

REGLAMENTO MEMORIAL OSCAR IBAÑEZ 2009

No se permitirá iniciar un partido con un equipo con menos de 5 jugadores, se le dará el partido como perdido.

Saque de banda y saque de esquina

El balón:

- deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda.
- SE JUGARÁ CON EL PIE hacia el interior de la superficie de juego en cualquier dirección.

El ejecutor del saque:

- deberá tener una parte de un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque.

Los jugadores defensores:

- se colocarán a una distancia mínima de 5 metros del punto donde se efectúa el saque de banda.

Saque de banda cuando el balón toca el techo

Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutarán los adversarios del último equipo que tocó el balón. El saque de banda se efectuará en el punto de la línea de banda más próximo al lugar en el suelo equivalente al lugar donde el balón tocó el techo.

Tiro libre indirecto

Un tiro libre concedido al equipo defensor en su área penal podrá ser lanzado desde cualquier parte de dicha área.

Un tiro libre indirecto concedido al equipo atacante en el área penal adversaria será lanzado desde la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde ocurrió la infracción. Un balón al suelo para reanudar el partido, después de que el juego haya sido interrumpido temporalmente dentro del área penal, será ejecutado en la línea del área penal en el punto más cercano al lugar donde se encontraba el balón cuando se detuvo el juego.

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cinco infracciones:

- sujetar a un adversario.
- Escupir a un adversario.
- Deslizarse para tratar de jugar el balón cuando está siendo jugado o va a ser jugado por un adversario (entrada deslizante con los pies). Esta disposición se aplica al guardameta dentro de su propia área penal solo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.
- Hacer una entrada a un contrario para ganar la posesión del balón, tocándole antes que al balón.
- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo, con la mano o el brazo (se exceptúa al guardameta dentro de su propia área penal).

Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes seis infracciones de una manera que los árbitros juzguen imprudente, temeraria o con el uso de fuerza excesiva:

- dar o intentar dar una patada a un adversario.
- Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario, ya sea mediante las piernas o agachándose delante o detrás de él.
- Saltar sobre un adversario.
- Cargar contra un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Empujar a un adversario.

El tiro libre directo se lanzará en el lugar donde se cometió la infracción, salvo si se concede al equipo defensor dentro de su propia área penal, en cuyo caso se lanzará desde cualquier punto del área penal.

Posición del tiro libre

Todos los adversarios deberán encontrarse como mínimo a 5 metros del balón hasta que el balón esté en juego. El balón estará en juego después de que sea tocado o jugado.

Se debe permitir tiempo adicional para ejecutar un tiro libre directo al final de cada parte del partido o al final de cada periodo del tiempo suplementario.

Cesión al portero

- Si tras despejar el balón, lo vuelve a tocar al recibirlo voluntariamente de un compañero sin que el balón haya atravesado la línea de medio o sin que haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda o esquina.
- Toca o controla el balón con las manos o los pies en su propia mitad de la superficie de juego durante más de cuatro segundos.

Se sancionará con tiro libre indirecto.

Faltas acumulativas

En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada periodo, la 6ª falta será doble penalti.

- Los árbitros podrán detener o no el juego, en virtud de si deciden aplicar ventaja, y siempre que un equipo no hubiese cometido ya sus primeras cinco faltas acumulativas, salvo que el equipo afectado por la falta tuviese una oportunidad manifiesta de marcar un gol.
- Si han aplicado ventaja, una vez que el balón este fuera del juego le indicarán al cronometrador y al tercer árbitro, mediante la señal preceptiva, que anoten la falta acumulativa.
- Si hay tiempo suplementario, todas las faltas acumulativas durante el segundo periodo del partido continuaran acumulándose en el tiempo suplementario en el partido.

Reglas sobre las expulsiones

Un jugador expulsado no podrá volver a jugar ni sentarse en el banco de sustitutos, debiendo abandonar los alrededores de la superficie de juego.

Un jugador podrá sustituir al jugador expulsado y entrar en la superficie de juego una vez transcurridos dos minutos efectivos después de la expulsión, siempre que cuente con la autorización del cronometrador, salvo si se marca un gol antes de que transcurran los dos minutos en cuyo caso, se aplicaran las siguientes disposiciones:

- si cinco jugadores se enfrentan a cuatro y el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá completar el equipo de 4 jugadores.
- Si ambos equipos juegan con cuatro jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo numero de jugadores.
- Si cinco jugadores se enfrentan a tres, o cuatro jugadores a tres, el equipo en superioridad numérica marca un gol, se podrá añadir un jugador al equipo con tres jugadores.
- Si ambos equipos juegan con tres jugadores y se marca un gol, ambos equipos mantendrán el mismo numero de jugadores.
- Si el equipo en inferioridad numérica marca un gol, se continuara el juego sin alterar el número de jugadores.

Las tarjetas amarillas serán acumuladas, el jugador que haya sido sancionado en tres ocasiones, será multado con el siguiente partido sin jugar.

La sanción con tarjeta roja conlleva la multa de no jugar el partido de la siguiente jornada.
