



## REGLAS Y REGLAMENTOS DE FÚTBOL SALA PROST 2025



**Los capitanes** son responsables de garantizar que sus compañeros de equipo conozcan y cumplan las reglas y regulaciones contenidas en este paquete.

El sitio web [www.crestedbuttere.com](http://www.crestedbuttere.com) contiene toda la información relevante sobre el fútbol sala.

Las reglas no aclaradas aquí serán interpretadas por el Departamento PROST de Crested Butte.

Para preguntas o más información, envíe un correo electrónico [a recreation@crestedbutte-co.gov](mailto:a_recreation@crestedbutte-co.gov) o llame al 970-349-7197.

### **Regla #1: Mantente seguro, sé respetuoso y diviértete**

**Regla n.º 2: Obedezca todas las reglas PROST de la ciudad de Crested Butte.**

**Alcohol y sustancias:** No se permite alcohol ni sustancias en la propiedad de Crested Butte Community School, incluido el estacionamiento.

**Perros:** No se permiten perros en la propiedad de Crested Butte Community School.

**Emergencias:** En caso de emergencia, llame al 911. Para situaciones que no sean emergencias, puede comunicarse con la policía local a través de Gunnison Dispatch al 970-641-8200.

### **Sección 1 RESPETO Y DEPORTIVIDAD :**

1. Todos los participantes demostrarán un buen espíritu deportivo. Los capitanes son los responsables últimos de la conducta de sus jugadores y aficionados.
  - a. No se tolerará ningún tipo de abuso verbal o físico y los infractores podrán ser expulsados a discreción del árbitro. Las personas expulsadas deberán abandonar el recinto y no podrán tener contacto con los árbitros ni con los participantes del juego.
  - b. Está prohibido el uso de lenguaje grosero y ofensivo. Todos los participantes deben reconocer que se trata de una *actividad recreativa* que se lleva a cabo en un *espacio público y que puede haber niños presentes* .
2. El Departamento PROST faculta a los árbitros para hacer cumplir la ley. Los partidos pueden detenerse en cualquier momento para hacer cumplir la ley y los jugadores o espectadores pueden ser expulsados de los partidos y las instalaciones.
  - a. Cualquier jugador, entrenador o director técnico que sea expulsado de un partido no podrá participar en el programa hasta que cumpla una suspensión de (al menos) un partido. CB PROST tiene la autoridad de suspender o expulsar a los jugadores según sea necesario.
  - b. Notificar a la oficina de PROST sobre todos los infractores.

### **Sección 2 CAPITANES DE EQUIPO, PLANTILLAS Y JUGADORES :**

1. Los capitanes de equipo registrarán al equipo y proporcionarán una lista de jugadores. Los capitanes de equipo serán responsables de la comunicación, la organización y la gestión de su equipo.
2. La tarifa de inscripción no es reembolsable.
3. Los equipos pueden tener un máximo de diez (10) jugadores en la nómina. Las nóminas deben presentarse **el jueves 9 de enero**.
4. Los jugadores sólo pueden jugar para un equipo en la liga.

5. Los jugadores no son elegibles hasta que completen y firmen la Exención de responsabilidad y se agreguen oficialmente a la lista de los equipos.
6. Si alguien juega en un partido antes de firmar la exención y ser agregado a la lista de su equipo,
  - a. El juego no contará para la clasificación actualizada de la liga.
  - b. El equipo que juegue con un jugador no elegible recibirá una derrota por ese juego.
7. Los jugadores deben tener 18 años o más.
8. Los equipos pueden realizar ajustes en la plantilla durante la temporada. Por ejemplo, si un jugador ya no puede participar en los partidos de la liga debido a una lesión, trabajo o circunstancias, deben presentar una apelación al Departamento PROST.

### **Sección 3 Equipo:**

1. **ZAPATOS:** Deben ser zapatos de cancha interior, limpios y que NO DEJEN MARCAS, no usados, sino traídos al gimnasio.
2. **ESPINILLERAS:** Recomendadas, pero no obligatorias.
3. **CAMISETAS:** Los jugadores del mismo equipo deben usar la camiseta o camisa del mismo color.
4. **PELOTA:** Los balones de fútbol sala serán proporcionados por el Departamento PROST.

### **Sección 4 PARTIDOS DE LIGA Y TEMPORADA :**

1. Los horarios de los partidos estarán disponibles en [www.crestedbuttere.com](http://www.crestedbuttere.com)
2. Los juegos comenzarán a las 8:00 p. m. y continuarán hasta las 10:30 p. m. los jueves.
3. Los juegos se jugarán en la Escuela Comunitaria Crested Butte.
4. Los juegos acumularán puntos: Victoria = 3 puntos, Empate = 1 punto, Derrota = 0 puntos
5. Los partidos que terminen en empate no tendrán gol de oro, ni prórroga, ni penaltis.
6. Los juegos duran 30 minutos, no hay entretiempo y el reloj sigue funcionando (excepto en caso de lesión).
7. Los equipos jugarán 5 contra 5 (4 jugadores de posición + 1 portero). Se requiere un mínimo de 4 jugadores en la cancha para evitar derrotas por abandono.
8. **Los capitanes deben enviar los resultados de los partidos a [recreation@crestedbutte-co.gov](mailto:recreation@crestedbutte-co.gov)** . Si no se envían los resultados, el partido se considerará 0-0 y no se otorgarán puntos para la clasificación.

### **Sección 5 PÉRDIDAS :**

1. Se produce una pérdida por abandono si un equipo no tiene suficientes jugadores 5 minutos después de la hora de inicio del juego. El reloj de juego de 30 minutos comienza a correr a la hora programada.
2. Los equipos podrán continuar jugando su partido programado si acuerdan mutuamente si el equipo que pierde no tiene suficientes jugadores para llevar a cabo el juego.
3. Una derrota por incomparecencia se calificará como una derrota de 4 – 0.

### **Sección 6 CLASIFICACIÓN DE LA LIGA :**

1. Puntos totales
2. Porcentaje de victorias
3. Récord de enfrentamientos directos
4. Diferencia de goles
5. Goles en contra

## **Artículo 7 ÁRBITROS :**

1. Durante el juego de liga, cada equipo proporcionará un árbitro para el otro juego en el mismo campo la misma noche (por ejemplo, el equipo A y B juegan a las 8:20 p. m., cada uno proporciona un árbitro para el juego del equipo C y D a las 8:55 p. m.)
  - a. PROST podrá asignar árbitros para facilitar otros juegos.
2. Los árbitros son responsables de conocer las reglas y regulaciones del fútbol sala de Crested Butte.
3. El incumplimiento de las responsabilidades arbitrales de su equipo puede resultar en una deducción de puntos en la clasificación de la liga de su equipo.
4. Los árbitros que no se presenten deberán ser registrados y el Departamento PROST deberá ser notificado de inmediato.

## **Sección 8 REGLAS Y REGLAMENTOS :**

1. El comienzo del juego
  - a. Procedimiento: Piedra, papel o tijera y el ganador comienza el juego con una patada inicial; el equipo oponente espera fuera del círculo central; la pelota se considera en juego una vez que ha sido tocada; el pateador no debe tocar la pelota antes de que alguien más la toque.
2. Balón dentro y fuera del juego
  - a. Balón fuera de juego: cuando ha cruzado completamente la línea de meta o la línea de touch; cuando el juego ha sido detenido por un árbitro; cuando el balón toca el techo o el aro de baloncesto (reinicio: saque de banda en el lugar más cercano al lugar donde el balón tocó el techo).
  - b. Las líneas grises son las líneas de toque y el interior del borde azul son las líneas de gol.
3. Patada en
  - a. Se ejecutará en lugar del saque de banda y en los saques de meta y de esquina.
  - b. El balón se coloca en la línea de banda antes de patearlo.
  - c. El pie del pateador que no patea el balón debe estar fuera o al menos sobre la línea de touch.
  - d. El saque de banda deberá efectuarse con prontitud dentro de los cinco (5) segundos; si no es así, el saque de banda se concede al equipo contrario.
  - e. El pateador no puede jugar el balón una segunda vez hasta que haya sido jugado por otro jugador; la infracción de esta regla conlleva un tiro libre directo al oponente desde el punto de la infracción.
  - f. Los jugadores del equipo contrario deben estar al menos a cinco (5) pies del lugar del saque inicial.
  - g. No se puede marcar directamente desde un saque de banda.
4. Sustituciones
  - a. Límite de sustitución: Ninguno
  - b. Método de sustitución: "Sustitución voladora" El jugador que sale debe estar en el "área del banco" antes de que el sustituto pueda entrar en juego.

5. Goles y puntuación

- a. Cuando la totalidad del balón haya atravesado la línea de meta, entre los postes de la meta y por debajo del travesaño (excepto por medios ilegales).
- b. Los goles sólo se contabilizarán cuando el balón se golpee desde dentro de la mitad del campo de ataque.
- c. Los goles cuentan como un punto.
- d. A los equipos se les permite un máximo de 4 GOLES A FAVOR por partido en su Diferencia de Goles.
  - Por ejemplo, si el equipo A y el equipo B tienen un resultado de 8-1, se registrará como 5-1. Si el equipo B marca otro gol, se registrará como 6-2.

6. Faltas y mala conducta

- a. Se concederá un tiro libre directo cuando un jugador cometa intencionalmente cualquiera de las siguientes infracciones (falta autocalificada):
- b. Balonmano, definido como cualquier parte del brazo por debajo del codo que en una posición antinatural toca el balón, de manera que obstruye su juego.
- c. Patear o intentar patear; hacer tropezar; saltar sobre; cargar; golpear, intentar golpear o escupir; sujetar; empujar; cargar; y deslizarse hacia un oponente.
- d. No se permite deslizarse bajo ninguna circunstancia. Se entiende por deslizamiento cualquier parte del cuerpo que toque el suelo. Los jugadores deben mantenerse de pie lo mejor que puedan.
- e. Manipulación del balón, juego peligroso u obstrucción.
- f. En caso necesario, se mostrará una tarjeta amarilla y se realizará una sustitución obligatoria de 5 minutos.
  - i. Si no hay jugadores disponibles para sustituir al jugador que recibió una tarjeta amarilla, el equipo deberá seguir jugando sin ese jugador durante 5 minutos.
- g. Dos tarjetas amarillas o infracciones graves resultarán en una tarjeta roja/expulsión del juego y de las instalaciones.
- h. Un jugador con tarjeta roja/expulsión del juego no será elegible para participar en el programa hasta que cumpla una suspensión de (al menos) un juego para el próximo partido.

7. Tiro libre

- a. Tipos: Solo tiros libres directos
- b. Muro: Al menos cinco pies de distancia hasta que la pelota esté en juego.
- c. Balón en juego: después de que haya sido tocado por el equipo a quien se le atribuyó el tiro.
- d. Límite de tiempo: La patada debe ejecutarse rápidamente dentro de los cinco (5) segundos.
- e. Restricción: El pateador no puede tocar el balón nuevamente hasta que haya sido tocado por otro jugador.

