada de un equipo del terreno de juego una vez comenzado el partido, o la negativa a iniciarlo, será sancionado de la misma manera que la incomparecencia. El partido se le dará por ganado al equipo oponente por el resultado de 3-0, siempre y cuando el resultado que presentase en ese momento de producirse la infracción no hubiera obtenido un tanteo superior.
- X)** La sanción contemplada en los apartados anteriores prescribirá transcurridas dos temporadas.
- XI)** En caso de expulsión de un equipo, los efectos en la clasificación serán los siguientes :
  - Si la expulsión se consumara en la primera vuelta (o fase), se anularán todos los puntos obtenidos por los equipos que con él hubieran competido no teniendo consecuencias a los efectos de clasificación.
  - Si la expulsión se produjera en la segunda vuelta (o fase), se respetarán los resultados conseguidos en la primera, anulándose los obtenidos en la segunda vuelta (o fase), considerándose a efectos de clasificación que ocupa el último lugar, siempre que ocupase uno de los dos puestos de descenso.

**b) Otras infracciones de consideración **muy grave** :**

- i)** Se sancionará con suspensión de dos a tres años al que agrediese a otro llevando a cabo la acción con inequívoco propósito de causar daño y originando lesión de especial gravedad, tanto por su propia naturaleza como por el tiempo de baja médica que suponga.
- ii)** El que agrediese al árbitro será sancionado con suspensión de dos a cinco años.
- iii)** Podrá acordarse, de modo excepcional, por la reincidencia en infracciones de extraordinaria gravedad, sanción a perpetuidad.
- iv)** Si futbolistas de uno y otro equipo se agrediesen entre sí, confusa y de forma tumultuosa, los equipos respectivos, con independencia de la sanción que corresponda a los jugadores que de aquellos hubieran sido identificados, serán sancionados con la pérdida de tres puntos en la clasificación.

**c) De las **infracciones graves** (de 3 a 12 partidos)**

- i)** Insultar u ofender al árbitro, si fuera de forma reiterada y especialmente ostensible, salvo que constituya falta más grave.
- ii)** Amenazar o coaccionar de manera o en términos que revelen la intención de llevar a cabo tal propósito, a las mismas personas que se refiere el apartado anterior salvo, asimismo, si se considera infracción de entidad mayor.
- iii)** Agarrar, empujar, zarandear o producirse en general, otras actitudes hacia los árbitros que, por ser levemente violentas, no revelen ánimo agresivo por parte del infractor.
- iv)** Producirse de manera violenta con ocasión del juego hacia un adversario, originando consecuencias dañosas o lesivas que sean consideradas como graves por su propia naturaleza o por la inactividad que pudieran determinar, siempre que no constituya falta de mayor entidad.
- v)** Agredir a otro sin causar lesión, ponderándose como factor determinante del elemento doloso necesario en esta infracción, la circunstancia de que la acción tenga lugar estando el juego detenido o a distancia tal de donde el mismo se desarrolla que resulte imposible intervenir en un lance de aquél.
- vi)** La tentativa de agresión al árbitro.

**d) Otras infracciones consideradas como **graves**.**

- i)** Se sancionarán con suspensión de seis a quince partidos en una misma temporada a quien cometa la falta que prevé el apartado V) del punto anterior, originando lesión que determine la baja del ofendido, siempre que no constituya falta más grave.

**e) De las infracciones leves (amonestación a 5 partidos).**

- i)** Amonestación :
  - Juego peligroso.

- incorporarse, salir o reintegrarse al terreno de juego en contra de lo reglamentario
- Formular observaciones o reparos al árbitro.
- Cometer actos de desconsideración con el árbitro, espectadores y otros jugadores.
- Adoptar actitudes pasivas o negligentes en el cumplimiento de las órdenes, decisiones o instrucciones del árbitro o desoír o desatender las mismas.
- Perder deliberadamente el tiempo.
- Cometer cualquier falta de orden técnico, si ello hubiera determinado la amonestación arbitral del infractor.
- Cualesquiera otras acciones u omisiones que, por ser constitutivas de infracción en virtud de lo que establecen las reglas de juego o las disposiciones dictadas por la organización del campeonato, determinen que el árbitro adopte la medida disciplinaria de amonestar al culpable mediante la exhibición de tarjeta amarilla salvo que el Comité disciplinario califique el hecho de mayor gravedad.

La acumulación de 6 (seis) de estos correctivos determinará la suspensión por un partido.

Cumplida la sanción, se iniciará un nuevo ciclo de cuatro amonestaciones, un tercero de 2 y un cuarto de 1.

Cuando como consecuencia de una segunda amonestación arbitral en el transcurso de un mismo partido (DOBLE TARJETA AMARILLA), se producirá la exclusión del infractor, éstas serán acumulativas, salvo que proceda otro correctivo mayor. **El jugador sancionado no podrá volver a participar en el encuentro, pudiendo ser sustituido por un compañero tras esperar 5 minutos , o hasta que el equipo rival marque gol.**

Cuando un jugador cometa una falta y ello determine su exclusión (TARJETA AZUL), éste será sancionado con un partido, salvo que el hecho fuese constitutivo de infracción mayor. **El jugador sancionado no podrá volver a participar en el encuentro, pudiendo ser sustituido por un compañero tras esperar 5 minutos , o hasta que el equipo rival marque gol.**

De manera diferente, cuando un jugador cometa una infracción y ella determine su expulsión directa del terreno de juego, éste no podrá participar en el encuentro ni ser sustituido por otro (TARJETA ROJA).

ii) Se sancionará con suspensión de 1 a 4 partidos :

- Emplear juego peligroso causando daño que merme las facultades del ofendido.
- Insultar, ofender, amenazar o provocar a otro, siempre que no constituya falta más grave.
- Dirigirse al árbitro en términos o con actitudes de menosprecio, siempre que la acción no constituya falta más grave.
- Provocar a alguien contra otro, sin que se consume el propósito. Si se consiguiera, se castigará como inducción, imponiéndose al culpable la misma sanción que al autor material del hecho.
- Protestar de forma ostensible o insistente al árbitro, siempre que no constituya falta más grave.
- Producirse de manera violenta con ocasión del juego, siempre que la acción origine riesgo pero no se produzcan consecuencia dañosas o lesivas.

## DEL PROCEDIMIENTO DISCIPLINARIO

1. El procedimiento disciplinario se iniciará :
  - a) Tratándose de faltas cometidas durante el transcurso del juego, en base a las correspondientes actas arbitrales y sus eventuales anexos.
  - b) Al tener conocimiento sobre una supuesta infracción de las normas y reglas por las que se rige este campeonato, el Comité disciplinario podrá acordar la instrucción de una información reservada en la que se decida la incoación o no del oportuno expediente disciplinario. Esta instrucción informativa se podrá producir por iniciativa del propio Comité o en virtud de cualquier escrito de denuncia motivada.
2. Tratándose de infracciones cometidas durante el transcurso del juego que tengan constancia en las actas o eventuales anexos a las mismas, los interesados podrán exponer ante la organización del campeonato, de forma escrita, las alegaciones o manifestaciones que en relación con el contenido de los mencionados documentos o con el propio encuentro, consideren convenientes a su derecho, aportando en su caso, las pruebas pertinentes.
3. Tal derecho podrá ejercerse en un plazo que concluirá a las 14 : 00 horas del lunes siguiente al partido de que se trate, momento en el que deberán obrar en la Oficina de Deportes del Ayto. de Estella las alegaciones o reclamaciones que se formulen.
4. En idéntico término concluirá el plazo de las eventuales reclamaciones por supuesta alineación indebida y, aún habiéndose producido, quedará convalidado el resultado del partido.
5. El Comité disciplinario podrá, de oficio o a solicitud de terceros, acordar la apertura de expedientes informativos que podrán derivar en sanción. El plazo límite para esta circunstancia será el lunes siguiente al acontecimiento de los hechos sobre los que tratase.
6. Las actas suscritas por los árbitros constituyen medio documental necesario en el conjunto de la prueba, de las infracciones a las reglas y normas de este campeonato en lo referente al desarrollo y acontecimientos acaecidos en los partidos. Igual naturaleza tendrán las ampliaciones o aclaraciones a las mismas suscritas por los propios árbitros, bien en forma de anexo, bien a solicitud del Comité disciplinario.
  - a) En la apreciación de las infracciones a las reglas y normas las declaraciones del árbitro se presumen ciertas, salvo error material manifiesto, que podrá acreditarse por cualquier medio (admitido en Derecho).
7. En el comunicado de las sanciones o resoluciones del Comité de disciplina, los interesados dispondrán de un periodo de tiempo para presentar las oportunas reclamaciones y/o alegaciones. Este será el comprendido entre la fecha en que se tomó la resolución y las 14 :00 horas del lunes siguiente.
8. El cumplimiento de las sanciones, una vez comunicadas éstas, se hará en las fechas o jornadas que se determine.
9. Para que una sanción se pueda considerar cumplida la ficha del jugador sancionados, deberá estar en posesión de la organización antes de las 14 :00 horas del viernes (o día hábil) anterior a la jornada en que debe de cumplir dicha sanción.
10. Si esto no se cumpliera, la sanción no será computada como cumplida, y en el supuesto de que apareciese el nombre del jugador en el acta del partido, se incurrirá en alineación indebida.
11. De forma excepcional el Comité podrá imponer sanciones de manera cautelar así como variar los plazos para la presentación de alegaciones o recursos y del cumplimiento de las sanciones.
12. El Comité podrá sancionar a todo integrante del campeonato (todos los que tengan ficha así como a los árbitros) tanto si son integrantes de los equipos contendientes en el partido del que derivan los hechos, aunque su nombre no figurase en el acta como participante en el juego, así como de todo aquel que acreditándose su identidad no tuviera relación directa con los equipos contendientes.

## SISTEMA DE COMPETICIÓN

1. Los equipos se distribuirán en distintas categorías.
2. Éstos adquieren, mantienen o pierden su categoría en función a la clasificación final de las competiciones de la temporada anterior.
3. Los equipos de nueva creación quedarán adscritos a la última de las categorías.
4. La competición se desarrollará por el sistema de puntos y la clasificación se establecerá con arreglo a los obtenidos por cada uno de los equipos contendientes, a razón de tres puntos por partido ganado, uno por empatado y cero por perdido.
5.
  - a) Las categorías se compondrán de los equipos que la organización disponga según la inscripción, disputándose una liga de todos contra todos a doble vuelta.
  - b) Si al término de la competición resultara empate entre dos equipos, se resolverá por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los en pro y en contra, según el resultado de los partidos jugados entre ellos ; si así no se dilucidase, se decidirá también por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos ; de ser idéntica la diferencia, se resolverá a favor de quien hubiese marcado más goles ; y en último extremo se decidirá por el mejor coeficiente de goles resultante de la división de los goles a favor y en contra obtenidos en cada fase.
  - c) Si el empate lo fuera entre más de dos equipos se resolverá :
    - i) Por la mejor puntuación de la que a cada uno corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubieran participado.
    - ii) Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los equipos empatados.
    - iii) Por la mayor diferencia de goles obtenidos y recibidos teniendo en cuenta todos los encuentros; siendo ésta idéntica, a favor del equipo que hubiese marcado más goles.
    - iv) Por el mejor coeficiente general resultante de dividir los goles a favor y en contra obtenidos en cada fase.
  - d) Las normas anteriores se aplicarán por su orden y con carácter eliminatorio, de tal suerte que si una de ellas resolviera el empate de alguno de los equipos implicados, éste quedaría excluido, aplicándose a los que resten las que correspondan, según su número sea de dos o más.
  - e) En el supuesto de que para las distintas posiciones en la clasificación de cada categoría, la igualdad no se resuelva con las disposiciones dispuestas, se jugará un partido de desempate en la fecha, hora y campo que designe la organización del campeonato.

### **Descenderán y ascenderán :**

- f) **Descenderán** los equipos que ocupen los dos últimos puestos de las clasificaciones correspondientes a los grupos de las distintas categorías, en los que estos extremos se dilucidaban. Si desapareciese algún equipo, se le consideraría como uno de los dos equipos que desciende de categoría **solamente** si a la hora de desaparecer, fuese la segunda vuelta y ocuparía uno de esos dos puestos. En cualquier otro supuesto seguirían bajando los que quedasen al final los dos últimos.
- g) **Ascenderán el CAMPEÓN de cada categoría y el SUBCAMPEÓN** de las distintas categorías, en los que éstos extremos se dilucidaban.
- h) En función de que el Comité considerase oportuno cubrir las plazas vacantes o cambiar el número de equipos de cada categoría, ascenderán los equipos que ocupasen los puestos siguientes a los ascendidos directamente. Según la clasificación de la liga regular
- i) El equipo que se negase al ascenso o renunciase a su categoría perderá todos los derechos adquiridos en el campeonato y jugará en la última de las categorías siempre que existiesen plazas.
6. Las jornadas así como los horarios de los diferentes partidos se designarán mediante sorteo antes del inicio de cada una de las jornadas de las fases a disputar.

7. Los equipos podrán solicitar, antes de la realización de los correspondientes sorteos, la posibilidad de jugar a una hora concreta en una determinada jornada. De la misma manera podrán solicitar, si procediese, el disfrute de la jornada de descanso, en una fecha determinada.
8. Una vez configurado el calendario de cada una de las fases no se podrá aplazar ningún partido.
9. Dentro de una misma jornada, el equipo que ante causa significativa quisiera cambiar el horario de un partido, se tendrá que poner de acuerdo con el delegado del equipo rival así como con los dos delegados de los equipos del partido a cambiar. Se podrá aplazar un partido fuera del fin de semana establecido para su disputa. Se deberá disputar el sábado más próximo en que se haya fijado descanso para todos los participantes del torneo. El equipo que estuviese interesado en acogerse a esta norma, deberá tener por escrito el consentimiento del equipo rival y deberá hacerse cargo del gasto que ocasione la cancha y el arbitraje. La Organización se encargará de buscar instalación. Por lo tanto, en los sábados en los que el torneo haga descanso, se disputarán los partidos que se hayan podido aplazar. La solicitud con las firmas de los cuatro equipos implicados, deberá presentarse antes del lunes a las 14 :00 horas de la semana anterior a la de la jornada de la que se pretende el cambio, en la Oficina de Deportes del Ayto. de Estella.
  
10. Paralelamente a la competición se establecerá una clasificación para dilucidar los equipos que se comporten con mayor deportividad dentro de cada categoría.
  - a) Ganará esta clasificación el equipo que una vez finalizadas las dos fases del campeonato tenga menos puntos del siguiente baremo :
    - i) Tarjeta amarilla = 1 punto
    - ii) Doble tarjeta amarilla en un partido = 3 puntos.
    - iii) Azul directa = 3 + (nº partidos de sanción x 2) puntos.
    - iv) Disputar el partido con 4 jugadores = 5 puntos.
    - v) La no presentación en un partido excluye de forma definitiva de esta clasificación.
  
11. Para la disputa de las jornadas de las distintas categorías se establecerá un calendario de forma rotativa con las diferentes canchas de juego a utilizar.

## **INSCRIPCION**

1. Podrá participar toda persona mayor de 16 años o que cumpla ésta en el año en que comienza la temporada.
2. El número mínimo de jugadores por equipo será de 10 (diez).
3. No podrán jugar las personas en posesión de ficha federativa en Fútbol ni en Fútbol-Sala.
4. Los equipos para formalizar su inscripción deberán entregar junto con la hoja de inscripción, confeccionada al efecto, una fotocopia del D.N.I. y una fotografía reciente de los jugadores que participen por primera vez en el campeonato así como la ficha del año anterior del resto de los jugadores. Sería recomendable entregar una foto colectiva del equipo.
5. Asimismo aportarán recibo de pago de la cuota de inscripción en el nº de cuenta y entidad bancaria destinada al efecto.
6. A los equipos para poder conservar los derechos de "titularidad", se les requerirá que como mínimo continúen en él cinco (5) jugadores en posesión de ficha la edición anterior de este campeonato, integrantes del equipo que ostentaba estos derechos. Siempre y cuando los nuevos jugadores de dicho equipo no provengan de otro equipo del campeonato y superen en número a los del equipo original.
7. Si se diera el caso de que dos o más equipos optasen a dichos derechos, éstos corresponderían al equipo que presente mayor número de jugadores que componían el equipo la edición anterior. El resto de equipos deberán considerarse como equipos de nueva creación. Si dos o más tuvieran el mismo número, se decidirá por sorteo.
8. Ningún equipo, tanto de nueva creación como si ya participaba en la edición anterior del campeonato, podrá estar formado por jugadores procedentes de un equipo sancionado con exclusión por incomparecencia en ediciones anteriores de este campeonato cuyo número sea igual o superior a 5 (cinco).
9. Se abrirán dos plazos de inscripción : el primero antes del comienzo del campeonato y el segundo al término de la primera vuelta o fase.
10. No se permitirá a ningún jugador con ficha, el cambio de equipo durante la temporada.
11. Existirá la posibilidad de fichar un portero, justificando la lesión del portero que figura como tal en la hoja de inscripción (siempre que solo exista uno), entregando la ficha de éste. El portero lesionado no podrá volver a jugar con el equipo hasta que transcurran 8 (ocho) jornadas.
12. Durante la primera vuelta o fase se permitirá el fichaje de hasta 4 (cuatro) jugadores nuevos fuera del plazo de inscripción, al equipo que justificando mediante la entrega de las fichas correspondientes se quedase con solo 6 (seis) jugadores. Los jugadores dados de baja de esta manera en el campeonato, no podrán volver a jugar con el equipo hasta que transcurran 8 (ocho) jornadas.
13. **LA ASISTENCIA SANITARIA CORRESPONDERÁ AL SEGURO PARTICULAR DE CADA UNO DE LOS PARTICIPANTES.**

### **CONSIDERACIONES FINALES**

- EL COMITÉ TIENE LA FACULTAD, SI APARECE UN CASO NO CONTEMPLADO EN ESTE REGLAMENTO ACTUAR COMO CONSIDERE JUSTO Y CONVENIENTE.
- PARA CUALQUIER DUDA SOBRE EL REGLAMENTO SE PUEDE UTILIZAR EL FORO DE
- [www.elfutbito.com](http://www.elfutbito.com) O LA DIRECCIÓN: [info@elfutbito.com](mailto:info@elfutbito.com)
- RECUERDA QUE TODO ESTO TIENE LA FINALIDAD DE DISFRUTAR DEL DEPORTE.
- EL EQUIPO CONTRARIO Y EL ÁRBITRO SON OTRA CUADRILLA DE AMIGOS QUE IGUAL QUE LA TUYA VAN A DISFRUTAR.
- HAZ AMISTADES, NO LAS PIERDAS.
- QUE REINE LA DEPORTIVIDAD Y EL BUEN AMBIENTE.

- 
- Cuando cualquier jugador sea expulsado, bien de manera directa o por motivo de dos tarjetas amarillas, su equipo deberá seguir jugando con un jugador menos durante los siguientes 5 (cinco) minutos, a no ser que el equipo rival marque un gol. Porque en este último caso perdería valor la sanción y podría recuperar los 5 jugadores.
  - Si un equipo fuese sancionado con más de un jugador simultáneamente, continuará el partido en la inferioridad correspondiente a los jugadores expulsados hasta que se vayan recuperando jugadores
  - Si el jugador o jugadores expulsados, en el momento de la expulsión se encontraban en el banquillo, deberá abandonar el campo uno de los que en ese momento estaban jugando ( es decir, uno por cada jugador expulsado).



