REGLAMENTO TORNEO DE SAN JUAN

1. El balón será de FÚTBOL SALA, NO de fútbol. Cada equipo debe presentar un balón al árbitro antes del inicio del encuentro. El árbitro decidirá con qué balón jugar.
2. Los jugadores deberán estar correctamente identificados antes del inicio de cada encuentro, detallando al árbitro el dorsal que portan en la camiseta. Las equipaciones de juego deberán llevar obligatoriamente un dorsal identificativo en la parte trasera de la camiseta; pudiéndose colocar también de forma opcional en el pantalón.
3. Sólo podrán estar en pista como máximo 5 jugadores, de los cuales uno será el portero.
4. NO será permitido el comienzo de un partido sin que los equipos se presenten con el mínimo de 4 jugadores.
5. Si un equipo, por expulsión y/o descalificación de sus jugadores quedase reducido a tres jugadores se daría por terminado el partido, dándole por perdido el mismo a dicho equipo por el resultado de 6-0.
6. El número de cambios será libre.
7. Los cambios se harán por el centro del campo, entrando en la cancha el jugador cuando su compañero haya salido de la misma. No se parará el partido para los cambios.
8. Se permitirá a los equipos el pedir como máximo dos tiempos muertos, uno en cada periodo de juego, siendo de un minuto de duración cada tiempo.
9. El tiempo de duración de un partido será de 40 minutos para todas las categorías dividido en 2 tiempos.
10. Cuando el balón en el polideportivo tocase el techo, el juego se parará y será reanudado con el lanzamiento de banda a favor del equipo adversario al del jugador que tocó en último lugar la pelota y por el lado más próximo al que se encontraba el jugador que tocó el balón.
11. Será nulo el gol originado por lanzamiento de saque de banda o de meta, a menos que el balón tocase en algún jugador.
12. El portero podrá intervenir en cualquier jugada fuera de su área de meta para disputar el balón, considerando participación fuera de dicha área de meta el exacto momento en que el portero toca el balón, toca a un contrario u obstaculiza las posibilidades de intervenir en una jugada a un jugador contrario. No será considerado como intervenir fuera de su área de meta el acto del portero de sacar un brazo fuera de su área con el balón sujeto para hacer el lanzamiento.
13. El portero, después de detener dentro del área de meta un disparo de un jugador contrario, repondrá directamente en juego con las manos o con los pies; sin embargo, no podrá recibirlo en devolución de sus compañeros colocados dentro o fuera de la referida área de meta.
    a. Dejará de ser infracción la devolución al propio portero cuando el balón haya salido de banda o haya sido tocado o jugado previamente por un jugador contrario. En dichos casos, el portero deberá jugarlo obligatoriamente con los pies. Una vez haya jugado el balón, el portero no podrá tocarlo por segunda vez salvo que se encuentre en campo contrario.
    b. El saque de meta, cuando el balón haya salido por línea de fondo tocado por un jugador contrario, se realizará siempre con las manos, pudiendo el portero enviar el balón a cualquier punto del campo sin limitación.
14. Las faltas ocasionadas por cesión al portero serán castigadas con un tiro libre en el lugar donde ocurrió la infracción. Si se produce dentro del área propia el castigo será lanzado al borde del área desde el punto más cercano al lugar donde se produjo la falta.
15. El portero no podrá demorarse más de 4 segundos para reponer el balón en juego. Si esto ocurriera el equipo contrario dispondrá de un lanzamiento libre indirecto, en las mismas condiciones que el punto anterior.
16. Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los periodos de juego incurrir en 5 faltas acumulables, con derecho a formación de barrera. A partir de la sexta falta acumulable no será permitida la formación de barrera, lanzándose la falta desde la línea de 10 metros siempre que dicha falta sea cometida más allá de los 10 metros. Con ocasión de la ejecución de éstas faltas, los jugadores deberán estar colocados en ángulo libre, de tal manera que no puedan interceptar ni la trayectoria del balón hacia la portería ni la carrera del jugador que ejecutará el lanzamiento sin barrera, a una distancia mínima de 5 metros del balón.
17. En una línea imaginaria entre la posición del balón y la intersección de los postes, sólo será permitida la presencia del portero a una distancia de 5 metros del balón como mínimo. En caso de adelantarse, se sancionará con tarjeta amarilla y el árbitro podrá mandar repetir el lanzamiento si el disparo no acaba en gol.
18. Dentro del área de meta no podrá situarse ningún jugador excepto el portero.
19. El saque de banda y el córner se realizarán mediante un lanzamiento con el pie. El balón deberá permanecer inmóvil sobre la línea. Quien efectúe el saque deberá estar fuera de la superficie de juego y los jugadores contrarios deberán estar a una distancia mínima de 5 metros; se dispondrá de 4 segundos para poner el balón en juego.
20. Un jugador que resulte expulsado a lo largo de un partido, bien por doble amonestación o bien por tarjeta roja directa, podrá ser sustituido por otro compañero.

NORMATIVA DE COMPETICIÓN

1. Los delegados de cada equipo darán al árbitro la relación de los jugadores que estén presentes, así como sus dorsales, 5 minutos antes de la hora de comenzar el partido, firmando el acta para dar conformidad a ello.
2. Todos los partidos deberán comenzar a la hora prevista, no obstante y con carácter general se darán 10 minutos de cortesía siempre y cuando uno o los dos equipos no tengan los jugadores suficientes para comenzar el partido.
3. Si durante el transcurso del encuentro uno de los equipos quedase con tres jugadores por causa imputables, al equipo que quedase en inferioridad el encuentro se dará por concluido con victoria del equipo contrario por 6-0 ó por el resultado que había en el marcador si éste fuera favorable al equipo contrario.
4. En caso de igualdad de puntos en la clasificación final, el equipo infractor afectado por esta circunstancia ocupará el lugar inmediato inferior en la clasificación general.
5. Si en las circunstancias descritas en el artículo anterior el árbitro hubiera apreciado en algunas de las lesiones indicios claros de culpabilidad o intencionalidad por parte de algún jugador del equipo contrario, dará también por concluido el encuentro pero será el comité de competición quien decidirá el resultado o la procedencia de jugar los minutos restantes.
6. En caso de incomparecencia de un equipo se le dará por perdido el partido por 6-0 y se le descontarán tres puntos de su clasificación general.
7. Si la incomparecencia fuese de los dos equipos, el resultado del encuentro sería de empate a cero. No sumarían puntos ninguno y se le descontarían a cada uno tres puntos de clasificación general.
8. A la segunda incomparecencia podrá ser expulsado del torneo.

CLASIFICACIONES

1. En la fase de liguilla, se otorgarán **tres puntos por partido ganado, un punto por empate y cero puntos por derrota.**

2. En caso de empate a puntos entre dos equipos quedará primero aquel que hubiera logrado más goles a favor en su confrontación mutua.
3. En caso de seguir igualados decidirá la diferencia general, resultante de restar la suma total de goles a favor, menos la suma total de los goles en contra obtenidos de todos los equipos del grupo.
4. Si persiste el empate, sería el primero aquel que hubiese conseguido mayor número de goles.
5. Si el empate fuera entre más de dos equipos se decidiría por la puntuación establecida por los resultados obtenidos entre ellos, con independencia de los demás.
6. Si continuase el empate decidiría la mejor diferencia particular que resultara de restar los goles a favor, menos los goles en contra, teniendo solamente en cuenta los de los partidos entre sí por los equipos empatados.
7. Si no hubiera desempate, el orden de clasificación lo decidiría el número total de goles conseguidos durante los partidos jugados entre sí por los equipos igualados a puntos.
8. Si persistiera el empate, éste se decidiría por mejor diferencia general, teniendo en cuenta los goles a favor y en contra obtenidos por cada uno de los equipos empatados con el resto de los equipos del grupo.
9. A efectos de desempate en la clasificación general de la competición de liga, cuando uno de los equipos empatados a puntos hubiera sido sancionado por alineación indebida, incomparecencia, retirada del equipo o pérdida de un encuentro por inferioridad numérica, una sola de estas circunstancias decidirá la exclusión de este grupo, y a todos los efectos, al equipo sancionado, quedando en último lugar de este grupo, y sin que sus resultados influyan en las clasificaciones del resto de los equipos igualados a puntos.
10. En el sistema de eliminatorias, si terminara el encuentro en empate, éste se decidiría mediante una prórroga de 5 minutos. Entendiéndose la prórroga como continuación o prolongación del juego en la segunda parte del partido a efectos de faltas, amonestaciones, etc.
11. Si después de la prórroga los dos equipos hubieran marcado el mismo número de goles se procederá a lanzar una tanda de tres penaltis. Cualquier jugador inscrito en acta podrá ejecutar un lanzamiento. Ningún jugador podrá repetir lanzamiento hasta que todos sus compañeros inscritos en el acta, salvo lesión comprobable por el árbitro, hayan ejecutado el suyo.
12. Si después de la primera tanda de tres penaltis persistiera el empate, proseguirán los lanzamientos en el mismo orden realizando uno cada equipo , hasta que habiendo efectuado ambos el mismo número de tiros, uno de ellos hubiera marcado un tanto más.
13. Los partidos disputados contra los equipos que causen baja, si se perdieron o empataron se darán como ganados por 6-0. En el caso de victoria se dejará el mismo resultado.

SANCIONES

Un partido de sanción por:
- Descalificación (2 tarjetas amarillas o una roja)

De uno a tres partidos por:
- Juego peligroso
- Juego violento calificado como leve
- Protestar al árbitro ostentosamente o de forma insistente

De dos a cuatro partidos por:
- Juego violento calificado como menos grave
- Insultar y ofender a un contrario
- Menospreciar al árbitro

De tres a cinco partidos por:
- Agresión a un contrario en forma calificada como leve
- Amenazas a un contrario

De cuatro a diez partidos por:
- Practicar juego violento calificado como grave
- Agresión a un contrario en forma calificada como menos grave
- Amenazas al árbitro
- Escupir a un adversario o al árbitro

De diez a quince partidos por:
- Practicar juego violento calificado como muy grave
- Agredir a un contrario en forma calificada como grave
- Agredir al árbitro en forma calificada como leve

Expulsado del torneo por:
Será expulsado del torneo todo equipo que cometa DOS faltas graves

Expulsado del torneo y un año sin jugar por:
a) Agresión a un contrario calificada como muy grave.
b) Agresión al árbitro calificada como menos grave.

Expulsado del torneo y dos años sin jugar por:
a) Agresión al árbitro calificada como grave.

Las sanciones las indicará el Comité de competición, tras analizar el acta del partido.

NOTA: Se considerarán varios tipos de agresión según su gravedad:
- Agresión leve: Si el hecho no provoca efectos dañosos o lesivos.
- Agresión menos grave: Si provoca daños o lesión que merme momentáneamente las facultades del agredido con rápida recuperación.
- Agresión grave: Cuando el agredido no pueda continuar el juego hasta su terminación o deba ser asistido por un facultativo.
- Agresión muy grave: La que impida al agredido desempeñar sus ocupaciones habituales o alinearse en encuentros posteriores por prescripción facultativa. Se considerará como agresión cuando se efectúe con el juego parado o cuando en el transcurso del mismo sea evidente que no se trata de intervenir en la jugada.

Todo participante al que se le haya sacado tarjeta roja descalificándole durante un partido, no podrá alinearse en el siguiente, aunque no le hayan notificado la sanción, aunque sí podrá ser sustituido por otro en el transcurso de dicho encuentro.
El equipo que incurra en alineación indebida podrá ser expulsado del torneo.