

TORNEO CARUMANDA

“SEMANA CARUMANDA”

Reglamento.- Temporada 2015-16

PARTE 1: El Campeonato:	3
Artículo 1 (Objetivo):	3
Artículo 2 (Fechas y horarios):	3
Artículo 3 (Los equipos):	3
Artículo 3A:	3
Artículo 4 (Organización):	3
Artículo 5 (Puntuación):	4
Artículo 6 (Empates y desempates):	4
PARTE 2: Los Partidos:	4
Artículo 7 (Tiempo de juego):	4
Artículo 7 A (Tiempo de juego):	4
Artículo 8 (Composición de los equipos):	4
Artículo 9 (Mínimo de jugadores):	4
Artículo 9A (Presentarse a jugar con solo 4 jugadores):	5
Artículo 10 (Retrasos):	5
Artículo 11 (Árbitros):	5
Artículo 12 (Árbitros 2):	5
Artículo 13 (El acta del partido):	5
Artículo 14 (Reclamaciones):	5
Artículo 15 (Saque de salida y final del partido):	6
Artículo 16 (La Expulsión):	6
Artículo 17 (Las sustituciones):	6
Artículo 18 (El banquillo):	6
Artículo 19 (El portero):	7
Artículo 20 (El capitán):	7
Artículo 21 (La indumentaria):	7

Artículo 22 (Indumentaria irregular):	7
PARTE 3: Reglas de Juego:	7
Artículo 23 (¿Quién las aplica?):	7
Artículo 24 (Interrupción del juego):	7
Artículo 25 (Lesiones):.....	8
Artículo 26 (Motivos de expulsión):	8
Artículo 27 (Sorteo de campo):.....	8
Artículo 28 (Bote neutral):	8
Artículo 29 (Balón fuera de juego):.....	9
Artículo 30 (Balón en juego):	9
Artículo 31 (El saque de puerta):	9
Artículo 32 (El saque de banda):	10
Artículo 33 (El saque de esquina o córner):.....	10
Artículo 34 (El gol):	11
Artículo 35 (Faltas Acumulativas):	11
Artículo 36 (Faltas No Acumulativas):	12
Artículo 37 (Cesión al portero):.....	12
Artículo 38 (Faltas Personales):	13
Artículo 39 (Faltas de Disciplina):	13
Artículo 40 (Quinta Falta Acumulativa):.....	13
Artículo 41 (El Doble Penalti):.....	13
Artículo 42 (El Penalti):.....	14
PARTE 4: Sanciones, Recursos, etc.:	14
Artículo 43 (Disciplina):	14
Artículo 44 (Eliminatorias):	14
Artículo 45 (Sanciones Particulares):.....	14
Artículo 46 (Equipos Arbitrales):.....	15
Artículo 47 (Otras sanciones):.....	15
Artículo 48 (Recursos):	15
Artículo 49 (Seguro):.....	15

PARTE 1: El Campeonato:

Artículo 1 (Objetivo):

El trofeo está organizado por la asociación.....

Artículo 2 (Fechas y horarios):

Los partidos se jugarán el 27VIERNES (18:00 a 01:00) y el 28 (08:00 a 01:00.) SÁBADO. Los horarios serán comunicados a los equipos por la Organización.....

Artículo 3 (Los equipos):

Los equipos estarán formados por 5 jugadores/as como mínimo y un total de 10 como máximo. Será necesario que el capitán del equipo sea alumno, ex alumno, o colaborador de Carumanda, pudiendo el resto del equipo ser ajenos al colegio (La Junta Local de Carumanda podrá autorizar excepciones a este punto y se reserva el derecho de admisión). **NOTA IMPORTANTE:** Los jugadores ajenos al colegio deberán presentar junto con la inscripción una fotocopia del DNI. El responsable de los daños causados por cualquier persona ajena será el capitán de dicho equipo.

Artículo 3A:

(Un mismo jugador no podrá jugar en dos equipos diferentes)

Artículo 4 (Organización):

BASES DEL TORNEO:

FÚTBOL-SALA
2 categorías: ➤ A → Masculina ▪ A1 → Alumnos de 1º, 2º y 3º de E.S.O.: ▪ A2 → Alumnos de 4º de ESO, BACH, voluntarios y ex-alumnos. ➤ B → Femenina Jugarán todos los equipos en el mismo grupo, excepto en el caso de que haya equipos suficientes como para hacer dos. ➤ La cuota de inscripción para todos será de 35 € por equipo
Las categorías pueden sufrir cambios en función del número de equipos que se inscriban en el campeonato.

- REQUISITOS** (a entregar):
 - inscripción rellena y firmada por el capitán
 - el dinero en su totalidad
- Último día de inscripción:** Jueves 14 de Mayo a las 19:00 h. en la portería del Colegio Sagrada Familia. No se recogerá la inscripción de ningún equipo si falta alguno de los requisitos.

Se intentará tener hecho el calendario de los partidos para el jueves por la tarde y serán expuestos en la página web

Artículo 5 (Puntuación):

A efectos de puntuación la victoria en el partido sumará **tres** puntos, por **uno** el empate y **cero** la derrota.

Artículo 6 (Empates y desempates):

En caso de empate a puntos entre dos equipos, se tendrá primero en cuenta el resultado de los dos partidos disputados entre ellos. Si persistiera el empate, se aplicaría la diferencia entre goles a favor y en contra. Si aún persistiera el empate se tendría en cuenta el mayor número de goles marcados y por último el número de victorias logradas. Si el empate final a puntos se produjera entre tres o más equipos, se realizará una clasificación hipotética entre los equipos implicados (resultado de los partidos disputados entre ellos).

PARTE 2: Los Partidos:

Artículo 7 (Tiempo de juego):

Cada partido tendrá una duración de X minutos, divididos en dos tiempos si la cantidad de equipos lo permite. Se ha de guardar rigurosamente la puntualidad en la asistencia al partido, si un equipo llega 10 minutos tarde al partido se les dará por pedido 3-0.

Artículo 7 A (Tiempo de juego):

Si se encuentran menos de 4 jugadores apto para jugar se les considera como si el equipo no hubiese asistido al partido, con la sanción de dicho artículo expuesta.

Artículo 8 (Composición de los equipos):

Los equipos estarán siempre formados por 5 jugadores/as (UN portero y CUATRO jugadores de campo), **además de 5 posibles reservas. Podrán estar sentados en el banquillo solo los jugadores reservas y aquellas personas que estén inscritas como entrenadores, delegados o sustitutos de éstos.**

Artículo 9 (Mínimo de jugadores):

Para comenzar un encuentro se deberán presentar un mínimo de 4 jugadores/as en pista por equipo, no pudiendo disputarse o teniendo que suspenderse si durante su transcurso, y por cualquier causa, uno de los equipos se viera mermado a un número inferior.

Artículo 9A (Presentarse a jugar con solo 4 jugadores):

Si un equipo (equipo A) comparece a disputar un partido con solo 4 jugadores y durante el transcurso del mismo uno de ellos se lesiona, el partido se dará por finalizado con el resultado de 3-0 a favor del otro equipo (equipo B). Si en el momento de la suspensión del partido el resultado fuera favorable al equipo B y superior en diferencia de goles al 3-0, se mantendrá como válido dicho marcador. El equipo A será sancionado con la posible expulsión del torneo por una posible adulteración del campeonato y 3 puntos menos en la clasificación.

Si el equipo infractor (equipo A) incurre por segunda vez en esta misma situación (presentarse a jugar con solo 4 jugadores y lesión fortuita de uno de ellos durante la disputa del partido), será automáticamente expulsado del Trofeo Carumanda.

Artículo 10 (Retrasos):

Si un equipo llega tarde a jugar un partido (antes de los 10 min de espera), éste se deberá jugar con una duración no inferior al tiempo estipulado por la Organización. **El tiempo máximo de espera para dar comienzo un partido será de 10 minutos** a partir del momento en que debería haber comenzado el mismo, siendo este tiempo controlado por los árbitros.

Artículo 11 (Árbitros):

Los partidos serán arbitrados por voluntarios en el Trofeo por lo que la falta de respeto hacia ellos será considerada como muy grave por la organización, suponiendo la expulsión para el jugador en cuestión y para el propio equipo si las faltas de respeto son más de 2 jugadores.

Artículo 12 (Árbitros 2):

Los árbitros tendrán todo el apoyo de la Organización y estas funciones: Este deberá reflejar con claridad los nombres de los equipos y resultado, las tarjetas, así como las incidencias que se desarrollen antes, durante y después del partido.

Artículo 13 (El acta del partido):

Estará compuesto por dos hojas en las que deben figurar los jugadores que integran cada uno de los equipos que deben disputar el encuentro. **Si un equipo acude a jugar sin DNI. Y hay algún tipo de intendencia y la organización precisa de dicha información y no se facilita dicho jugador será expulsado del Torneo.**

Artículo 14 (Reclamaciones):

Los equipos no podrán hacer extensibles sus quejas o alegaciones a posibles problemas a través del acta, sino que lo harán por escrito en la barra de la Organización,

Artículo 15 (Saque de salida y final del partido):

El comienzo y el final del partido sólo podrán ser indicados por los colegiados, **puediendo ampliarse la duración del encuentro solo por el lanzamiento de un penalti, doble penalti o de una falta directa sin barrera**. El saque inicial, en la segunda parte o tras la consecución de un gol, siempre debe realizarse hacia delante. Hasta entonces los jugadores de cada equipo deberán estar en su campo **guardando la distancia reglamentaria (3 metros)**. **No se puede anotar un gol directamente de un saque de salida (centro del campo)**. Si el jugador que realiza el saque desde el centro del campo toca el balón por segunda vez antes de que lo toque otro compañero, se concederá tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.

Artículo 16 (La Expulsión):

Si un jugador es expulsado, deberá abandonar el terreno de juego y la zona de los banquillos para no entorpecer el transcurso del partido, no debiendo reanudarse el mismo mientras dicho jugador continúe en alguno de estos lugares.

Dicho jugador no podrá volver a participar en el encuentro y su equipo deberá jugar durante **DOS MINUTOS con UN JUGADOR MENOS**. Transcurrido este tiempo, otro jugador del equipo podrá incorporarse al juego, volviendo a tener el equipo perjudicado por la expulsión cinco jugadores en pista.

Si antes de cumplirse los dos minutos de sanción el equipo con superioridad numérica marca un gol, el equipo que había sufrido la expulsión podrá incorporar a la pista a un quinto jugador.

Si antes de cumplirse los dos minutos de sanción el equipo en inferioridad numérica marca un gol, deberá aun así seguir con un jugador menos en la pista.

Si los dos equipos sufren una o dos expulsiones (se quedan con 4 o 3 jugadores) y antes de cumplirse los dos minutos de sanción uno de ellos marca un gol, ambos equipos seguirán manteniendo 4 o 3 jugadores en la pista.

Artículo 17 (Las sustituciones):

Se permitirá un número indeterminado de cambios sin que para que se realicen éstos deba de estar parado el juego. **Las sustituciones deberán realizarse obligatoriamente (tanto para el jugador sustituto como para el sustituido) por la banda de los banquillos, justo enfrente de cada uno de ellos, saliendo primero de la cancha el jugador sustituido y entrando a continuación el sustituto**. Si se realiza una sustitución de forma errónea, el jugador que incurra en el error (sustituto o sustituido) será amonestado con **Tarjeta Amarilla** y se reanudará el juego con un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario en el lugar en el que se encontraba en ese momento el balón.

Artículo 18 (El banquillo):

Cualquier integrante del banquillo está sujeto a la autoridad del árbitro, pudiendo ser expulsado del mismo **aunque no tenga DNI, facilitado con la sanción del Art 13.**

Artículo 19 (El portero):

El guardameta podrá actuar como jugador de campo siempre y cuando intercambie su indumentaria y su equipo cuente con un nuevo portero uniformado. Para la utilización de la **figura portero-jugador**, la indumentaria de éste deberá ser diferente a la de su equipo y a la del equipo rival (portero incluido). El portero puede jugar el balón en campo propio durante no más de 4 segundos. Una vez que pase de medio campo su tiempo de posesión del balón es ilimitado.

Artículo 20 (El capitán):

A uno de los miembros de cada equipo le será encomendada la función de capitán, debiendo representar a los jugadores de su equipo durante el juego y siendo responsable de su conducta antes, durante y después del partido.

Artículo 21 (La indumentaria):

Es obligatorio que cada equipo disponga de un juego de camisetas, pantalones y medias con sus colores de identificación. **La Organización facilitara petos sin los dos equipos llevan vestimenta parecidas y el árbitro así lo decide**

Artículo 22 (Indumentaria irregular):

El jugador que no se encuentre debidamente equipado y no observe las disposiciones anteriores, no podrá participar en el encuentro a no ser que cuente con el consentimiento de los árbitros y el equipo rival.

PARTE 3: Reglas de Juego:

Artículo 23 (¿Quién las aplica?):

El único encargado de ponerlas en práctica será el equipo arbitral, absteniéndose de castigar en aquellas ocasiones en las que si lo hiciera favorecería al equipo infractor (ley de la ventaja). **En este caso, y tras dejar finalizar la jugada, deberá acumularse posteriormente la falta cometida si se trata de las castigadas como acumulativas.**

Artículo 24 (Interrupción del juego):

El equipo arbitral podrá parar el juego cuando se cometan infracciones a este Reglamento, pudiendo interrumpir durante unos minutos o suspender un partido si lo estima necesario por cualquier motivo.

A continuación el equipo arbitral deberá hacer un informe detallado de las causas de la suspensión y remitirlo al Comité de Competición del Trofeo La Amistad ‘Hotel Ciudad de Burgos’ para que éste tome una decisión al respecto sobre el incidente y dicho encuentro.

Artículo 25 (Lesiones):

Los árbitros interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión. Lo harán evacuar fuera del terreno de juego y reanudarán el partido cuando sea posible. **El tiempo perdido deberá recuperarse en la medida de lo posible pero sin interferir en exceso en el inicio del partido siguiente.**

Si un jugador se lesiona levemente, los árbitros detendrán el partido para poder atenderle. El jugador que por sus propios medios pueda salir del terreno de juego no deberá recibir asistencia en el mismo.

Artículo 26 (Motivos de expulsión):

Será expulsado del terreno de juego todo jugador que, según los árbitros, sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea propósitos groseros o injuriosos, ya sea hacia los árbitros, otro jugador o el público.

Artículo 27 (Sorteo de campo):

La elección del campo de juego para cada equipo y el saque inicial de centro se decidirá por sorteo. El equipo favorecido escogerá el campo en el que desea iniciar el partido o efectuará el saque inicial del encuentro, el otro equipo elegirá la opción restante.

Artículo 28 (Bote neutral):

Después de una interrupción del juego provocada por una anomalía no indicada en las reglas anteriores, y siempre y cuando el balón no haya traspasado una de las líneas de banda o de fondo antes de la interrupción, el juego se reanudará mediante un bote neutral o ‘balón a tierra’ con un jugador de cada equipo dispuesto a disputarlo.

El balón se considerará en juego en cuanto haya tomado contacto con el suelo y a continuación sea golpeado por uno de los dos jugadores. **Si el balón es tocado por algún jugador antes de contactar con el suelo, dicha acción se sancionará con un libre indirecto a favor del equipo contrario.**

Si el balón entra directamente en la portería tras haber tocado el suelo y ser golpeado por uno de los jugadores:

a) **Los árbitros concederán un saque de portería si el balón se introduce en la portería del equipo adversario.**

b) **Los árbitros concederán un saque de esquina si el balón se introduce en la propia portería.**

Artículo 29 (Balón fuera de juego):

- El balón está fuera de juego cuando:
- Traspasa **totalmente una línea de banda o de meta**, sea por suelo o aire.
- El juego ha sido detenido por los árbitros.
- Cuando toque el techo del recinto deportivo. En este caso el balón se pondrá en juego en saque de banda por parte del equipo rival del último jugador en tocarlo.

Artículo 30 (Balón en juego):

El balón se encuentra en juego en todos los otros casos, desde el comienzo hasta el final del partido, incluso cuando:

- Vuelve al juego de rebote del larguero o de los postes de la portería.
- Y siempre y cuando el árbitro no adopte una decisión debido a una supuesta infracción a las reglas del juego.

Artículo 31 (El saque de puerta):

-

- Si el balón no es lanzado directamente fuera del área desde el interior de ésta: Se repetirá el saque. La cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.
- **Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez (excepto con las manos) antes de que éste haya sido tocado por otro jugador:** Se concederá un tiro libre indirecto al adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción. - Si el balón está en juego y el guardameta lo toca intencionadamente con la mano antes de que éste haya tocado a otro jugador:
 - a) Si la infracción ocurre fuera del área, se concederá un tiro libre directo al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, y se sancionará a su equipo con una falta acumulable.
 - b) Si la infracción ocurre dentro del área, se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde la línea del área, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.
- **Si el balón está en juego y el guardameta lo toca por segunda vez en su propio campo después de que un compañero se lo haya pasado intencionadamente sin que antes lo haya tocado un adversario:** Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se ejecutará desde el lugar donde se cometió la infracción.
- Si el saque de meta no se efectúa en el tiempo de cuatro segundos: Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

- Si el saque de meta se efectúa con jugadores atacantes en el interior del área: Se repetirá el saque de meta si cualquiera de los jugadores atacantes toca el balón o impide la correcta ejecución del saque.
- Para cualquier otra infracción de esta regla: Se repetirá el saque de meta. Si la infracción ha sido cometida por el equipo ejecutor, la cuenta de los cuatro segundos continuará cuando el guardameta esté en disposición de volver a ejecutarlo.
- **El portero no puede marcar un gol directamente en un saque de puerta si previamente el balón no ha sido golpeado por otro jugador.**

Artículo 32 (El saque de banda):

- **No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.**
- **El balón deberá permanecer inmóvil sobre la línea de banda o por fuera de esta a una distancia no superior de 25 centímetros,** debiéndose jugar con el pie hacia el interior de la pista y en cualquier dirección.
- **El jugador que ejecute el saque de banda deberá tener un pie sobre la línea de banda o en el exterior de la superficie de juego**
- El jugador que realice el saque de banda tiene un tiempo de **cuatro segundos** para poner el balón en juego.
- Si el saque de banda no es bien ejecutado porque el jugador encargado de hacerlo infringe alguna de las normas anteriores, el balón cambiará de posesión y será el equipo contrario el encargado de ejecutar el saque de banda.
- **Los jugadores del equipo contrario al que ejecuta el saque de banda deberán guardar una distancia de cinco metros con respecto al balón o estar a una distancia lo suficientemente lejana como para permitir al jugador rival poner el balón en juego. Este jugador, antes de efectuar el saque de banda, puede pedir a los colegiados que insten a los jugadores del equipo rival a guardar la distancia reglamentaria, consiguiendo así que los árbitros no inicien el recuento de los cuatro segundos. - Si un jugador no guarda la distancia de los cinco metros y al ejecutarse el saque de banda obstruye la salida del balón, será sancionado con Tarjeta Amarilla y tiro libre indirecto a favor del equipo adversario.**

Artículo 33 (El saque de esquina o córner):

- **Se podrá anotar un gol directamente** de un saque de esquina independientemente de si toca el balón algún jugador o no (portero incluido).
- El balón deberá permanecer inmóvil, se colocará en el cuadrante de esquina indicado por los árbitros y **los jugadores del equipo contrario deberán mantenerse a una distancia de cinco metros. Si no respetan la distancia y obstruyen la salida del balón, serán sancionados con Tarjeta Amarilla y tiro libre indirecto a favor del equipo que realizaba el saque de esquina.**
- El jugador que ejecute el saque de esquina tendrá **cuatro segundos** para realizarlo, siendo el modo de hacerlo el mismo que para un saque de banda.

- Si el saque de esquina es ejecutado de forma incorrecta (posición de los pies, balón en movimiento o se rebasan los cuatro segundos para realizarlo), el balón cambiará de posesión con un saque de puerta a favor del equipo contrario.

Artículo 34 (El gol):

- Salvo las excepciones indicadas en estas reglas, **se logrará un gol cuando el balón haya traspasado totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del larguero** sin que haya sido llevado, lanzado o intencionadamente golpeado con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante.

Artículo 35 (Faltas Acumulativas):

- **Se sancionarán con tiro libre directo (para su ejecución pueden tocar el balón uno o más jugadores).**
- Dar o intentar dar una patada a un contrario.
- Zancadillear o intentar zancadillear a un contrario.
- Saltar, tirarse o cargar violentamente sobre un contrario.
- Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- Sujetar o agarrar a un contrario impidiéndole la acción.
- Empujar a un contrario con los brazos o las manos.
- Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón: La acción de cargar sobre un adversario representará una pugna por un espacio utilizando el contacto físico, pero sin utilizar los brazos o los codos y mientras el balón se encuentra a distancia de juego. Constituye infracción:
 - o Cargar de manera imprudente
 - o De manera temeraria
 - o Utilizando fuerza excesiva
- Intentar quitar el balón de las manos al portero contrario.
- Obstruir a un contrario sin intención de jugar el balón.
- Levantar los pies a una altura considerada peligrosa.
- Cargar el portero en su propia área.

- Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, **o intencionadamente estando pegados al cuerpo**, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área de meta. **Esta infracción siempre se sancionará con Tarjeta Amarilla**

- Tirarse al suelo para frenar el avance de un jugador rival que lleva controlado el balón (**deslizamiento**), **pero solo cuando haya contacto con el adversario. Esta disposición se aplicará al portero dentro de su propia área pero igualmente solo cuando ponga en peligro la integridad física del adversario, señalándose penalti.**

- **Cualquier falta fuera del área que aborte una ocasión manifiesta de gol, sea cometida por el portero o cualquier otro jugador, será sancionada con tiro libre directo y Tarjeta Roja para el jugador que incurra en esta infracción.**

Artículo 36 (Faltas No Acumulativas):

- **Se sancionarán con tiro libre indirecto (Para su ejecución deben tocar el balón al menos dos jugadores).**
- Obstaculizar el avance de un adversario poniendo el cuerpo.
- Impedir que el portero lance el balón con las manos.
- Restringir los movimientos del portero durante un saque de esquina.
- Cometer cualquier otra infracción no regulada como tiro libre directo. - La cesión antirreglamentaria al portero (Artículo 37)

Artículo 37 (Cesión al portero):

Si recibe el balón dentro del área, se sancionará tiro libre indirecto en el punto del área más próximo a la zona donde el portero reciba el balón. Si recibe el balón fuera del área, el tiro libre indirecto se ejecutará desde ese punto.

- **Cesión Antirreglamentaria:** La realizada en los supuestos siguientes:

- a) Cuando el portero toca o atrapa el balón con sus manos tras enviárselo un compañero en un saque de banda. En este caso puede recibirlo con el pecho o con los pies.
- b) Cuando el portero toca el balón con las manos tras enviárselo de forma intencionada un compañero.
- c) Cuando el portero pone el balón en juego sobre un compañero y éste u otro compañero del mismo equipo se lo devuelven sin que el balón haya sido tocado por un rival. En este supuesto, el portero ni tan siquiera puede recibir el balón con los pies.
- d) Cuando el portero toca o controla el balón con las manos o los pies en su propio campo durante más de cuatro segundos.

- **Cesión Reglamentaria:** La realizada en los supuestos siguientes:

- a) Cuando el portero recibe el balón de un compañero que antes lo ha recuperado de un rival. Podrá recibir el balón dentro o fuera del área con cualquier parte del cuerpo menos con las manos.
- b) Cuando el portero recibe el balón tras un remate de un contrario o producto de una jugada casual (rechaces y rebotes) alrededor o dentro de su propia área. **Entonces el portero, si se encuentra dentro de su propia área de portería, podrá coger el balón incluso con las manos.**
- c) Cuando el portero se encuentra en campo contrario. Entonces podrá recibir el balón con los pies tantas veces como sus compañeros se lo pasen.

Artículo 38 (Faltas Personales):

Se sancionarán con tiro libre indirecto - Retención del balón con las piernas o situándose encima de él, a excepción del portero y dentro de su propia área.

- Tocar el balón el propio jugador que puso éste en juego sin haber sido tocado con anterioridad por un contrario o compañero.
- Demorar más de 4 segundos la puesta en juego del balón (saques de banda, esquina, faltas o saques desde el centro del campo) tras estar en posición de realizarlo.
- **Perder tiempo intencionadamente y con ello demorar el saque de banda o de portería. En este caso los árbitros podrán empezar a contar los cuatro segundos de tiempo máximo para realizar la puesta en juego del balón.**
- Obstaculizar el avance de un adversario

Artículo 39 (Faltas de Disciplina):

- **Se sancionarán con tiro libre directo pero no supondrán Falta Acumulativa.**
- Cualquier tipo de protesta a los colegiados, a la mesa o al público.
- Entrar en el campo entrenadores, delegados o jugadores del banquillo sin permiso. - **Sanción:** Tarjeta amarilla o roja y expulsión, según proceda, y si el juego no estaba parado, **‘balón a suelo’** o bote neutral en el lugar del campo donde se encontraba en juego el balón.

Artículo 40 (Quinta Falta Acumulativa):

- Cuando uno de los equipos alcance la quinta falta acumulativa y el juego esté interrumpido por su señalización, el juez de mesa deberá avisar de ello a los árbitros. Estos se lo comunicarán al portero del equipo que ha llegado a la quinta falta, estando el juego parado para facilitar así que se enteren todos los jugadores que disputan el partido.

Artículo 41 (El Doble Penalti):

Procedimiento a partir de la sexta falta.

- Si la falta es sancionada a más de 10 metros de la portería contraria, el punto para poner en juego el balón será a diez metros de ésta, en perpendicular al centro de la portería y sin barrera. Todos **los jugadores** deberán estar **a un mínimo de cinco metros de distancia a la derecha, izquierda o detrás** del balón. **Entre el balón y el portero deberán existir también, como mínimo, cinco metros.**
- Si la falta se sanciona a menos de 10 metros de la portería contraria, el equipo que tiene que poner el balón en juego decidirá si lo hace desde ese lugar o desde el punto de doble penalti, en cuyo caso se actuará de idéntica manera a la referida en el punto anterior.
- **Si las faltas quinta y sexta se cometen en la misma jugada y sin intermediar interrupción de los árbitros al haber aplicado la ley de la ventaja tras la quinta falta, no habrá lugar**

al lanzamiento del doble penalti, ya que los árbitros no habrán podido comunicar que el equipo infractor ha alcanzado su quinta falta.

- Si al ejecutarse el doble penalti un jugador del equipo contrario no guarda la distancia de los cinco metros y el lanzamiento no acaba en gol, el doble penalti se repetirá.

Artículo 42 (El Penalti):

- Es un tiro libre sin barrera que **se realizará desde un punto situado en el borde del área de meta** y en perpendicular al centro de la portería. En ese momento todos los jugadores excepto el portero deberán estar detrás del balón o a los lados a un mínimo de 5 metros de distancia.
- El portero deberá estar situado sobre la línea de meta, pudiéndose mover antes del lanzamiento tan solo lateralmente y por encima de ella.
- El penalti y el doble penalti deberán ser siempre lanzados hacia delante sin poder ser jugado el balón por otro jugador hasta que haya sido rechazado por la portería o el guardameta defensor. **En caso de rechace de la portería (postes o larguero) nunca podrá volver a golpear el balón el mismo jugador que ejecutó el penalti. En este caso se sancionará con tiro libre indirecto a favor del equipo contrario.**

PARTE 4: Sanciones, Recursos, etc.:

Artículo 43 (Disciplina):

- Los equipos acatarán las decisiones del Comité Organizador y del Comité de Competición sobre posibles sanciones o modificaciones al Reglamento.

Artículo 44 (Eliminatorias):

Para la fase final del torneo se dispondrá de mayor tiempo para la realización del partido por lo que se aplicarán 2 tiempos, decidiendo el día jueves 15 el tiempo para cada parte

Artículo 45 (Sanciones Particulares):

Tarjeta Amarilla: A la hora de recibir una tarjeta, se facilitará el nombre si el árbitro lo pide, si se incumple la norma será sancionado con un partido de sanción.

- **Tres amarillas acumuladas en partidos diferentes:** UN partido de sanción.
- **Doble Amarilla en un partido (Tarjeta Roja):** UN partido de sanción.
- **Tarjeta Roja directa:** UNO a CUATRO partidos de sanción, pudiendo llegar, en casos muy graves, a la expulsión del jugador del Torneo Carumanda y a la prohibición de participar en el mismo en años sucesivos.
- **Tarjeta Roja por insultar a un rival:** de 2 a 4 partidos.

- **Tarjeta Roja por encararse con el público:** de 2 a 4 partidos y 12 euros de multa - **Tarjeta Roja directa por insultar a los árbitros o al árbitro de mesa:** de 3 a 5 partidos
- **Tarjeta Roja directa por agredir o intentar agredir, o amenazar a un rival:** Expulsión del torneo
- **Tarjeta Roja directa por amenazar, agredir o intentar agredir a los árbitros o al árbitro de mesa:** Expulsión del torneo

Artículo 46 (Equipos Arbitrales):

- **Composición:** Dos árbitros vestidos con ropa deportiva y **un oficial de mesa** (esta tercera persona no es obligatoria).
Cada árbitro debe poseer un juego de tarjetas (amarilla y roja) y un silbato.
Cualquier infracción al respecto será sancionada.

Artículo 47 (Otras sanciones):

Artículo 48 (Recursos):

- Cuando un equipo no comparta las decisiones de la Organización o del Comité de Competición, podrá **reflejarlo a la organización para su estudio, al ser un Torneo solidario no cabra alegaciones si no que una posible reflexión de la acción a estudio**

Barra Organizadora del Torneo Carumanda

Artículo 49 (Seguro):

LA PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO IMPLICA LA ACEPTACIÓN DEL PRESENTE REGLAMENTO Y POR ELLO SU OBLIGADO CUMPLIMIENTO.