

MIKROFUTSAL

FAVAMIFUSA EUSKADI

II EDICION TORNEO MIKROFUTSAL

El torneo se disputará en el Colegio Miguel de Cervantes de Ariznabarra, tanto en el polideportivo como en el campo exterior.

Todos los equipos pueden inscribir tantos jugadores como quieran hasta el momento de dar inicio el primer encuentro de cada equipo, una vez comenzado el torneo, no se permitirá inscribir nuevos jugadores.

En cada encuentro se podrá inscribir en acta un máximo de 6 jugadores (3 en campo y 3 en banquillo)

El número de cambios es ilimitado.

Los encuentros comenzarán con un mínimo de 2 jugadores de campo.

Cada partido tendrá una duración de 40 minutos a reloj corrido, dividido en dos tiempo de 20 minutos, con un descanso de 5 minutos.

En cada tiempo se podrá solicitar un tiempo muerto de 1 minuto.

Todos los jugadores de un mismo equipo, deberán acudir equipados de igual forma debiendo de estar sus camisetas numeradas.

NORMATIVA DE JUEGO

La normativa de juego es similar a la de fútbol sala exceptuando:

Los jugadores en defensa, no pueden tocar el balón dentro de su área, de ser así serán sancionados con un penalti a 9 metros.

A partir de la sexta falta se castiga con penalti a 9 metros

- Si un jugador es amonestado con una tarjeta amarilla, este deberá abandonar el campo durante dos minutos.
- En caso de que un equipo que por motivo de una tarjeta amarilla, se encuentre jugando con 2 jugadores y uno de estos 2 jugadores recibe una tarjeta amarilla se permite al primer castigado volver al campo asumiendo el amonestado en último lugar sus 2 minutos más lo que reste de tiempo del jugador queda recibió la primera tarjeta.
- En caso de que el defensor bloquee al atacante no dejándole entrar a la área se sancionará con un libre directo.
- El atacante puede permanecer dentro de la área al ejecutar un libre directo.
- Si el atacante desplaza la portería en su intento de marcar un gol, se señalará saque de meta.
Si el defensor toca la portería desplazándola, se señalará un doble penalti.
- En caso de existir una falta y no existiese 3 metros entre el lugar del libre directo y la área, se retrasa el lugar del libre directo hasta que existan los 3 metros de distancia con el área, y la barrera se colocará obligatoriamente al borde del área.
- El área será rectangular de 3x1 metros.

- El saque con las manos (de meta, esquina o banda) debe realizarse de igual modo que en Futsal, sancionándose los saques tipo fútbol, (sin carrerilla y sin orientar el saque con el cuerpo).
- Al recibir un balón de un saque de banda, de corner o de meta, estando un jugador dentro de la zona de meta, se :
 - En caso de atacante, se señala saque de puerta.
 - En caso de un defensor, se señala un saque de esquina.
- Tras efectuarse un penalti, si el balón no atraviesa la línea imaginaria entre los postes y los travesaños o se desvía hacia el campo de juego después de rebotar en los postes o los travesaños, la jugada no continúa y se realiza un saque de puerta desde cualquier punto en la línea de meta ejecutado por un jugador del equipo que recibía el penalti en contra.
- En caso de empate a goles al finalizar el encuentro, se realizará un desempate, lanzando cada equipo un solo doble penalti, resultando vencedor aquel que consiga marcar.
- Tras los penaltis, el equipo que haya conseguido marcar, será el vencedor del encuentro y sumará dos puntos en la clasificación de la liga regular.
- Un partido ganado se premiará con tres puntos.
- Un partido perdido obtendrá 0 puntos.

- En caso de empate a puntos entre dos equipos al finalizar el torneo, el desempate se establecerá del siguiente modo:
 1. Se tendrá en cuenta el resultado del encuentro entre los equipos empatados. Al no haber empate en un partido ya que se desempata mediante los penaltis, el vencedor de la tanda de ese encuentro estaría por delante en la clasificación.
- En caso de empate entre más de dos equipos, el desempate se establecerá del siguiente modo y por este orden:
 - 1.No se tendrá en cuenta el resultado entre ellos en la liguilla.
 - 2.Se tendrá en cuenta la mayor diferencia de goles resultante de la resta de los goles a favor y en contra.
 - 3.Se tendrán en cuenta el menor número de goles encajados.
 - 4.Se tendrán en cuenta los goles anotados.
 - 5.Se tendrán en cuenta el número de tarjetas amarillas recibidas.
 - 6. En caso de persistir el empate, se realizará un sorteo.

FAVAMIFUSA