



**Fundació Marianao**  
Sant Boi de Llobregat

4ª Edición – 2ª Fase  
(19 de Febrero – 26 de Marzo)



**Normas del torneo de fútbol sala**  
*(Actualizadas)*

# NORMAS DEL TORNEO

✓QUEDA TOTALMENTE PROHIBIDO EL CONSUMO E INTRODUCCIÓN DE BEBIDAS ALCOHÓLICAS Y/O DROGAS EN CUALQUIER INSTALACIÓN

✓La participación en este torneo conlleva la aceptación de estas normas.

✓En la disputa de los partidos existirán dos figuras: el árbitro (colaborador) y el dinamizador. El árbitro será el encargado de tomar las decisiones y aplicar las normas durante el desarrollo de un partido. Hemos de tener en cuenta el carácter humano de las personas. El dinamizador será el responsable del desarrollo organizativo de los partidos y el torneo.

✓El dinamizador y el arbitro tienen la potestad de dar por finalizado la disputa de un partido en cualquier momento, siempre y cuando éste crea que se está atentando contra los objetivos (anteriormente mencionados) del torneo así como de excluir alguno de los participantes del partido.

✓Los equipos que estén disputando un partido deberán acatar las decisiones arbitrales de manera unánime.

✓Una vez firmada el acta, el resultado del partido será inamovible.

✓La organización se reserva el derecho de interpretar y modificar estas normas.

## DURACIÓN DEL TORNEO Y DISTRIBUCIÓN

- La presente fase de la edición tendrá una duración de seis fines de semana.
- Existirán dos divisiones: 1ª y 2ª. La 1ª división estará formada por los mejores equipos del torneo anterior. La 2ª por el resto y por todos los equipos que se inscriban nuevos.
- La primera división tendrá dos grupos, que se enfrenarán entre sí en la modalidad de liga. Al finalizar la liguilla el primer clasificado de cada grupo se enfrentara al cuarto clasificado del otro grupo, y el segundo contra el tercero del otro grupo.  
**( No descenderá ningún equipo )**
- La segunda división estará compuesta por dos grupos que se enfrentaran entre si, en la modalidad de liga, siendo los primeros de cada grupo los que asciendan a primera. Podrían ascender más equipos de cara a la siguiente fase si así se necesitara para mantener la existencia de las dos divisiones.
- Los equipos de fútbol que se hayan clasificado para 1ª división en la anterior fase, deben inscribir como mínimo al 50% de los integrantes del equipo para conservar su plaza.
- **En caso de que un equipo deje de participar o sea expulsado del torneo, este perderá todos los partidos por un resultado de 5-0, tanto los ya disputados como los que resten en el calendario.**

## PARTIDOS Y EQUIPOS

- Los partidos se jugarán en dos tiempos de 20 minutos cada uno a **reloj corrido**, el dinamizador tiene potestad para parar el reloj cuando lo crea oportuno.
- Cada equipo estará compuesto por cuatro jugadores de campo y un portero. No obstante, el partido podrá comenzar con tres jugadores de campo y un portero, y también continuar, pero en el momento en que un equipo se quede con menos de estos jugadores por lesión o exclusión perderá el partido por cinco a cero o por el resultado que sé de en ese momento si ya pierde por cinco o más goles.
- Cada equipo podrá solicitar un tiempo muerto de un minuto por cada parte. El tiempo muerto será concedido siempre que el equipo solicitante ponga el balón en juego. Durante este tiempo el reloj estará parado.
- Los equipos dispondrán de un máximo de 15 minutos, después de la hora fijada, para comenzar el partido. Si en este periodo no apareciese uno de los equipos o no estuviese dispuesto para jugar, se le daría por perdido el partido por cinco goles a cero y resultaría eliminado del torneo, con la consiguiente pérdida de la fianza.
- **No se aplazará ningún partido, en ningún caso.** Si un equipo no puede asistir, por causa justificada y habiendo avisado antes del jueves a las 7 de la tarde, perderá el encuentro por cinco a cero. No se permitirá la incomparecencia a más de un partido, en ningún caso. El equipo que no asista a dos partidos, será expulsado del torneo.
- **El calendario de la última jornada es inamovible por cuestiones de localización temporal de los partidos, no podrá variarse salvo cambios desde la organización. La no asistencia a esta jornada supone la perdida de fianza.**
- **A los jugadores de campo les queda terminantemente prohibido “ir al suelo” en todas las circunstancias.**

## PORTEROS

- **Durante el desarrollo del partido, se le podrá ceder al portero el balón en cualquier momento siempre y cuando no lo toque con las manos. Dispondrá de 4 segundos para jugarlo. Cuando el portero toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie, se concederá un tiro libre indirecto.**
- Una vez que supere el medio campo, el portero, será un jugador más, pudiendo tocar el balón todo el tiempo que quiera.
- **Cualquier desplazamiento de balón realizado por el portero desde su área, ya sea con la mano o con el pie, será válido pase o no el medio del campo.**
- El saque de puerta tendrá que ejecutarlo el portero, siempre utilizando las manos. Nunca podrá ser ejecutado con el pie, ni pasándosela a sí mismo.
- El portero podrá ir sólo al suelo en el interior del área.

## INICIO Y REANUDACIÓN DEL JUEGO

- El inicio del partido, el final y la reanudación del juego después de un tiempo muerto serán señalizadas por el arbitro.
- El saque inicial no será obligatorio ejecutarlo hacia delante. De igual forma está permitida la anotación de gol de saque inicial.
- **Tanto los saques de banda como los córners se sacarán con el pie.**

- Si el saque de banda o corner se ejecuta *contra la propia portería* y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de esquina. Si es tocado por cualquier jugador será gol.
- Si el saque de banda o corner se ejecuta *contra la portería contraria* y entra a puerta sin ser tocado por ningún jugador será saque de puerta. Si es tocado por cualquier jugador será gol.

### **FALTAS ACUMULATIVAS**

- Todas las infracciones serán faltas acumulativas, a excepción de las faltas de saque, las pérdidas de tiempo y las cesiones (la ley de la ventaja no será anotada como falta acumulativa). A partir de la sexta falta (incluida esta) cometida por un equipo en una misma parte, estas serán sacadas sin barrera o con un tiro desde diez metros, a elección del equipo al que se le haya cometido la falta.
- El dinamizador tiene obligación de informar a los equipos cuando uno de ellos cometa la quinta falta, sin embargo a la sexta falta será el propio equipo el que elegirá tirar la falta sin barrera o sacando en corto. Al comienzo de la segunda parte, el casillero de faltas vuelve a cero y en caso de llegar a una prórroga también.
- La barrera en las faltas, una vez solicitada por el lanzador, deberá colocarse a cinco pasos de distancia, medidas por el árbitro. La falta se ejecutará cuando lo autorice el árbitro.

## AMONESTACIONES

**Existen tres tipos de amonestaciones:**

- **Tarjeta amarilla:**
  - o Se podrá mostrar amarilla en aquellas faltas que conlleven una intencionalidad clara, así como la reiteración de las mismas o las protestas.
- **Tarjeta azul:**
  - o Se mostrará tarjeta azul siempre que se hayan mostrado dos tarjetas amarillas. La tarjeta azul elimina al jugador al que se le muestra, debiendo ser sustituido por otro.
- **Tarjeta roja:**
  - o La tarjeta roja responde a una falta grave. Si un jugador recibe una tarjeta roja será expulsado del partido (no pudiendo ser sustituido por otro) y será estudiada su expulsión del torneo.

## EXCLUSIONES

**Todo jugador que atente contra los objetivos del torneo o incurra en un mal comportamiento, así como su actitud adultere el funcionamiento de la competición, podrá ser excluido por el dinamizador que se encuentre en la pista sin necesidad de mostrarle ningún tipo de tarjeta.**

**EN MANO DE TODOS ESTÁ EL BUEN DISCURRIR DEL TORNEO.**

## **SISTEMA DE PUNTUACIONES**

- El sistema de puntuaciones será el siguiente: por partido ganado se sumarán tres puntos, por partido empatado un punto y por partido perdido cero puntos.
- En caso de empate en la liga regular, se tendrá en cuenta el cómputo de enfrentamientos entre los equipos empatados. Si hay más de dos equipos empatados, será primero el que más puntos haya conseguido en sus enfrentamientos directos. Si siguen igualmente empatados, se tomará como criterio prevaleciente el gol average entre ellos. En caso de que ninguno de estos criterios resuelva el empate, se tendrá en cuenta el gol average general y, a continuación, el número máximo de goles anotados. Finalmente, se tomará como última medida una tanda de cinco penaltis entre los equipos empatados.
- En caso de empate en una eliminatoria directa, se disputará una prórroga de dos partes de cinco minutos cada una. Si no hay ningún gol, se resolverá el empate con una tanda de tres penaltis.

# CAUSAS PARA PERDER LA FIANZA

- **El hecho de ser expulsado del torneo provoca la pérdida de la fianza.**
- La incomparecencia a un partido, sin aviso previo y causa justificada.
- La asistencia a la última jornada es irrefutable; no pudiendo faltar ningún equipo. La incomparecencia a esta jornada incluso bajo previo aviso, supondrá la retirada de la fianza. ( ver apartado *partidos y equipos*)
- Si el equipo llega fuera de la hora límite (más de quince minutos desde la hora fijada para el comienzo del partido), perderá el mismo por cinco goles a cero y será expulsado del torneo.
- El equipo que realice menosprecios, cause desperfectos o altercados en alguna de las instalaciones será expulsado del torneo
- También se expulsará del torneo si el público que acompaña a los jugadores realiza menosprecios, causa desperfectos en instalaciones y/o provoca altercados.
- La organización se reserva el derecho de retirar la fianza a cualquier equipo que demuestre un comportamiento irregular y atenten contra los objetivos del torneo.
- El consumo e introducción de alcohol y/o drogas en las instalaciones conlleva la expulsión del torneo. El hecho de presentar síntomas de haber consumido estas sustancias también provocará la expulsión.

# TROFEO PICHICHI

Siempre que un jugador marque un gol deberá decir su nombre al dinamizador para que así compute para el trofeo pichichi. El jugador que más goles anote a lo largo del torneo será el vencedor. Se tendrán en cuenta tanto los goles anotados en la liguilla como en las eliminatorias. Si un equipo es eliminado y sus partidos se dan por perdidos por 5 - 0 no contarán los goles anotados a ningún jugador.

Existirá un ganador del trofeo de 1ª división y de 2ª.

## MVP

Después de un partido, por un lado cada equipo escogerá a los MVP's del equipo contrario y por otro el equipo de Vpk escogerá a los MVP's de cada equipo. Se otorgaran 3, 2 y 1 punto a los mejores jugadores de cada equipo. Los criterios a tener en cuenta serán: juego, actitud, deportividad...

Con los jugadores más votados se realizara el equipo ideal de cada jornada, que se colgara en la Web.

# Quiniela

Cada jornada se colgaran en el foro los 12 partidos de la liga, mas 3 partidos que elegirá la organización para completar la quiniela. Todo el que quiera hacer sus pronósticos solo tendrá que entrar en el foro de la página Web de Vpk ([www.vpk.cat](http://www.vpk.cat)). Después de cada jornada se contabilizaran los aciertos de cada quiniela. Habrá un premio para quien más aciertos tenga acumulados al final de la fase de Vpk. Solo se admitirá una quiniela por persona, la primera que haya hecho. También pueden hacerse quinielas por equipos.

**[www.vpk.cat](http://www.vpk.cat) y entrar en el foro.**

*Las clasificaciones, horarios de cada jornada, Mvp y pichichis estarán colgados en la pagina web.*

## ORGANITZA:

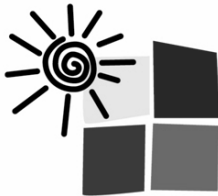


VPK programa de ocio alternativo  
Fundació Marianao  
C/ Girona 30

Contacta Con nosotros:  
936303062

[www.vpk.cat](http://www.vpk.cat)

[vpk@marianao.net](mailto:vpk@marianao.net)



**Fundació Marianao**

Sant Boi de Llobregat