



NORMATIVA

FUTBOL SALA 2017

La Dirección de Actividad Física y Deporte del Gobierno Vasco, en colaboración con la Federación Vasca de Fútbol organizará los XXXVI JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES DE EUSKADI de Fútbol Sala, el día 3 de junio en el Polideportivo Municipal de Abetxuko en Vitoria-Gasteiz (Álava), de acuerdo con la siguiente normativa:

1. SISTEMA DE JUEGO

Triangular.

Categorías:

Infantiles: nacidos y nacidas en los años 2003 y 2004.

2. COMPOSICION DE LOS EQUIPOS

Los equipos estarán compuestos por un máximo de 12 jugadores y jugadoras, además de 1 delegado delegada y 1 entrenador o entrenadora.

Es obligatorio que todos los equipos dispongan de dos juegos de camisetas con objeto de evitar coincidencias.

3. TIEMPO DEL ENCUENTRO

La duración de cada triangular tendrá un período de 25 minutos, cada período se dividirá en dos tiempos de 12,30 minutos cada uno, con un intervalo de 2 minutos, que servirán para la realización de los cambios oportunos.

Cada jugador ó jugadora deberá jugar como mínimo uno de los períodos, excepto en las siguientes excepciones:

- Jugador o jugadora lesionada.(no existe obligación de ser sustituido o sustituida si recibe asistencia, siempre y cuando el juego no se detenga por más de dos minutos).
- Jugador o jugadora descalificada.



Durante cada período se pueden solicitar, por cada equipo, 1 tiempo muerto. Para evitar empates en la clasificación final de la liga, independientemente del resultado al término de cada triangular, cada equipo lanzará tres penaltis. Estos penaltis serán lanzados por jugadores o jugadoras que hayan terminado el partido en condiciones reglamentarias.

4. CRITERIOS DE RESOLUCION EN CASO DE EMPATE EN LA CLASIFICACION FINAL.

1. CRITERIOS EN CASO DE DOBLE EMPATE:

1. Resultados entre los equipos ganadores
2. Penaltis entre los equipos ganadores
3. Diferencia de goles dentro del tiempo de partido, de todos los partidos
4. Diferencia de penaltis de todos los partidos
5. Totalidad de goles a favor dentro del tiempo del triangular
6. Totalidad de penaltis a favor
7. Triangular de desempate

2. CRITERIOS EN CASO DE TRIPLE EMPATE:

1. Diferencia de goles entre los equipos empataados
2. Diferencia de penaltis entre los equipos empataados
3. Mayor nº de goles entre los equipos empataados
4. Mayor nº de penaltis entre los equipos empataados
5. Diferencia de goles total contando con el equipo eliminado
6. Diferencia de penaltis total contando con el equipo eliminado
7. Mayor nº de goles total contando con el equipo eliminado
8. Mayor nº de penaltis total contando con el equipo eliminado
9. Sorteo



5. **EL BALON**

El balón será de la Marca ASTORE, modelo PRO SALA.

6. **LOS SAQUES**

- **EL SAQUE DE BANDA:**

Siempre que el balón salga por las líneas laterales se pondrá en juego por parte de un participante colocando el balón encima de la raya y golpeando con un puntapié hacia el campo. El jugador contrario estará colocado a 5 metros del balón.

- **EL SAQUE DE ESQUINA:**

El saque de esquina será ejecutado por uno de los o las componentes del equipo atacante, colocando el balón en el cuadrante de esquina y será golpeado con un puntapié hacia dentro del campo. El jugador/a contrario estará colocado a 5 metros del balón.

Parte de los pies que dará apoyada en el suelo por la parte exterior del terreno de juego, debiendo tener el lanzador su frente vuelta hacia el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo en el punto que se juntan.

- **EL SAQUE DE META:**

El saque de meta lo realizará el portero o la portera poniendo el balón en juego, únicamente con la mano.

Se considerará el balón en juego y correctamente realizado el saque de meta, en el momento en que el balón haya salido del área de penalti. Los jugadores o las jugadoras oponentes deberán encontrarse fuera del área de penalti hasta que el balón esté en juego.

En el saque de meta será valido pasar al campo contrario directamente.



No será válido el gol si lo consigue directamente con la mano desde el saque de meta.

7. GOL

No será válido el gol conseguido directamente de un saque de banda. Será gol válido el conseguido directamente de un saque de esquina.

8. OTROS

Los jugadores, incluido el portero, disponen de 4" para efectuar cualquier saque o lanzamientos.

El portero solo puede recibir una sola vez el balón cedido o recogido de un compañero, tanto voluntaria como involuntariamente y no podrá volverlo a tocar hasta que el balón sea jugado o tocado por un contrario o haya pasado al campo contrario.

El portero no podrá jugar el balón con la mano cuando sea cedido voluntariamente con el pie por un compañero desde cualquier punto del campo (esta falta se sanciona con libre indirecto desde el lugar donde se comete la infracción, y si se comete desde dentro del área el tiro indirecto se lanzará encima de la raya).

9. PREMIOS DEPORTIVOS

Se establecen los siguientes premios deportivos:

Trofeo al 1º y 2º y 3er equipo clasificado en ambas categorías.

10. ANTE CUALQUIER IMPREVISTO.



Ante una lesión o cualquier imprevisto se tendrá que comunicar de forma inmediata a la persona responsable designada por la organización que se encuentre en la instalación. Esta persona dirigirá los pasos a desarrollar.

NOTA FINAL

Para todas las cuestiones que no estén incluidas en el presente reglamento se tendrán en cuenta:

- a) LEY 14/1998, de 11 de junio, del deporte del País Vasco.
- b) DECRETO 125/2008, de 1 de julio, sobre Deporte Escolar.
- c) DECRETO 391/2013, de 23 de julio, sobre régimen disciplinario de las competiciones de deporte escolar.
- d) ORDEN de 10 de enero de 2017, del Consejero de Cultura y Política Lingüística, por la que se convoca la XXXVI edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi para el año 2017.
- e) RESOLUCIÓN del 2 de febrero de 2017, del Director de Juventud y Deportes, por la que se designa a la jueza única de competición de la XXXVI Edición de los Juegos Deportivos Escolares de Euskadi para el año 2017.
- e) Lo dispuesto por el Reglamento de la Federación Vasca de Fútbol.

En caso de conflicto en la interpretación de las normativas en euskara y castellano, prevalecerá lo determinado en la versión original.