

1- BASES

- PROMOSPORTIVE FUTBOL SA LA BARCELONA , es una entidad privada, dedicada a la organización de competiciones de fútbol sala.
- La inscripción de un equipo o jugador en las competiciones de PROMOSPORTIVE FUTBOL SA LA BARCELONA , implica la aceptación incondicional de las normas que dicte la entidad.
- Para considerarse inscrito en el Torneo, es condición indispensable abonar el depósito o fianza. Dicho importe será devuelto finalizadas las ligas, siempre y cuando no se hubiera producido ningún W.O (no presentado) o darse de baja voluntariamente.
- En el momento de la inscripción cada equipo deberá facilitar a la Organización del Torneo los datos siguientes:
 - Nombre del equipo.
 - Nombre y apellidos del delegado o capitán.
 - Fotocopia del DNI de cada jugador y delegado.
 - Teléfono de contacto del Delegado.
- Todo equipo o jugador que no adopte en una actividad deportiva o cívica, dentro o fuera del terreno de juego, podrá ser expulsado. La misma actividad se tomará en virtud a los acompañantes.
- La expulsión de un equipo implicará para el mismo, la pérdida de todos los derechos deportivos y económicos. PROMOSPORTIVE FUTBOL SALA BARCELONA , se reserva la facultad de sustituir a cualquier equipo retirado o expulsado. Cuando la sustitución tenga lugar, el comité de competición decidirá las condiciones deportivas en que se integra el
- nuevo equipo, poniendo tal decisión en conocimiento de los demás equipos que formen parte del mismo grupo.
- El reglamento a aplicar en las ligas propuestas por PROMOSPORTIVE FUTBOL SA LA BARCELONA , se basan principalmente en el propuesto por la FEDERACIÓN CATALANA DE FUTBOL SALA., exceptuando aquellas que por las particularidades internas y privadas, no se adapten según nuestro criterio.
- Los jugadores participantes en las ligas propuestas por PROMOSPORTIVE FUTBOL SA LA BARCELONA , juegan bajo su riesgo y responsabilidad, eximiendo a esta organización de cualquier reclamación por cualquier percance surgido a consecuencia de la participación en sus torneos. A los efectos oportunos, se informa que esta organización ofrece, con carácter voluntario, la posibilidad de contratar una póliza de seguro de accidentes para cubrir estos riesgos y a través de nuestro agente de seguros.

2- REGLAMENTO PARTICULAR DE COMPETICION

- 1.- Será obligatorio e imprescindible, antes de comenzar la competición, disponer por parte de los jugadores, de las fichas debidamente actualizadas y validadas por la organización. Cualquier persona que ejerza como delegado o entrenador, deberá poseer así mismo, su correspondiente ficha. El número de jugadores que podrá fichar un equipo, es ilimitado.
- 2.- No podrá darse de alta ninguna ficha de un nuevo jugador durante las tres últimas jornadas para finalizar una liga o fase. En los torneos por eliminatorias, no podrá ficharse a ningún nuevo jugador a partir de semifinales.
- 3.- Cada equipo podrá recusar a dos árbitros, como máximo, durante una temporada deportiva (Septiembre-Junio), haciéndolo por escrito y dirigido al Comité de Competición.
- 4.- La comprobación de las fichas podrá realizarla cualquier equipo mediante su capitán o delegado durante el transcurso y al final del partido, pero siempre antes de que el árbitro cierre el acta, es decir, no más de cinco minutos después de finalizado el partido, teniendo que anotarse y firmarse al dorso del acta (aconsejable antes o en el descanso).
- 5.- Cualquier jugador podrá alinearse en distintos equipos, siempre y cuando estos figuren en grupos diferentes y el jugador esté asignado en este otro equipo. En los casos de torneos por eliminatorias, cada jugador solo podrá alinearse ÚNICAMENTE con un equipo, y de quedar este eliminado, no podrá jugar con los restantes.
- 6.- En los casos de incorrección del público, el árbitro o personal autorizado, solicitará del capitán del equipo al que pertenezcan, su colaboración para que se retiren del recinto

- deportivo, en el caso de no conseguir este objetivo, el árbitro podrá suspender el encuentro, comunicando al comité de competición dicha circunstancia.
- 7.- En el caso de que se suspenda un partido después de comenzado y deba continuarse en otra fecha, sólo podrán alinearse los jugadores reglamentariamente inscritos en el acta, siempre y cuando no hubiesen sido expulsados durante el tiempo jugado. En el caso de que en la nueva fecha de juego un jugador estuviese sancionado con falta grave (Cuatro partidos o más de suspensión) NO PODRÁ JUGAR DICHO PARTIDO.
 - 8.- Cuando por causas ajenas a la organización deba suspenderse un encuentro (Lluvia, falta de luz, etc..) no evitará a los equipos la presencia en el campo de juego, perdiendo por 5-0 W.O., en el caso de no hacerlo. Cuando por causas especiales no hubiera acuerdo en jugar o no, será la decisión del árbitro y Organización la que valdrá, siendo obligatoriamente aceptada por los equipos.
 - 9.- En el caso de no presentarse ninguno de los dos equipos a la hora de comenzar un encuentro, se considerará el partido jugado con empate más pérdida de la mitad de la fianza.
 - 10.- En el caso de no presentarse un equipo a un partido, se le dará por perdedor por 5-0 W.O. A sí mismo, la retirada del campo de juego de un equipo, por el motivo que fuese (exceptuando lesiones graves), sería motivo para aplicar el resultado de 5-0 W.O. En cualquier caso y de jugarse o continuar el partido amistosamente, el árbitro no tiene la obligación de arbitrarlo.
 - 11.- En el caso de empate en la final de cualquier torneo por eliminatorias, habrá prórroga de 5 minutos y en caso de continuar la igualdad en el marcador, se lanzará una serie de 5 penaltis por equipo, y de persistir el empate, se efectuarán nuevos lanzamientos y hasta que uno de los dos equipos lo falle.
 - 12.- Los torneos tipo liga, se regirán por el siguiente sistema de puntuación:
 - 3 puntos para el equipo vencedor.
 - 1 punto para cada equipo en caso de empate.
 - 0 puntos para el equipo perdedor.
 - 13.- Si en una competición por puntos se produce empate entre dos clubs, éste se resolverá:
 - 1-Por la mayor diferencia de goles a favor, sumados los pro y en contra, según los resultados de los partidos jugados exclusivamente entre ellos.
 - 2-Por la mayor diferencia de goles a favor, pero teniendo en cuenta todos los obtenidos y recibidos en el transcurso de la competición.
 - 3-De ser idéntica la diferencia, resultará campeón el que hubiese marcado más goles.
 - 4-Por el mejor coeficiente de goles resultante de la división de los goles a favor y en contra.
 Si el empate es entre más de dos clubs, se resolverá :
 - 1-Por la puntuación que les corresponda a tenor de los resultados obtenidos entre ellos, como si los demás no hubiesen participado.
 - 2-Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, considerando únicamente los partidos jugados entre sí por los clubs empatados.
 - 3-Por la mayor diferencia de goles a favor y en contra, en todos los partidos de la competición; y, siendo aquella idéntica, a favor del club que hubiese marcado más.
 - 4-Por el mejor coeficiente general resultante de dividir los goles a favor y en contra.
 - 14.- Si se agrediera al árbitro o persona delegada por la organización y recibiera lesiones que determinarían su inutilidad temporal para dedicarse a su trabajo habitual, el culpable o en su caso el equipo representativo, tendrán la obligación de pagar los gastos e indemnizaciones que procedieran, así como las costas en caso de haber juicio. En caso de producirse este último, todos los implicados deberán atenerse obligatoriamente a los juzgados y tribunales de Barcelona.
 - 15.- Cualquier acuerdo del Comité de Competición, podrá recurrirse por escrito dirigiéndose al Comité de Apelación, dentro de los tres días laborables siguientes de recibir dicha comunicación. Se entiende que mientras delibera el Comité de Apelación, deberá cumplirse la sanción impuesta por el Comité de Competición. LAS DECISIONES DEL COMITE DE APELACION SERAN DEFINITIVAS.
 - 16.- El balón oficial para participar en los torneos propuestos por PROMOSPORTIVE FUTBOL SA LA BARCELONA será el que esta organización dictamine y que se adaptará a las medidas y pesos reglamentarios.
 - 17.- Queda expresamente prohibido el uso de botas de fútbol de tacos (tacos largos y duros) que por su construcción pueden ser peligrosos para la práctica del fútbol sala.
 - 18.- El acceso a las pistas de juego solo estará permitido a los jugadores, un delegado y un entrenador por equipo, que deben disponer de ficha en vigor acreditativa de pertenencia al equipo. Los acompañantes no podrán entrar en la pista y deberán ver los encuentros desde el exterior.

3- APLAZAMIENTOS DE PARTIDOS

- 1.- Para aplazar un partido deberá ser comunicado con 48 horas de antelación, se concederá por causa muy justificada y de mutuo acuerdo con el rival, teniendo que abonar el o los equipos que lo soliciten por 2ª vez los gastos del campo.
- 2.- En todos los casos de aplazamiento de no haber acuerdo, será el Comité de Competición quien decida la conveniencia o no de un aplazamiento.

4- NUMERO DE JUGADORES

- 1º Para iniciar un partido, es preciso que estén en el terreno de juego, un mínimo de cuatro jugadores.
- 2º Si en un partido y por expulsión de sus jugadores o por lesiones sin tener sustitutos, un equipo quedará reducido a tres jugadores en total, el árbitro dará por terminado el partido, dando por perdedor a dicho equipo, aplicando el resultado que hubiese en el marcador si dicho equipo perdiera por 3-0 o más, y dándole este de 3-0 si fuera ganando. En el caso de ser un partido correspondiente a una eliminatoria, dicho equipo perdería la misma fase en la cual fue el resultado del otro encuentro.
- 3º Cada equipo nombrará un capitán para cada partido que deberá de ir provisto de un brazalete distintivo en el brazo, siendo sus funciones como capitán las de:
- Representar a su equipo durante el juego, siendo responsable de la conducta de los jugadores.

5- EQUIPACION DE LOS JUGADORES

- 1º Todos los equipos deberán presentarse en el terreno de juego debidamente uniformados, siendo obligatorio llevar cada jugador su número distintivo, bien en la camiseta o en el pantalón, y que forzosamente deberá ser fijo para toda la temporada deportiva en curso.
- 2º En caso de vestir los mismos colores o semejantes, según el criterio del árbitro, ambos equipos, se tendrá a disposición de los mismos en cada campo unos petos. Deberá ponérselos el equipo que NO vaya correctamente uniformado o el equipo según el calendario juegue fuera. En caso de partido único se efectuará por sorteo.
- 3º La organización no está obligada a facilitar petos para sustituir equipaciones a equipos no uniformados.

6- SUSTITUCION DE JUGADORES

- Antes de comenzar cada encuentro, el árbitro indicará a cada equipo la situación donde deben colocarse los jugadores reservas y sus entrenadores, así como también la posición en el terreno de juego por la que deberán efectuarse los cambios de jugadores. En el descanso de los partidos los equipos deberán situarse en el banquillo correspondiente a su propia cancha.
- Una sustitución podrá realizarse siempre, esté o no el balón en juego. Para reemplazar a un jugador por un sustituto se deberán observar las siguientes condiciones y disposiciones:
- el jugador saldrá de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- el sustituto no podrá entrar en la superficie de juego hasta que el jugador al que debe reemplazar no haya abandonado la superficie de juego.
- el sustituto entrará en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- una sustitución terminará cuando el sustituto entre en la superficie de juego por la zona de sustituciones.
- desde ese momento, el sustituto se convierte en jugador, y el jugador al que sustituye se convierte en sustituto..
- un jugador sustituido podrá volver a participar en el partido.
- todos los sustitutos estarán sometidos a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sean llamados o no a participar en el partido.

- si un periodo se prolonga para ejecutar un tiro penal, un tiro desde el doble penal o un tiro libre directo sin barrera, no se permitirá ninguna sustitución, con excepción de la del guardameta defensor.

7- SUSTITUCION DEL GUARDAMETA

- Cualquiera de los sustitutos podrá reemplazar al guardameta, sin necesidad de avisar a los árbitros ni estar el juego detenido.
- Cualquiera de los jugadores podrá cambiar su puesto con el guardameta.
- Un jugador que sustituya al guardameta deberá de hacerlo en el momento en que se haya detenido el juego y deberá advertir previamente a los árbitros.
- Un jugador o sustituto que reemplace al guardameta deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta o en su defecto un peto de diferente color.

8- TIEMPO DE JUEGO

- 9º El tiempo de juego de un partido será de 40 minutos, dividido en dos partes de 20 minutos cada una y separadas por un descanso de 5 minutos. Este descanso podrá acortarse si el arbitro lo decidiera así y a efectos de agilizar los encuentros que se deban desarrollar con posterioridad. NO hay tiempos muertos. Solo se interrumpirá el tiempo en caso de lesión, advertencias o medidas disciplinarias a jugadores o por cualquier motivo que el árbitro crea oportuno.
- 10º La duración de los períodos tan solo podrá ser prorrogada para permitir la ejecución de un penalti, no pudiendo en este caso, haber remate alguno, por estar el tiempo ya finalizado.
- 11º El tiempo de espera para comenzar un partido, será de 10 minutos, transcurridos los cuales se dará por perdedor al equipo que no se halle presente, por W.O. En caso de que el equipo que esté en pista quiera esperar al contrario, deberá saber que el tiempo de juego se acortará tanto como se tarde en comenzar.
- 12º El saque de centro del campo, al comenzar un partido o a la consecución de un gol, se hará libre, estando los jugadores contrarios a tres metros del balón pudiéndose anotar gol desde este saque.
- 13º En todos los casos de inicio, saque, f alta o lanzamiento de banda, el balón será considerado en juego en el momento en que sea tocado, pateado o lanzado.
- 14º El balón está fuera de juego, cuando sobrepase totalmente, sea por el suelo o por alto las líneas laterales o de fondo. También se considerará fuera de juego, cuando siguiendo las normas establecidas por el árbitro, se considere altura (dependiendo de las características propias del campo).

9- SEÑALIZACION DE TANTOS

- 15º Será considerado gol, cuando el balón sobrepase totalmente, sea por el suelo o por lo alto, la línea de fondo existente entre ambos palos de la portería y el travesaño, siendo válido desde cualquier posición del campo. No será valido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por otro jugador posterior a excepción del portero defensor.
- 16º En el caso de conseguir gol en su propia puerta un jugador al sacar de banda sin que toque el balón ningún otro jugador, en este caso se señalará corner contra este equipo. De conseguirlo en meta contraría se considerará saque de puerta.

10- INFRACCIONES

- 17º La regla de los cuatro (4) segundos será aplicable para todas las faltas de campo, saques de meta o esquina y para todos los jugadores, castigándose a estos al incumplir dicha regla, con la devolución al contrario de la falta que fuera a ejecutar. Falta Técnica.
- 18º No existe límite en cuanto a la altura máxima permitida a que pueda ser elevada la pelota a excepción de aquellos campos que por su estructura aconsejen lo contrario, siendo el árbitro quien a su juicio deba de actuar en cada caso. En los campos cubiertos, el tocar el balón en el techo, viga o red será sancionado con saque de banda perpendicular al lugar que hubiera tocado el balón.
- 19º Se considerarán Faltas Personales las infracciones que cometan intencionadamente los jugadores y de las que se detallan entre otras las siguientes; que serán sancionadas según el criterio del árbitro y de acuerdo con el presente reglamento:
 - 19-1 Dar o intentar golpear con el pie a un contrario.
 - 19-2 Hacer zancadilla, derribar o intentar hacerlo, a un contrario, utilizando las piernas.
 - 19-3 Saltar o tirarse contra el jugador contrario.
 - 19-4 Entrar por detrás a un contrario, tocándole o no.
 - 19-5 Cargar de manera violenta o peligrosa.
 - 19-6 Pegar o intentar hacerlo a un jugador contrario.
 - 19-7 Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
 - 19-8 Agarrar con la mano e impedir la acción del contrario con cualquier parte del cuerpo.
 - 19-9 Lanzarse al suelo con los pies por delante, trabando o no al contrario.
 - 19-10 Tocar dos veces seguidas el balón al ejecutar una falta o un saque de portería sin que previamente la haya tocado otro jugador.
 - 19-11 Cargar al contrario, esto es hacerlo con el hombro, sea correcta o incorrectamente.
 - 19-12 Despejar en forma de tijereta (bicicleta), con jugadores lo suficientemente cerca como para ser peligroso.
 - 19-13 Obstruir intencionadamente sin balón a un contrario, corriendo entre el mismo y el balón o interponiendo el cuerpo para obstaculizarlo.
 - 19-14 Practicar cualquier jugada sin tener como fin al jugador contrario, pero alcanzándolo involuntariamente o amenazando alcanzarle peligrosamente.
 - 19-15 Perder tiempo expresamente, infringiendo las reglas constantemente, desplazar el balón o inmovilizarlo, para retrasar la ejecución de una falta. Gritar, chillar o emplear cualquier medio para confundir al jugador contrario.
 - 19-16 Hacer el "corte de mangas" o cualquier gesto insultivo, hacia el árbitro, público, jugadores contrarios o propios.
 - 19-17 Insultar o blasfemar contra quien sea.
 - 19-18 Simular una infracción.
 - 19-19 Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propia cancha. En campo contrario será considerado un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón. Falta Técnica.
- SANCIONES:
- Las infracciones cometidas por este artículo 19, serán castigadas siguiendo este orden:
- De las faltas num. 19-1 a 19-18, se procederá a lanzar el balón desde el punto donde se cometiera la falta. Será falta acumulativa.
- La falta num. 19-19, se castigará con el cambio de la 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.

11- FALTAS ACUMULATIVAS (Faltas Personales)

- 20º Todas las Faltas Personales que se produzcan en un partido contarán como Faltas Acumulativas, exceptuando las descritas en el
- Artículo 26.
- 21º El árbitro para mantener la justicia, autoridad y deportividad de cada partido, tendrá en su poder la facultad de castigar a los equipos con las faltas que sean necesarias y reglamentadas, haciendo uso de las tarjetas que se aplicarán de la siguiente manera:
- TARJETA AMARILLA En un mismo partido la primera será motivo de amonestación y la segunda se convertirá en verde.
- TARJETA VERDE o AZUL Significa la expulsión del jugador del terreno de juego para el resto del partido, pudiendo ser sustituido por otro jugador reserva inscrito en el acta.

- Si un jugador expulsado con tarjeta azul, volviera a entrar en juego, el árbitro anulará cualquier jugada que hubieran conseguido con este jugador en pista y lo expulsará con tarjeta roja.
- TARJETA ROJA Significa expulsión del jugador infractor del encuentro, no pudiendo entrar otro jugador en su sustitución. Esta tarjeta conlleva automáticamente una sanción dependiendo de su gravedad. (Ver cuadro de sanciones.)
- 22º Si un jugador fuese expulsado con tarjeta azul antes de poner el balón en juego y de abandonar la pista hiciese motivos para que el árbitro le mostrara tarjeta Roja, no podrá ya ser sustituido. Si los motivos se produjeran tras haberse efectuado el cambio, este valdrá, pero la retención de la ficha será necesaria para la subsiguiente sanción por tarjeta ROJA.
- 23º El árbitro y según la gravedad de la falta, podrá señalar las tarjetas por el orden que crea más oportuno, es decir tarjeta roja o verde directamente sin necesidad de pasar por amarilla.
- 24º Las faltas personales no se anotarán individualmente y constarán como falta de equipo.
- 25º Cuando ocurra la 5ª falta acumulativa de un equipo en un periodo, el árbitro avisará al equipo infractor de que a la próxima falta y siguientes serán consideradas DOBLE PENALTY. Este se lanzará a partir de la 6ª falta y posteriores, a una distancia de 10 metros de la línea de fondo de la portería del infractor, en el punto señalado para tal fin. En este lanzamiento, a excepción del portero del equipo infractor y el lanzador, los jugadores tanto atacantes como defensores permanecerán situados detrás de la línea de medio campo y ningún jugador podrá cruzar o moverse de esa línea hasta que el balón sea golpeado por el lanzador y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir con un tiro directo hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol. Ningún otro jugador podrá tocar el balón antes de que este hubiese sido tocado por el portero o por la portería. Si la falta se produjera a una distancia inferior a los 10 metros será desde ese punto o desde el punto de 10 metros, (a elección del equipo beneficiado por la falta), donde podrá lanzarse la falta siguiendo la misma regla que desde el punto de 10 metros.

12- FALTAS NO ACUMULATIVAS (Faltas Técnicas)

- 26º Se considerarán faltas no acumulativas las siguientes:
- -Obstruir una jugada 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 4 segundos.
- -Tocar el balón, una vez puesto en juego, el ejecutor de un saque de banda, de esquina, de tiro libre, saque inicial del segundo tiempo o después de gol, tiro de 10 metros, penalti o saque de meta, antes que otro jugador lo haga.
- -Demorar más de 4 (cuatro) segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, tiro de 10 metros, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.
- -Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- -Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- -En el lanzamiento del Penalti, tiro libre de 10 metros o tiro sin barrera antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de introducirse en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia portería.
- -Tocar o controlar con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie, o directamente de saque de banda o de esquina.
- -Retener el portero el balón más de 4 segundos dentro de su propio campo, en campo contrario, estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo en posesión de pelota.
- -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.

13- FALTAS DISCIPLINARIAS (Acumulativas)

- -En la sustitución, entrar en la superficie de juego antes de que salga el jugador sustituido, incorporarse o salir por un lugar indebido, excepto por lesión que imposibilite al jugador a realizarlo por la zona indicada.
- -Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- -Infringir de forma persistente las Reglas del Juego.

- Ser culpable de conducta antideportiva (en saque de banda o esquina lanzar el balón sobre el compañero o jugador contrario con intención de sacar provecho del mismo, colgarse del larguero con intención de sacar provecho del lance).
- Cambiar su número de camiseta sin avisar al árbitro.
- SANCIONES:
- Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa de equipo y tarjeta de amonestación.
- Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, será reiniciado con un bote neutral.
- El bote neutral es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego.
- PROCEDIMIENTO:
- El árbitro dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego, excepto si el balón se encontraba en el interior del área penal, en cuyo caso se dejará caer el balón en la línea del área penal, en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.
- El balón se considerará en juego, cuando toque el suelo. Sino fuera así, el árbitro repetirá el saque.

14- LANZAMIENTO DE FALTAS

- 27º El balón deberá estar inmóvil en el momento de sacar una falta, disponiéndose de 4 segundos para lanzar, exceptuando si se pidiese barrera.
- 28º Todas las faltas serán directas.
- 29º En los tiros libres, ningún jugador contrario estará a menos de cinco metros del balón, en estos casos de formarse barrera; esta es libre en cuanto al número de jugadores.
- La distancia de la barrera la pedirá el jugador que vaya a lanzar la falta, debiendo esperar obligatoriamente la autorización del árbitro (pitar) para sacar, en caso de hacerlo sin autorización, será falta a favor del equipo contrario.

15- PENALIDAD MAXIMA

- 30º En caso de penalti, no podrá ser sustituido el portero, salvo en caso de lesión.
- 31º El penalti se ejecutará desde el punto señalado en los terrenos de juego para tal fin. No obstante, en caso de duda por parte del árbitro, deberá contar los seis metros que es la distancia reglamentada.
- 32º En el lanzamiento de penalti, el portero deberá permanecer sobre su propia línea de meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta el momento que se ejecute la falta, y esta se ejecutará siguiendo las mismas características que el lanzamiento de DOBLE PENALTY. En este caso , el guardameta deberá estar situado a una distancia no inferior a cinco metros del balón.
- 33º El jugador que lance el penalti, deberá tirar el balón hacia delante con intención de conseguir gol y no podrá volver a tocarlo o rematar si antes no lo ha tocado el portero u otro jugador. Tampoco podrá rematar si la pelota es rechazada por el poste o le diera al árbitro. Los demás jugadores deberán forzosamente adoptar la posición a la comentada en el lanzamiento del DOBLE PENALTY (A rt. 25)
- 34º El penalti ,doble penalti ,y tiro libre sin barrera son las únicas faltas que se permite ejecutar una vez finalizado el tiempo reglamentario del partido, en este caso se lanzará sin que existiera posibilidad de remate ni de jugada posterior alguna, en estos casos, si el balón diera en un poste o en el larguero y rebotara dándole al portero introduciéndose posteriormente en su meta NO SERA GOL VA LIDO, considerándose una jugada posterior.

SI LO SERIA DE RECHAZAR EL PORTERO Y DIESE EN EL POSTE O LARGUERO Y SE INTRODUCIERA EN SU META.

16- SAQUE DE META

- Se concederá un saque de meta , si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de fondo.
- 35º El balón será lanzado siempre con la mano desde cualquier punto del área de penalti por el guardameta del equipo defensor.
- 36º Los adversarios deberán permanecer fuera del área de meta hasta que el balón este en juego.
- 37º El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penalti, sino se vuelve a repetir el saque.
- 38º El balón no podrá ser tocado por ningún jugador hasta que salga del área de penalti. Si el balón es tocado o jugado por un jugador del equipo del guardameta que ejecuta el saque de meta o por un jugador del equipo contrario, en el interior del área de penalti del guardameta, el saque de meta deberá repetirse.

17- LANZAMIENTO DEL PORTERO

- 39º El portero podrá salir del área en cualquier momento, teniendo en cuenta que fuera de ella, no podrá tocar la pelota con las manos. En su cancha, no podrá jugar el balón más de cuatro segundos, y en la cancha del equipo contrario puede incluso conseguir gol, estando sujeto a las mismas reglas de juego que los jugadores de campo.
- 40º El portero en su área es intocable, cualquier carga, empujón, agarrón o cualquier otro acto que le impida desarrollar normalmente su misión, será castigado con falta.
- 41º Cuando el portero tenga la pelota sujeta con las manos, ningún jugador contrario podrá entrarle, debiéndose mantener éstos, fuera del área completamente. En el caso de querer impedir el lanzamiento del portero, el contrario deberá hacerlo desde fuera del área.
- 42º El portero u otro compañero, dentro de su área, no podrán retener ni jugar la pelota más de cuatro segundos (faltas, despejes, pases, etc.). Esta infracción se castigará con saque de banda favorable al contrario, en el punto más cercano horizontalmente al lugar donde se cometa. Falta Técnica.

18- LANZAMIENTO LATERAL

- 43º En el momento de lanzar el balón, el ejecutor deberá:
 - Estar de frente al terreno de juego.
 - Tener una parte de ambos pies sobre la línea de banda o en el exterior de la misma.
 - Servirse de ambas manos.
 - Lanzar el balón desde atrás y por encima de la cabeza.
 - Lanzar el balón desde el sitio donde salió del terreno de juego.
 - El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego
 - El ejecutor de saque no deberá volver a jugar el balón hasta que éste haya tocado a otro jugador.

- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de meta por parte del equipo contrario.
- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero situado dentro de su área, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol, pero si el portero tocase el balón fuera de su área y este entrara a gol, será válido el tanto.
- Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería propia y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un lanzamiento de esquina por parte del equipo contrario, desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.
- Si se lanza un saque de banda contra la portería propia y el balón es tocado por cualquier jugador, incluido el portero, antes de entrar a gol, será válido el tanto.
- El portero, no podrá tocar o jugar el balón con la mano directamente de un saque de banda realizado por su equipo.

19- LANZAMIENTO DE ESQUINA

- 44º Cuando el balón salga por la línea de fondo, tocado por el portero, o cualquier otro compañero, se producirá saque de esquina.
- 45º El lanzamiento de esquina será ejecutado por uno de los componentes del equipo atacante usando ambas manos y haciendo pasar el balón por encima de su cabeza, trayéndolo de atrás, antes de ejecutar el lance. Parte de los pies quedarán apoyados en el suelo, del lado de fuera de la cancha y en el vértice del ángulo formado por las líneas laterales y de fondo, en el punto en que se juntan.
- El jugador que efectúa el saque de esquina no volverá a jugar el balón hasta que éste no haya sido tocado por otro jugador.
- No será válido el gol resultante de un lanzamiento de esquina, a menos que el balón haya sido tocado por un jugador, exceptuando el portero, situado dentro de su área.
- Si el saque de esquina no ha sido ejecutado correctamente, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.
- Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 segundos, una vez que el ejecutante esté en disposición de realizar el saque. El árbitro marcará un saque de banda a favor del equipo contrario.
- Si al ejecutar un saque de esquina el balón entra a gol habiéndolo tocado sólo el portero contrario, estando dentro de área, se efectuará un saque de esquina desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería, pero si el portero tocase el balón fuera de su área y este entrara a gol, será válido el tanto.
- Si el saque de esquina es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.
- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería y el balón entra sin haberlo tocado nadie, se efectuará un saque de esquina, por parte del equipo contrario, desde el lugar más cercano por donde el balón se introdujo dentro de la portería.
- Si en la ejecución de un saque de esquina el balón es enviado hacia su propia portería, y se introduce dentro, tras haberlo tocado su portero u otro jugador, el gol será válido.
- El saque de esquina se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego, será ejecutado un saque de meta por el equipo contrario.

20- ARBITROS

- 46º El árbitro es el máximo responsable dentro del terreno de juego. La buena fe y la honestidad de nuestros árbitros, esta fuera de toda duda, por lo que los jugadores deben comprender y perdonar cualquier error que por su parte pueda producirse. Sólo el capitán o el delegado de equipo, que creyera haber sido perjudicado, puede remitir por escrito y directamente a la organización, las anotaciones que creyera oportunas, en un plazo máximo de 48 horas, no haciéndolo nunca en el acta del partido, que queda únicamente reservada a las anotaciones que hiciera el árbitro.
- 47º Cuando el árbitro suspenda un partido, sea por el motivo que fuera, cerrará el acta. Al reverso de la misma o en escrito por separado, señalará el resultado que había en ese instante en el marcador y comunicará a la Organización los motivos o causas por los que tuvo que suspender el partido. El Comité de Competición a través de dicho informe y de las demás averiguaciones que crea oportunas obrará en consecuencia y dictaminará en cada caso.

21- FUTBOL 7

- 48ª El reglamento a aplicar en los encuentros correspondientes a esta disciplina, será el mismo del indicado en fútbol sala a excepción de las siguientes normas:
- 48-1 Los encuentros tendrán una duración de 50 minutos, divididos en dos partes de 25 min. Cada una.
- 48-2 El balón a utilizar en esta competición, será el reglamentario de la marca que la organización estime oportuna y del tipo 4.
- 48-3 El número de jugadores alineados en un encuentro podrán ser 12, siendo 7 los componentes que estarán en la pista siendo uno de ellos el portero. El número de jugadores mínimo para comenzar o seguir un encuentro será de 5. Los cambios serán libres, pero deberán realizarse por la zona donde el árbitro dictamine.
- 48-4 No existe la regla de fuera de juego.
- 48-5 Los córner se lanzarán con el pie y podrá conseguirse gol directo desde este lanzamiento. Los saques de banda serán con la mano y no podrá conseguirse gol directamente de este saque.
- 48-6 Una vez lanzada una falta o penalti, el jugador que lo ejecute no podrá volver a tocar el balón si no es tocado antes por un contrario u otro jugador, si diera en un poste y este le devolviera el balón, no podrá volver a tocar el balón para rematar. En caso de falta con barrera, esta se colocara a 6 metros.
- 48-7 El saque de portería será con el pie y podrá conseguirse gol desde este lanzamiento. También podrá conseguirse gol directo desde el saque de centro.
- 48-8 El portero podrá salir del área, momento en el cual será un jugador de campo más, pero una vez fuera, si vuelve a entrar en el área, no podrá coger el balón con las manos, considerándose cesión.
- 48-9 Se considerará cesión también;
 - o Ceder al portero un balón con los pies y que este lo coja con las manos.
 - o Ceder al portero un balón desde saque de banda y que este lo coja con las manos. No se considerará cesión, cuando la cesión al portero se produzca con el cuerpo de rodilla para arriba (esto es con las rodillas, el pecho, la cabeza o cualquier parte del cuerpo que no sean los pies, los brazos o las manos)
- 48-10 No existe la regla de los cuatro (4) segundos, pero el arbitro podrá sancionar a un jugador que deliberadamente trate de perder tiempo, así como tampoco existe el doble penalti.
- 48-11 Cualquier otra no contemplada aquí, serán de aplicación las dictaminadas por la Federación Catalana de Fútbol y será el COMITÉ DE COMPETICION QUIEN RESUELVA FINALMENTE.

22- CUADRO DE SANCIONES

-No presentarse a jugar un partido (sin causa justificada), sin comunicarlo a la Organización con tiempo suficiente. Mínimo 6 horas antes del partido. Supondrá pérdida del partido por 5-0 y pérdida de la fianza depositada equivalente a la suma del precio de dos partidos.

-Llegar tarde el equipo (pasado el tiempo de espera 10 minutos) a un partido. Misma sanción que en el punto anterior. También cabe la posibilidad de jugar el resto del partido previo acuerdo con el equipo rival en las mismas condiciones que en un partido oficial.

-Si un jugador se niega a abandonar la pista por motivos que el árbitro crea conveniente tendrá la potestad de suspender el partido con la consecuente sanción al jugador.

-La suspensión de un partido por amenazas graves o agresión de un jugador al árbitro será sancionado con la pérdida del partido por 5-0 y expulsión del jugador agresor de los campeonatos de PROMOSPORTIVE.

-La alineación indebida supone la pérdida del partido por 5-0. Podrá efectuarse antes del inicio , en el descanso y recién finalizado el partido.

-Tarjeta Roja , según gravedad, pero por si sola significa mínimo un partido de sanción.

-Insultos o desconsideración leve al árbitro.

LEVE. De 1 a 2 partidos.

GRAVE. De 3 a 5 partidos.

-Intento de agresión o amenazas al árbitro.

De 4 a 6 partidos.

-Agresión al árbitro

LEVE. De 6 a 12 partidos.

GRAVE. Expulsión total de PROMOSPORTIVE FUTBOL SALA BARCELONA y posible demanda civil al causante.

-Cualquier otro motivo de sanción , no previsto en el presente CUADRO DE SANCIONES , será el Comité de Competición quién decida.

