



OSTADAR KIROL Fundazioa



FÚTBOL ARETOKO ARAUDIA 11/12 REGLAMENTO DE FÚTBOL SALA 11//12

FUNCIONAMIENTO DEL TORNEO

FICHAS

- Si un equipo de la edición pasada ha sido expulsado del torneo y quiere presentarse éste año, deberá renovar el 50 % de la plantilla de la temporada anterior, cada caso sería estudiado por la organización teniendo ésta la última palabra.
- La organización se reserva el derecho de admisión en cuanto a jugadores o equipos que por sus antecedentes considere que puedan perturbar la buena marcha del torneo.
- Cada equipo podrá disponer de un máximo de 15 fichas y un mínimo de 8.
- **Aquel equipo que quiera hacer mas fichas lo podrá hacer siempre y cuando no supere el n ° máximo de fichas permitidas y hasta el 12 de Enero.**
- A partir de dicha fecha no podrá hacerse ninguna ficha bajo ningún concepto.
- Todas las fichas deberán estar bien cumplimentadas y selladas para su validez. Se deberá entregar junto a las fichas a sellar una fotocopia del DNI de todos los jugadores y una foto reciente de los mismos.
- No se podrá fichar a ningún jugador que hay pertenecido ésta temporada a otro equipo que esté o haya estado disputando el torneo.
- No podrán participar aquellos jugadores que no tengan los 17 años cumplidos al comienzo del campeonato.
- Toda ficha nueva deberá entregarse antes del miércoles de cada semana si se quiere que el jugador nuevo juegue esa misma semana si no es así no podrá hacerlo hasta la próxima.
- Se puede fichar a jugadores federados.

HORARIOS DE LOS PARTIDOS

- Los partidos se disputarán los viernes, sábados y domingos. El calendario de toda la temporada se encuentra al final del reglamento.
- Todas las semanas se os citará a una reunión en el Polideportivo Municipal, serán todos los miércoles a las 19:00 h. En el caso de que haya algún cambio en lo que al lugar u hora de reunión se refiere, se os comunicará con antelación para vuestro conocimiento. En dicha reunión se confeccionará el horario de partidos por lo que se requiere máxima asistencia por parte de los equipos.
- Una vez acabada la reunión no se podrá cambiar el horario de ningún partido, excepto por causa mayores. En el caso de que algún equipo tenga dificultades para poder disputar un partido, podrá comunicarlo a la organización con anterioridad a la reunión semanal con el fin de darle una solución y disputarse el partido.

- Si algún equipo quisiera cambiar la hora del partido después de la reunión del miércoles en el local existen unas hojas de “ cambio de horario “ en la cual el equipo interesado deberá rellenar dicha hoja estando firmada por todos los equipos implicados para su validez de no ser así el horario será el impuesto en la reunión del miércoles.
- Los horarios de los partidos quedarán reflejados en carteleras colocadas en el Local de Ostadar K.F , el Polideportivo e instalaciones municipales de Michelín y también los tendréis en la pagina Web de Ostadar Kirol Fundazioa ; <http://www.ostadarkf.org>
- El partido comenzará a la hora y lugar señalados, en el caso de que algún equipo no se haya presentado a la hora del comienzo, se le dará un margen de 5´ para hacerlo si no aparece o no están los suficientes jugadores para hacerlo.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

PUNTUACIÓN

- 1 Por cada partido ganado, el equipo sumará 3 puntos, si el resultado es empate el equipo sumará 1 punto y si pierde obtendrá 0 puntos.
- 2 Si a la hora de confeccionar la clasificación resulta haber un empate a puntos entre dos o mas equipos se tendrá en cuenta:
 - Gol average particular.
 - Diferencia entre los goles a favor y goles en contra.
 - Goles a favor.
- 3 Para la fase final si un equipo no se presenta a un partido o en algún momento del mismo se queda con 2 jugadores y resulta beneficiado el equipo infractor, se le dará la eliminatoria por perdida.
- 4 En el caso de que un equipo haya sido expulsado del torneo, se eliminaran:
 - Los resultados de los partidos disputados contra el.
 - Tanto los goles marcados como los recibidos por parte de los jugadores.
 - Tarjetas amarillas
 - En el caso de las tarjetas azules y posibles sanciones se mantendrían.

DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

La liga

- Entre todos los equipos participantes del torneo se formará un grupo.
- En una 1ª fase en la que se enfrentaran todos los equipos entre sí (a una vuelta) se clasificarán los 8 primeros.
- **Los equipos no clasificados para la siguiente fase disputarán el Torneo de la consolación. (el sistema de competición quedaría pendiente, dependiendo del número de equipos que queden al final de la 1ª fase)**

Torneo de Copa “ Memorial Mosso”

- Participarán todos los equipos que han jugado el campeonato, salvo los equipos expulsados del mismo.
- Los emparejamientos se realizarán a sorteo durante las respectivas eliminatorias y serán a un único partido.
- En el caso de finalizar el partido en empate, se resolverá con 5 penaltis por cada equipo (cualquier jugador inscrito en acta podrá ser encargado de lanzar los penaltis), en caso de persistir el empate, los lanzamientos se realizarán hasta que uno falle.
- Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurara de que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.
- En caso de que un equipo no se presentase a pitar o hacer de mesa un encuentro quedara automáticamente expulsado del torneo independientemente del resultado que hubiera habido en su partido correspondiente.

REGLAMENTO DE JUEGO

FICHAS

- Todo equipo estará obligado a entregar las fichas al juez de mesa con el fin de que éste compruebe que no hay ningún tipo de irregularidad en lo que a las fichas se refiere.
- El incumplimiento de ésta norma será considerada como falta leve
- Todo equipo estará obligado a presentar al menos a un delegado en el partido identificado con su ficha correspondiente.
- En ausencia de éste en un partido podrá ser delegado un jugador del equipo.

BALON

- **Cada equipo deberá entregar un balón al juez de mesa al inicio del partido, de no ser así al equipo infractor se le impondrá una multa de 15 €, además de a éste hecho se le considerará como falta leve.**
- El árbitro verificará el estado del balón con el que se disputará el partido decidiendo él si es apto o no para jugar con dicho balón.
- El balón no podrá ser cambiado durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes de ambos equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, siendo el árbitro quien tome la última decisión.
- Si se cambia el balón se parará el tiempo y será el árbitro quien dará comienzo del mismo.

Nº DE JUGADORES

- En el acta del partido sólo podrán estar inscritos 12 jugadores
- Dentro del terreno de juego, cada equipo deberá estar compuesto de 5 jugadores siendo uno de ellos el portero.
- El número mínimo de jugadores para poder comenzar un partido será de cuatro.

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase reducido a 2 jugadores durante el transcurso del partido, el árbitro decretará el final del partido, dando al equipo infractor, el partido por perdido con un resultado de 3-0, si éste en dicho momento se encuentra por delante del marcador, de lo contrario se quedaría el resultado tal cual.

SUSTITUCIONES

- El jugador que sale del terreno de juego lo debe hacer entre las líneas del campo habilitadas para ello.
- El jugador que entra al terreno de juego a de hacerlo por las mismas líneas, pero nunca antes de que el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.
- Se podrán hacer todas las sustituciones que se quiera, sin necesidad de parar el juego.
- El portero podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador siempre y cuando lo realice desde las líneas habilitadas para ello, El equipo no podrá pedir que se pare el tiempo para ello.

EQUIPAJES DE LOS JUGADORES

- Cada jugador deberá lucir en su camiseta el número que le identifica en su ficha.
- El portero deberá emplear colores en su indumentaria que le distinga de los otros jugadores.

LOS DELEGADOS DE CAMPO

- Representar al equipo ante la organización.
- Ocuparse de los posibles trámites de aplazamientos deportivos o recursos a sanciones y presentar todas las fichas de los jugadores y delegado, ya sea ante el responsable de la organización o el árbitro, antes del comienzo de cada encuentro.
- Éste deberá entregar al responsable de la organización o al árbitro **solo** las fichas de los jugadores presentes para dicho partido y la del delegado de campo.
- Será el único miembro del banquillo que podrá estar levantado del mismo, el resto de jugadores deberá estar sentado en él.

LOS ARBITROS

Para cada partido será nombrado un árbitro y un juez de mesa, que deberán acudir al campo con tiempo suficiente para rellenar el acta y empezar el partido a la hora señalada. Si es un equipo quien hace de arbitro o mesa y no aparece, tienen un margen de 5´ para hacerlo si no fuera así al equipo se le sancionará con una falta grave.

ARBITRO

- Sus competencias y poderes otorgados por las presentes reglas comenzarán en el momento de entrar en el recinto donde se encuentre el terreno de juego, y finalizará una vez que lo abandonen.
- Tendrán poder discrecional cuando se cometan infracciones a las presentes reglas, para interrumpir o suspender definitivamente el encuentro cuando lo estime necesario a causa de los elementos. En tal caso harán llegar un detallado informe de los hechos a la organización.
- En el momento en que penetren en el terreno de juego amonestarán a todo jugador que observe una conducta incorrecta y si reincide lo expulsarán del partido. En tal caso harán llegar a la organización un informe detallado con lo ocurrido y el nombre del jugador expulsado.
- Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea modales groseros.
- Si no hubiera nadie de la organización éste si lo estima oportuno podrá expulsar del recinto deportivo a toda persona ajena al torneo que se muestre bajo una conducta violenta o emplee modales groseros hacia él o los jugadores.

JUEZ DE MESA

- Será éste quien rellene el acta del partido.
- Deberá auxiliar al árbitro siempre y cuando éste se lo requiera, sin llegar a tener ningún poder decisorio.
- Anotará las faltas cometidas de ambos equipos en los dos tiempos para que cuando se cometa la 5ª falta acumulativa por parte de algún equipo, sea éste quien avise al árbitro mediante un silbato. El árbitro será quien dé comienzo al partido.
- Una tarjeta no implica falta acumulativa al equipo del jugador amonestado.
- En el caso que el árbitro pite una falta y además el jugador infractor reciba una tarjeta, el juez de mesa anotara solo una sola falta acumulativa.
- El juez de mesa deberá presentarse al menos con 10´ de antelación al horario establecido para el encuentro con el fin de rellenar el acta del partido y comenzar así el encuentro a la hora señalada.
- Si es un equipo quien hace de mesa y se presenta una vez empezado el encuentro, se le sancionará con falta grave con todo lo que conlleva dicha falta.

DURACION DEL PARTIDO

- Los partidos tendrán dos tiempos de 20´ cada uno.
- El descanso entre ambos tiempos no deberá ser superior a 5´ y se efectuara el cambio de banquillos.
- Para reanudar el partido después de una interrupción, siempre que el balón no haya traspasado la línea de banda o de meta, el árbitro hará un saque neutral en el lugar donde se encontraba en el momento de la interrupción.
- Los equipos tendrán la posibilidad de pedir un tiempo muerto en cada parte de 1´ de duración desde ¼ de final de cualquier competición.

REGLAS GENERALES

SAQUE DE BANDA

- Para realizar el saque de banda, el jugador deberá servirse de las dos manos y lanzar el balón desde atrás, por encima de la cabeza.
- Directamente de saque de banda **no** podrá marcarse un gol.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:
 - El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que este haya sido tocado a otro jugador .El tiro libre indirecto se lanzaría desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque :
 - Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.
- En los casos de:
 - Que el saque de banda no haya sido efectuado correctamente.
 - Que el saque sea ejecutado desde una posición que no sea el punto de donde salió el balón.
 - Que el saque no sea realizado dentro de un tiempo de 5´´
 - En éstos tres casos se sancionará al equipo infractor y deberá sacar de banda el equipo contrario en el mismo lugar donde salió el balón.
- Si el lanzamiento es efectuado contra la portería contraria y el balón entra sin haberlo tocado nadie , **se lanzará saque de puerta.**
- Si el lanzamiento es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado el portero, **será válido dicho gol.**
- Si el lanzamiento es efectuado contra la propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie **se lanzará saque de esquina.**
- Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador incluyendo al portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.

SAQUE DE ESQUINA

- El saque de esquina se realizará de la misma manera que el saque de banda, pero con los pies del jugador colocados en el vértice de la esquina del córner.
- Directamente de saque de esquina no podrá marcarse gol.
- Una vez de que el jugador esté preparado para realizar el saque dispondrá de 5 '' para hacerlo, si no fuera así se sancionaría con saque de puerta a favor del equipo contrario.
- En el caso de que el balón entre en la portería habiéndolo tocado previamente el portero, **será válido el gol.**
- Es gol, la acción resultante del lanzamiento del córner y el balón hay sido tocado previamente por un jugador.
- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si :
 - El jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez, antes de que este haya tocado a otro jugador .El tiro libre indirecto se lanzaría en el punto donde se cometió la infracción.

SAQUE DE META

- El saque de meta es una forma de reanudar el juego.
- No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta
- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor.
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o le sea devuelto de cualquier jugador de su equipo una vez haya cruzado la línea de medio campo.

SAQUES LIBRES

- Las faltas cometidas dentro del área serán sancionadas con penalti a excepción de las consideradas libre indirecto (juego peligroso, obstrucción, etc...), en éste caso se sacará el balón perpendicular a la línea de meta desde el punto donde se ha cometido la falta hasta el punto mas cercano de la línea del área, convirtiéndose así en libre directo.
- Los jugadores del equipo contrario, sancionados con un tiro libre directo habrán de situarse a una distancia mínima de 5 pasos marcados por el árbitro.
- Si se pide pasos al árbitro y el jugador saca la falta sin que el árbitro autorice el saque, éste sancionará al jugador con tarjeta amarilla y se lanzará nuevamente la falta .
- Una vez que el arbitro autorice el lanzamiento del mismo, el equipo tendrá 5 '' para hacerlo, si no lo hace el saque de la falta será a favor del equipo contrario y se ejecutará desde el mismo lugar **pero indirecto**.
- El jugador defensor deberá situarse a un mínimo de un metro de distancia del punto de donde se ha cometido la falta si el jugador atacante no ha pedido pasos, de no ser así y entorpece el saque será sancionado con tarjeta amarilla.
- En caso de simular una falta será sancionado con tarjeta amarilla(a criterio del árbitro). Se sancionara con libre indirecto desde el lugar de la simulación.
- Desde el inicio de la competición, la sexta falta cometida por cualquiera de los dos equipos, será sancionada con doble penalti.
 - Para el lanzamiento del doble penalti el equipo beneficiado tiene dos opciones:
 - Lanzarlo desde el punto habilitado para ello, punto que se encuentra situado a una distancia de 10 m de la línea de la portería.
 - O bien, lanzarlo desde el punto donde ha sido cometida la falta.
 - El portero deberá colocarse a un mínimo de 5 m de distancia del balón.
 - En ambos casos todos los jugadores excepto el jugador que tire y el portero deberán colocarse a 5 metros de radio del balón, pero nunca por delante.
 - Si la falta es cometida a más de 10 metros de la línea de portería automáticamente se lanzara la falta desde el punto habilitado para el doble penalti.
 - La falta se efectuará sin barrera por parte del equipo Infractor.
 - Las faltas no serán acumulativas, es decir que en el 2º periodo del partido ambos equipos partirían de 0 faltas.
 - Será el juez de mesa quien avise al árbitro de que un equipo lleva 5 faltas, para que luego éste avise al equipo infractor.
 - Si en un partido se ha de jugar la prologa, las faltas acumulativas del 2º periodo contabilizaran para la disputa de la prologa.
 - En el caso de que se aplique la ley de la ventaja se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada.
 - Serán las llamadas “**faltas técnicas**” las que cuenten como falta acumulativa.

EL PENALTI

El jugador que ejecute el penalti deberá lanzar el balón hacia delante y no podrá volverlo a jugar hasta después de que éste haya sido tocado o jugado por otro jugador incluido el portero, si ocurriera lo contrario se sancionará con saque de puerta. Se lanzara a 6 metros de distancia de la portería, en la línea del borde del área.

EL PORTERO

- Todos los lanzamientos del portero dentro del área, bien con el pie, manos o con cualquier parte del cuerpo, **podrán rebasar** la línea del medio del campo.
- Todos los saques de puerta el portero deberá hacerlo con la mano.
- El balón, una vez lanzado por el portero, no se encontrará en juego hasta que éste no haya salido en su totalidad del área. El jugador que vaya a recibir el balón deberá esperar a que éste salga completamente del área si no lo hace se volverá a repetir el saque, si lo vuelve hacer se sancionará saque de banda a favor del equipo contrario.
- 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 de penalti situándose por detrás de la línea de puntos (o en su defecto a 3 pasos de la línea del área) hasta que el balón este en juego.
- Se deberá pedir “distancia” al árbitro si quiere que un jugador contrario se sitúe por detrás de la línea de puntos, si éste no la pide y el jugador contrario roba el balón sin estar a la distancia ya comentada anteriormente, será válida la jugada.
- El portero dispondrá de 5 “ para sacar de puerta o bien deshacerse de un balón controlado por el dentro de su campo. Si no lo hace, será sancionado con un libre indirecto a favor del equipo contrario.
- El portero una vez que rebase la línea divisoria del centro del campo no tendrá límite de tiempo para estar o no con el balón controlado.
- Podrá salir del área con el balón controlado (auto pase) y dispondrá de 5’’ de posesión del mismo excepto en saque de puerta.

CESIONES AL PORTERO

- Una segunda cesión al portero tanto dentro como fuera del área se sancionará con libre indirecto a favor del equipo contrario y se sacará desde el punto donde lo haya tocado a excepción de dentro del área que se sacará sobre el punto más cercano de dicho área.
- Si el portero se encuentra en campo contrario sí podrá recibir el balón tantas veces como se quiera .
- Una vez que el balón rebase el medio del campo podrá ser cedido nuevamente al portero sin que resulte falta en el caso de que éste ya hubiera recibido el balón anteriormente por parte de su equipo.

SUSTITUCIONES

- Las sustituciones de jugadores se realizarán desde la línea del campo habilitada para ello y sin parar el juego.
- Nunca podrá haber más de cinco jugadores por equipo en el campo.
- En el caso de algún cambio mal realizado, se sancionará al jugador que vaya a entrar con tarjeta amarilla y libre indirecto a favor del equipo contrario.

BANQUILLOS

- Al término de la primera parte se realizará el cambio de banquillo.
- En la banda de los banquillos, solo podrán estar los jugadores del partido que se este disputando en esos momentos (se incluye delegado, arbitro, mesa y organización).

SANCIONES

- Si en el transcurso del partido un jugador es amonestado por el árbitro con una segunda tarjeta amarilla, éste quedará expulsado del terreno de juego sin posibilidad de volver a entrar a jugar, en su lugar y a los 2' (contabilizados una vez que se ponga nuevamente el balón en juego) podrá salir a la cancha un compañero suyo que se encuentre en el banquillo.
- Si a un jugador se le amonesta con tarjeta **roja directa**, éste queda automáticamente expulsado del partido pudiendo entrar en su lugar otro jugador de su equipo al terreno de juego 2' después de que se reanude el juego.
- Si en transcurso de los 2' el equipo infractor recibe un gol, éste recupera a un jugador de banquillo (en caso de estar en inferioridad). Mientras haya igualdad numérica entre ambos equipos no se recuperaría a ningún jugador hasta que transcurran los 2' de sanción.
- Si un jugador de banquillo intercepta el balón dentro del terreno de juego cortando así una jugada, éste será sancionado con **tarjeta roja** y se realizará un saque neutral, el árbitro podrá aplicar la ley de la ventaja en dicha jugada pero luego sancionará al jugador.
- Si un jugador para con la mano intencionadamente un balón que va a portería :
 - Si el balón no entra en portería, al jugador se le mostrará **tarjeta roja**.
 - Si el balón entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta amarilla.
- Si el portero para con la mano intencionadamente un balón fuera del área que va a portería:
 - Si el balón no entra en portería, al jugador se le mostrará **tarjeta roja**.
 - Si el balón entra en portería, al jugador se le mostrará tarjeta amarilla.
 - Si le da con la mano cortando jugada se le mostrará tarjeta amarilla.
- Si la acción ocurriera fuera del área además de la tarjeta al jugador se sancionará con falta, si la acción ocurriera dentro se pitará penalti.

FALTAS TÉCNICAS

- Se consideran faltas técnicas las siguientes infracciones(**directas**):
 - Dar o intentar dar una patada a un adversario.
 - Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por el medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
 - Saltar o tirarse sobre un adversario.
 - Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
 - Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
 - Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
 - Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
 - Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
 - Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
 - Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados 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.
 - Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros **como** intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
 - Levantar los pies para chutar hacia atrás (bicicleta) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
 - Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
 - Escupir a un adversario.
 - hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.

En éstos casos 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. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o **roja**.

Si fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de éstas faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

las infracciones mencionadas son faltas acumulativas

FALTAS PERSONALES

- Se consideran faltas personales cometidas por los jugadores las siguientes infracciones (**indirectas**):
 - Demorar el portero el juego más de 5'', reteniendo el balón en su propia área, estando en posición de jugarlo.
 - 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.
 - Recibir o tocar el portero el balón con las manos en su propia área voluntariamente, excepto cuando sea con una parte del cuerpo que no sea el pie.
 - Recibir el portero 2 veces el balón en su propio campo cedido voluntariamente por un compañero.
 - Pedir el balón si es para engañar al contrario.
 - Juega de forma peligrosa.
 - Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
 - Impide que el portero lance el balón con las manos.
 - Un tiro libre indirecto dentro del área, se lanzará desde el borde del área en perpendicular al lugar donde se ha cometido la falta.

Todas estas infracciones serán castigadas con el cambio de posesión del balón al equipo contrario, que lo repondrá en juego mediante un libre indirecto, desde el punto donde ocurrió la infracción y en caso de ser dentro de su propia área, se sacaría en la línea del área en el punto más cercano a la infracción

las infracciones mencionadas no son faltas acumulativas

- El jugador será objeto de descalificación del terreno de juego, sí en opinión del árbitro:
 - Es culpable de conducta violenta.
 - Es culpable de juego brusco grave
 - Utiliza propósitos injuriosos o groseros
 - Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.

REGLAMENTO DE SANCIONES

Las acciones merecedoras de sanción que se produzcan durante el campeonato y no estén reflejadas, serán competencia de la organización de este torneo, quien decidirá la sanción a imponer.

SANCIONES A EQUIPOS

FALTAS GRAVES

- No presentarse a disputar el partido. **CONSECUENCIA:**
 - **30 € de sanción.**
 - **Partido perdido por 3-0**
 - **2 puntos menos en la clasificación**
- No presentarse el equipo designado para hacer de juez de línea a un partido .**CONSECUENCIA:**
 - **30 € de sanción.**
 - **1 punto menos en la clasificación.**
- Jugar con un jugador sin ficha tramitada .**CONSECUENCIA :**
 - **30 € de sanción.**
 - **Partido perdido por 3-0**
 - **2 puntos menos en la clasificación**
- Abandono en el transcurso de un partido por parte de un equipo. **CONSECUENCIA:**
 - **30 € de sanción .**
 - **Partido perdido por 3-0**
 - **2 puntos menos en la clasificación**
- Si algún jugador no puede jugar por sanción y lo hace, **CONSECUENCIA:**
 - **30 € sanción.**
 - **Partido perdido por 3-0**
 - **el jugador sería sancionado con dos partidos mas sin poder jugar**

**La consecuencia de hacer dos faltas graves por parte del equipo
Supondría la expulsión del mismo en el torneo.**

FALTAS LEVES

- No presentar las fichas . **CONSECUENCIA :**
 - **10 € de sanción**
 - No presentar el balón reglamentario al juez de mesa en el inicio del encuentro. **CONSECUENCIA:**
 - **15 € de sanción**
 - Si han de utilizar los petos en un partido, estos deberán ser entregados al completo antes de la reunión semanal de los miércoles con los equipos, de no ser así, **CONSECUENCIA :**
 - **20 € de sanción**
- **3 faltas leves cometidas se convertirán en 1 falta grave.**

SANCIONES A JUGADORES

- La acumulación de 3 tarjetas amarillas por parte de un jugador acarreará como castigo un partido de sanción al mismo. Si es reincidente serán 2 partidos.
- Una tarjeta roja implica directamente un partido de sanción como mínimo al jugador.
- Dependiendo de la acción cometida por el jugador que ve una tarjeta roja, será un comité disciplinario quien estudie e imponga el castigo al jugador sancionado.
- Toda tarjeta roja DIRECTA implicaría 5 € de sanción económica.
- En cada fase se empieza de cero en cuanto tarjetas se refiere, siendo siempre el mismo ciclo en las mismas, en caso de encontrarse con sanción bien por acumulación de tarjetas o bien por castigo se seguirá sancionado hasta que se cumplan los partidos amonestados
- Un jugador que actualmente tiene ficha, aunque no este inscrito en el acta del partido, podrá ser sancionado por el árbitro una vez identificado, éste anotará en el acta todo lo acontecido y será el comité sancionador quien decida que sanción recaerá sobre dicho jugador.

EL JUGADOR QUE COMETA UNA AGRESION SERA EXPULSADO DEL CAMPEONATO

SACIONES A DELEGADOS

- Un delegado no podrá ser sancionado con tarjetas.
- Será amonestado verbalmente y advertido de expulsión del campo si :
 - Protesta de forma airada las decisiones arbitrales.
 - Protestar o provocar al equipo contrario ya sea de campo o de banquillo.
- Será expulsado del terreno de juego si :
 - Advertido anteriormente por el árbitro por las dos acciones descritas en el punto anterior sigue con la misma actitud.
 - Dirigirse al árbitro, un jugador o público asistente con expresiones insultantes u ofensivas.
 - Agresión, intento de agresión o agresión no consumada a un árbitro , jugador o publico.
- Todo delegado expulsado del terreno de juego será inhabilitado y por lo tanto no podrá sentarse en el banquillo durante un periodo que así lo estimará el comité sancionador del campeonato.
- En el caso que sea un jugador el que haga de delegado y sea expulsado del terreno de juego, éste será juzgado por el comité sancionador y le impondrá una sanción en cuánto partidos de suspensión se refiere.
- Acarreará una sanción económica en los siguientes casos:
 - Si presenta mal las fichas al juez de mesa,
CONSECUENCIA :
 - 3 € de sanción.
 - Agresión, intento de agresión o agresión no consumada a un árbitro o jugador,
CONSECUENCIA :
 - 30 € de sanción

- Todos los casos serán estudiados por el comité disciplinario, serán ellos los que impongan la sanción final al jugador que según la acción cometida por éste.

- Si algún miembro de la organización se encuentra en algún partido y observa algo grave acontecido durante el partido, lo comunicará al resto de miembros de la organización y si lo estiman oportuno podrán llegar a sancionar tanto a los jugadores como a los equipos.

MENCION ESPECIAL A SEGUIDORES Y SIMPATIZANTES DE LOS EQUIPOS

Los simpatizantes de un equipo lógicamente no podrán ser sancionados, pero si hemos de recordar a los equipos que serian ellos los responsables ante las acciones de ellos y que podrían ser sancionados los equipos por culpa de sus seguidores.

- Los pasos a seguir si ocurriera esto en un partido:
 - Se pararía el encuentro y una vez localizado al seguidor o seguidores se iría al equipo afectado.
 - al equipo afectado se le expone el caso y éste debería actuar sobre él o ellos para que se calmaran y prosiga el encuentro.
 - De no ser así o el seguidor o seguidores hacen caso omiso, el árbitro podrá suspender el partido y la organización sería la que posteriormente actuara sobre este caso.
- Acciones de la Organización si se diera el caso:
 - Pondría fecha para la disputa del resto del partido, decidiendo ella si se hace a puerta cerrada o no.
 - Expondría el caso al patronato de deportes local para que fueran ellos quienes actuaran directamente bajo su régimen interno sancionador.

SANCIONES ECONOMICAS

- Todos los equipos están obligados a depositar una fianza de 60 € en concepto de sanciones que puedan producir. La cantidad será abonada al comienzo del torneo y en el momento de realizar la inscripción.
- **Toda sanción económica será quitada de la fianza entregada al inicio del campeonato, en caso de agotar la fianza el equipo afectado deberá de abonar una fianza extra de 30 € en el plazo de 10 días tras la comunicación por parte de la organización al equipo afectado.**

Finalizado el torneo y en el caso de que el equipo no haya sido objeto de ninguna sanción económica por alguna falta cometida, la cantidad le será devuelta en la final del Memorial Moso (la copa) que se disputará en el polideportivo municipal de Lasarte – Oria. En el caso de no recogerla ése día perderá la fianza. Quedando la repartición de los trofeos para la final de liga y la fianza de los equipos en la final del memorial Moso (la copa).

EGUTEGIA – CALENDARIO DE PARTIDOS

1ª FASE

Jornadas	FECHAS
1ª	14-15-16 de Octubre de 2011
2ª	21-22-23 de Octubre de 2011
3º	4-5-6 de noviembre de 2011
4º	11-12-13 Noviembre de 2011
5ª	18-19-20 de Noviembre de 2011
6ª	25-26-27 de Noviembre de 2011
7ª	2-3-4 de Diciembre de 2011
8ª	16-17-18 de Diciembre de 2011
9ª	13-14-15 de Enero de 2012
10ª	20-21-22 de enero de 2012
11ª	27-28-29 de Enero de 2012
12º	3-4-5 de Febrero de 2012
13ª	10-11-12 de Febrero de 2012
14º	24-25-26 de Febrero de 2012
15ª	2-3-4 de Marzo de 2012
16ª	9-10-11 de Marzo de 2012
17ª	23-24-25 de Marzo de 2012

CRUCES PARA LOS 1/4 Y 1/2

EMPAREJAMIENTOS PARA 1/4 Y 1/2				
1/4	1º -8º	4º – 5º	2º – 7º	3º - 6º
1/2	1ª SEMIFINAL		2ª SEMIFINAL	

	FECHA	
IDA	15/04/12	CUARTOS
VUELTA	22/04/12	
IDA	06/05/12	SEMIFINAL
VUELTA	13/05/12	
FINAL		19 DE MAYO

NOTAS:

La organización se reserva el derecho de poder modificar el reglamento del campeonato si lo ve oportuno.

Usar posibles vacíos en el reglamento para salir beneficiados por parte de los equipos se considera inadmisibles por parte de la organización así pues si se daría el caso, ésta si lo considera oportuno podrá sancionar tal acción.

La organización no se hace responsable de las posibles lesiones que se produzcan durante el Torneo.

EQUIPOS PARTICIPANTES

1	IZARRA BITXITEGIA
2	BAR TXINDOKI
3	BAR EL PUNTO
4	BALERDI HARATEGIAK
5	IZKIÑA TABERNA
6	ILARGI TABERNA
7	BAR VIÑA DEL MAR
8	INDAUX
9	CRISTALERIA ORIA
10	TIBURONES ROJOS
11	PUB NAIBAN
12	BAR TRUMOI
13	BAR DE MAU
14	VENTANAS ISU
15	BAR DAKARA
16	ILLUN C.F
17	BAR BUENETXEA
18	C.D.AYETE