

Reglas FUTBOL SALA Temporada 2.006/2.007

REGLA III

Número de Jugadores:

- El número mínimo para comenzar un encuentro será de: 5
- El número mínimo para suspender un partido será de: 3

REGLA VIII

Duración del Partido (Tiempos Muertos):

- Los jugadores sustituidos deben permanecer en el exterior de la superficie de juego.
- La sustitución de jugadores solo es posible al termino del Tiempo Muerto.

REGLA IX

Inicio y Reanudación del Juego:

- Un tiro libre Directo o Indirecto: Concedido al equipo defensor dentro de su area, se ejecutara desde cualquier punto de esta.
- Un tiro libre indirecto: Concedido al equipo atacante, dentro del área contrario, se ejecutara desde la línea del área en el punto más cercano a la infracción.

REGLA XII

Faltas e Infracciones:

No son Acumulativas:

- El juego peligroso, la obstrucción, 4 segundos del portero, cesiones al portero, faltas disciplinarias, cambiar numero de camiseta sin avisar, sustitución incorrecta, 4 segundos en saque de centro, faltas procedentes del banquillo.
- Desaparece el punto E) de las Faltas Personales: No existen los 4 segundos de equipo dentro de área de meta propia. (Si los 4 segundos del portero).
- Desaparece el punto G) de las Faltas Personales: El Portero podrá traspasar la línea divisoria del centro de la superficie de juego, cuando realice cualquier tipo de lanzamiento desde dentro de su área de meta.
- La Descalificación/Expulsión de un jugador será siempre con **Tarjeta Roja**, desaparece por tanto, la Tarjeta Azul. Ej.: Impedir intencionadamente con la mano la marcación de un gol o la oportunidad manifiesta de gol = Tarjeta Roja (Expulsión).
- La simulación de faltas llevara consigo un tiro libre indirecto y Tarjeta Amarilla.
- La simulación de lesión: Tarjeta Amarilla.
- Todo jugador expulsado, podra ser sustituido como hasta la fecha, solo se modifica el color de la tarjeta.

REGLA XVI

El Saque de Banda:

- Se saca con el pie y no vale el gol directo.
- Posición del Balón y jugadores: El Balón estará inmóvil y sobre la línea de banda. El ejecutor del saque deberá hacerlo desde fuera de la superficie de juego. Los jugadores contrarios estarán a 5 metros del balón.
- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque podrá ser amonestado por conducta antideportiva y recibir la Tarjeta Amarilla.

REGLA XVII

El Saque de Meta:

- El Balón podrá traspasar la línea divisoria de la media cancha, es decir, ya no es necesario que el balón sacado por el portero bote en campo propio, por lo que puede enviar el balón al área rival .Si el saque no se efectúa en los 4 segundos reglamentarios: se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, sobre la línea del área de meta, en el lugar más cercano a la infracción.

REGLA XVIII

El Saque de Esquina:

- Se colocara el balón en el cuadrante de esquina y se realizara con el pie.
- El balón estará en juego cuando se ponga en movimiento.
- Se puede conseguir Gol directamente.
- Si toca el portero y entra a Gol, Este será valido.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del cuadrante de esquina hasta que este en juego.
- Si el saque de esquina no se realiza en los 4 segundos reglamentados: Se realizara un tiro libre indirecto en el cuadrante de esquina a favor del equipo defensor.
- Si el saque de esquina se ejecutara de forma incorrecta: se repite.