

BASES TORNEO DE FUTBOL SALA 2023

1. El torneo se celebrará en el Pabellón Municipal de Ajofrín los días 4 y 5 de agosto de 2023.
2. **INSCRIPCIÓN:** La inscripción de los equipos participantes se hará a través del formulario de Google Form disponible en la página web www.ajofrin.es
3. **CATEGORÍAS:** Juvenil (16 años o más), Benjamín y alevín (8,9,10 y 11 años); Infantil y Cadete (12, 13 y 14 años).
4. **EQUIPOS:** Equipos combinados de chicos y chicas formados por máximo 11 jugadores.
5. Participación mínima para disputar el torneo:
 - a. Juvenil: 8 equipos
 - b. Benjamín y alevín: 2 equipos
 - c. Infantil y Cadete: 4 equipos.
6. **PRECIO:** Cuota de inscripción: 100€ equipos juveniles; 60€ infantil y cadete; 40€ benjamín y alevín.
7. **COBERTURA SANITARIA:** Aceptando las bases del torneo se entiende el Ayuntamiento exento de cualquier responsabilidad y cargo de lesiones que pudiera surgir durante el Torneo de Fútbol Sala, ya que este torneo está basado en la práctica deportiva del ciudadano, siendo voluntaria y libre la participación espontánea con finalidad lúdica o social, para garantizarse cualquier cobertura por daños y perjuicios ocasionados durante el desarrollo del partido, cada participante deberá de contratar su seguro.
8. **PREMIOS:**
 - a. CATEGORÍA JUVENIL:
 - Ganador: 600€
 - 2º Clasificado: 400€
 - 2º Clasificado: 300€
 - b. CATEGORÍA INFANTIL Y CADETE:
 - Ganador: 150€
 - 2º Clasificado: 120€
 - 2º Clasificado: 80€
 - c. CATEGORÍA BENJAMÍN Y ALEVÍN:
 - Ganador: Trofeo, medalla, balón y juego de mesa para cada niño
 - 2º Clasificado: Trofeo, medalla y juego de mesa para cada niño
 - 2º Clasificado: Trofeo, medalla y balón para cada niño
9. **HORARIO:** Los partidos de las Categorías Benjamín y Alevín y Cadete e infantil serán de 20:00 a 22:00 aproximadamente. Los partidos de la categoría Juvenil empezarán a las 22:00 horas.
10. Número de árbitros según inscripciones
11. **NORMAS DE LA COMPETICIÓN**
 - a. Los partidos tendrán una duración de treinta (30) minutos, divididos en dos partes de quince (15) minutos cada una, con un descanso de cinco (5) minutos a mitad del encuentro. Cada equipo tendrá un tiempo muerto por partido de un (1) minuto de duración
 - b. no se pueden aplazar partidos, es decir, los horarios son fijos y no se cambian. Tampoco podrán jugar jugadores no inscritos en el torneo. En el caso, de que algún equipo juegue con algún jugador que no esté inscrito inicialmente en el torneo, será penalizado con el partido perdido con un resultado de tres a cero.

- c. Los cruces se decidirán por sorteo que se realizará antes del comienzo del torneo.
- d. Se puede jugar un partido con 4 jugadores.
- e. Se ruega puntualidad en los partidos, solo se esperará un máximo de 5-6 minutos, el equipo que llegue más tarde del tiempo de cortesía, se le dará el partido por perdido con un resultado de tres cero.
- f. Cada equipo deberá ir uniformado con todos sus componentes igual, a excepción de los porteros que vestirán de diferente manera y en ningún caso con el mismo color que el equipamiento del equipo contrario. En el caso de coincidir dos equipos con el mismo color de uniforme, uno de ellos deberá jugar el partido con petos de diferente color. Para ello, se hará el sorteo en el mismo momento

12. NORMAS EN EL JUEGO:

- Será cesión al portero siempre que éste reciba el balón con las manos, tras un pase voluntario, habiendo pasado el balón con las piernas directamente de un compañero suyo. Se sancionará con un libre indirecto en la frontal del área perpendicular a la línea de meta. Además, el portero sólo podrá participar con el pie 1 vez por jugada, salvo que el balón haya sobrepasado medio campo o bien que el equipo contrario haya tocado el balón tratando de recuperarlo. De participar 2 veces en la misma jugada, sin que ningún rival haya tocado el balón y que éste no haya sobrepasado mediocampo, se sancionará con cesión.
- Se consideran **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 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.
 - g. Sujetar a un contrario o impedirle la acción, empujar a un contrario con las manos o los brazos.
 - h. Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.
 - i. 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.
 - j. Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
 - k. Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
 - l. levantar los pies para chutar hacia atrás o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
 - m. Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.
 - n. La intervención del portero en cualquier jugada fuera del área de meta para disputar el balón, quedando caracterizada su participación e infracción fuera del área de meta, en el exacto momento que este toca el balón o toca al jugador adversario interviniendo en la jugada u obstaculizando las pretensiones del antagonista en relación con la jugada.

- o. Emplear a juicio de los árbitros juego peligroso, (plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.).

Ante cualquiera de estas situaciones, 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 fuera un jugador del equipo defensor quién cometiera una de estas diez faltas dentro de su área de defensa de seis metros, será castigado con penalti.

- Se considerarán faltas personales cometidas por los jugadores:
 - a. Demorar el portero el juego más de 5 (cinco) 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 5 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 5 (cinco) 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, botar y tocar cuantas veces quieran el balón dentro de su área de meta, pero siempre dentro del plazo común de cinco segundos.
 - g. Permanecer el balón más de cinco 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 portería.
 - i. Recibir el portero el balón cedido voluntariamente por un compañero si no viene directamente del saque de banda, falta o córner, o del compañero que recupere o controle el balón en posesión de un contrario. 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. En el supuesto del apartado g), será sancionado el jugador que hubiese tocado el balón en último lugar al cumplirse el tiempo indicado.

13. Los organizadores tienen total libertad de decisión en los conflictos que se ocasionen durante el torneo. Toda casuística que se presente y no esté recogida en estas normas, se deberá de resolver bajo el criterio que marquen los organizadores. Todo el que desobedezca las decisiones que se den desde los organizadores, se les dará el partido por perdido con un resultado de tres a cero