

REGLAMENT DE FUTBOL SALA DE A.F.E.S.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

PRÓLOGO	2
1-. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	2
2-. ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES	2-4
3-. EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES	4-7
4-. EL JUEGO	7-23
5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES	24-26
6-. CONSIDERACIÓN FINAL	26

PRÓLOGO

El Fútbol Sala en nuestras actividades pretende tener un valor pedagógico para los niños/as que deseen practicarlo. Parece un contrasentido fijar normas y reglamentaciones estrictas para el mismo, atentos a su esencia, pese a ello, se hace necesario homogeneizar las diversas normas que guían nuestra competición, es necesario que las Reglas del Juego sean claras y conocidas por todos, como una herramienta más de enseñanza a la cual deben someterse los participantes.

Este Reglamento es la síntesis de las normas más comunes adoptadas en el territorio del Estado español y frecuentemente utilizadas por muchas Comunidades Autónomas y Federaciones Territoriales en sus competiciones.

1- CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

El fútbol sala es un deporte practicado por dos equipos.

El objetivo del juego es introducir el balón en la portería defendida por el equipo contrario e impedir que el oponente haga lo mismo.

Para conseguir el objetivo los jugadores se pueden valer de cualquier parte del cuerpo excepto los brazos y manos.

En fútbol sala un equipo que consigue introducir el balón en la portería adversaria tiene un gol. Al final del partido vence el equipo que más goles haya conseguido.

2- ÁMBITO DE APLICACIÓN. PARTICIPANTES.

Presentación a los partidos

El partido lo disputarán dos equipos formados por un máximo de 5 jugadores cada uno, uno de los cuales jugará como guardameta.

Para que un equipo pueda iniciar un partido deberá tener presentes en el momento de iniciarse, un número mínimo de 4 jugadores y un máximo de 12 jugadores por partido.

En el caso de que por cualquier circunstancia un equipo quedase con 3 jugadores (incluido el guardameta), durante el transcurso del partido, el árbitro decretará suspendido el mismo.

Uniformidad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los jugadores, y que así sea considerado por el árbitro.

El equipamiento básico obligatorio de un jugador será:

- Camiseta de manga corta o larga con los colores del equipo y numerada
- Pantalones cortos o largos siempre deportivos.
- Calzado, siendo su uso obligatorio. El único tipo permitido será zapatillas de lona o cuero blando con suela de goma u otro material similar.

Los guardametas utilizarán camisetas de colores que lo diferencien del resto de jugadores, también numeradas.

Sanciones

Los jugadores deberán presentarse en la superficie de juego debidamente equipados. El árbitro ordenará al jugador que no cumpla esta norma abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante.

[Escribir texto]

3- EL CAMPO DE JUEGO. MATERIALES Y ÚTILES

El campo de juego. Dimensiones. Características.

La superficie de juego será rectangular y su longitud será siempre mayor que su anchura.

Longitud: 40m. Anchura: 20m.

La superficie de juego se marcará, con líneas, que pertenecerán a la zona que demarcan. Las dos líneas de marcación más largas se denominan líneas de banda, las dos más cortas se llaman líneas de meta.

La superficie estará dividida en dos mitades por una línea llamada, línea de medio campo. El centro de la superficie estará indicado con un punto, situado en el centro de la línea de medio campo, alrededor del cual se trazará un círculo con un radio de 3 metros.

El área de penalti estará delimitada por tres líneas. Una línea recta de 3 metros de longitud paralela a la línea de portería, trazada a una distancia de 6 metros de ésta. Las otras dos líneas serán las dos curvas resultantes del trazado de dos circunferencias de 6 metros de radio, con el centro en la base de cada uno de los postes de la portería, los cuales unirán los extremos de la anterior línea paralela a la línea de fondo.

Para el punto de penalti se dibujará una línea de 10 cm con un punto de 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

El punto de doble penalti se dibujará a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

La zona de sustituciones es sobre la línea del lado donde están los bancos de suplentes, los dos al mismo lado. Es una línea de 40 cm. que se encuentra a una distancia de 5 metros de un lado y del otro de la línea de medio campo y deberán de salir y entrar los jugadores por ese espacio cuando se produzca una sustitución.

Las porterías se colocarán en el centro de cada línea de meta. Consistirán en dos postes verticales equidistantes de las esquinas y unido en la parte superior por un travesaño.

La distancia entre los postes será de 3 m. y la distancia del travesaño al suelo será de 2 m.

La profundidad de la meta, es decir, del lado interno de ambos postes hacia el exterior de la superficie de juego, será de al menos 80cm en su parte superior y de 100cm en el suelo.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 centímetros. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño.

Las redes se engancharán a la parte posterior de los postes y al travesaño, y la parte inferior estará sujeta a un soporte adecuado de aguante.

Las caras de los postes y travesaños estarán pintadas en dos colores alternativos, que se distingan del suelo y del campo. La superficie de juego deberá ser lisa y libre de asperezas.

El balón

La organización proporcionará los balones a utilizar siendo:

Propiedades y medidas para los balones a utilizar.

Será esférico y de cuero u otro material adecuado, tendrá una circunferencia entre 61 y 64 cm, tendrá un peso de entre 410 y 430 gr., tendrá una presión equivalente a 0.4-0.6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar. Dejándolo caer desde una altura de 2 metros, no deberá rebotar menos de 50cms ni más de 65 cms en el primer bote.

[Escribir texto]

Balón defectuoso

- *Si el balón revienta o se daña durante un partido: se interrumpirá el juego.*
- *Se reanudará el juego por medio de balón a tierra, ejecutado con el nuevo balón y en el lugar donde se dañó.*
- *Si el balón revienta o se daña en un momento en que no está en juego (saque inicial, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda), el partido: se reanudará conforme a las Reglas.*
- *El balón no podrá remplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro, aunque los capitanes respectivos de los equipos podrán proponer la sustitución de un balón defectuoso, resolviendo el árbitro al respecto.*

4-. EL JUEGO

Al iniciarse el partido

Se lanzará una moneda y el equipo que gane el sorteo decidirá la dirección en la que atacará durante el primer tiempo del partido, o ejecutará el saque de salida.

El segundo tiempo del partido, los equipos cambiarán de mitad de campo y atacarán en la dirección opuesta.

A la señal del árbitro, el juego comenzará con un saque a balón parado, con un puntapié dado al balón colocado en el suelo del centro del campo, en dirección al campo contrario.

Saque de salida

El saque de salida es una forma de iniciar o reanudar el juego:

- Al comienzo del partido.
- Tras haber marcado un gol.
- Al comienzo del segundo tiempo del partido.
- Al comienzo de cada tiempo de la prórroga, dado el caso.

Se puede anotar un gol directamente de un saque de salida (inicio de cada período y reanudación después de obtener un gol).

Procedimiento

- Todos los jugadores deben encontrarse en su propio campo.
- Los jugadores del equipo contrario a aquél que efectúa el saque de salida deberán encontrarse al menos a 3 metros del balón hasta que sea jugado (exterior del círculo de 3 m. de radio del centro del terreno antes de que el balón esté en juego).
- El balón estará inmóvil en el punto central.
- El árbitro dará la señal.
- El balón entrará en juego en el momento en que sea pateado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes que sea tocado por otro jugador.
- Después de que un equipo marque gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

Sanciones

En caso de infracción se repetirá el saque de salida, excepto si el jugador que hizo el saque volvió a jugar el balón antes de haber sido tocado o jugado por otro jugador. En este caso,

[Escribir texto]

se concederá al bando adversario un lanzamiento de banda en el lugar más próximo a la altura en que se cometió la falta.

Interrupciones temporales

El balón a tierra 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 de 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 juego se reanuda cuando el balón toca el suelo.

Sanciones

Si el balón puesto en juego de esta manera traspasa una línea de banda o de meta antes de haber sido tocado por un jugador, el árbitro repetirá el balón al suelo. Ningún jugador podrá jugar el balón antes de que este haya tocado el suelo. Si no fuera así, el árbitro repetirá el saque.

Balón en juego o fuera de juego.

Balón fuera de juego

El balón estará fuera de juego si:

- Ha traspasado completamente una línea de banda o de meta, ya sea por tierra o por aire.
- El juego ha sido detenido por el árbitro.
- Golpea el techo (en superficies techadas si el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutará el equipo adversario; el saque de banda se efectuará en el punto más cercano de la línea de banda al lugar donde tocó el techo).

Balón en juego

a) El balón estará en juego desde el comienzo hasta el final del partido, incluso si:

- rebota en los postes o el travesaño y permanece en el terreno de juego.
- rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.
- mientras no se adopte una decisión por supuesta infracción a las Reglas de Juego.

b) A estos efectos, las líneas pertenecen a las zonas que delimitan. Como consecuencia, las líneas de banda y meta forman parte del terreno de juego.

El gol marcado

Se marcará un gol si el balón traspasa totalmente la línea de meta entre los postes y por debajo del travesaño sin que haya sido llevado, lanzado o golpeado intencionadamente con la mano o el brazo por cualquier jugador del equipo atacante, incluido el portero y siempre que el equipo anotador no haya infringido previamente las Reglas del Juego.

Equipo ganador

El equipo que haya marcado el mayor número de goles durante un partido. Si ambos equipos marcan los mismo goles o no marcan ninguno, el partido terminará en empate.

[Escribir texto]

Reglamentos de competición

Los reglamentos de una competición podrán estipular una prórroga u otro procedimiento para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

Saque de banda.

El saque de banda es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de banda.

Se concederá un saque de banda:

Cuando el balón atraviere enteramente las líneas laterales, sea por el suelo o por el aire, su retorno a la cancha se hará mediante un lanzamiento con el pie desde el lugar exacto donde salió el balón, en cualquier dirección y por un jugador del equipo contrario a aquel que lo tocó por última vez.

Posición del balón y los jugadores. Procedimiento.

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 jugador del saque:

El jugador que ejecuta el lanzamiento 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 colocaran a una distancia mínima de 5m. del punto donde se efectúa el saque de banda
Procedimiento:

- El jugador que efectúa el saque deberá hacerlo en los 4 s. posteriores a recibir el balón.
- El jugador que efectúa el saque de banda no podrá volver a jugar el balón hasta que el esférico no haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego tan pronto haya entrado en el terreno de juego.

Sanciones

a) *Se concederá un tiro libre indirecto al contrario si:*

- *El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción.*

b) *un jugador del equipo contrario efectuara el saque de banda si:*

- *El saque de banda se efectúa incorrectamente.*
- *El saque de banda se efectúa desde una posición que no corresponde al lugar donde el balón salió de la superficie de juego.*
- *El saque de banda no se efectúa en los 4 segundos después de que el balón esté en disposición de realizar el saque.*

c) ***Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón penetra en la misma sin haberlo tocado nadie, se lanzará un saque de meta.***

[Escribir texto]

- d) *Si el lanzamiento de banda es efectuado contra la portería contraria y el balón entra a gol después de haberlo tocado sólo el portero, se efectuará un lanzamiento de esquina contra el equipo defensor desde el lugar más cercano a donde entró el balón a gol.*
- e) *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 desde el lugar más cercano a donde penetró el balón en la portería.*
- f) *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 saque de esquina

El saque de esquina es una forma de reanudar el juego.

Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina,

Concesión del saque de esquina

Cuando el balón traspase enteramente la línea de fondo, excluida la parte comprendida entre los postes de meta y el travesaño y en las condiciones en que legalmente es conquistado un tanto, por el suelo o por alto después de haber sido tocado o chutado por última vez por un jugador del equipo defensor, será marcado un lanzamiento de esquina.

Procedimiento

- El balón se colocará en el ángulo de la esquina más cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a 5 metros del balón hasta que esté en juego
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante
- El balón está en juego en el momento en que sea jugado y se ponga en movimiento.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez hasta que no haya tocado a otro jugador

Sanciones

- a) *Se conceda un tiro libre indirecto al equipo contrario si, el jugador que efectúa el saque toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador.*
- b) *Si el saque de esquina no es ejecutado dentro de un tiempo de 4 segundos, una vez que el ejecutante ha tomado posesión del balón, será un tiro libre indirecto se efectuará desde el cuadrante de esquina.*

El saque de meta

El saque de meta es una forma de reanudar el juego.

No se podrá anotar un gol directamente de un saque de meta.

El saque de meta se podrá traspasar el medio campo.

Se concederá un saque de meta si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o por aire, después de haber tocado a un jugador adversario en último lugar, y no se ha marcado un gol.

Procedimiento

- a) Al saque de meta el balón será lanzado con la mano desde cualquier punto del área por el guardameta del equipo defensor.
- b) Los adversarios deberán permanecer fuera del área hasta que el balón esté en juego.

[Escribir texto]

- c) El portero no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo.
- d) El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente fuera del área de penal; de esta manera, se considerará correcto el saque de meta.

Sanciones

- a) Si el balón no es lanzado directamente fuera de área, se repetirá el saque de meta.
- b) Si una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segundo vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo, se conceda un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzara desde el lugar donde se cometió la infracción.
- c) Si el saque no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta, se concederá un tiro libre indirecto al contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.
- d) Si un guardameta efectúa un saque de meta con el pie, advertirá al guardameta y le ordenarán que ejecute el saque de meta con la mano.

Situaciones especiales del portero

- a) El portero coge el balón con la mano chutado por un contrario dentro de su meta (siempre que no sea saque de meta), podrá dejarla en el suelo y jugar con el pie, aunque pase medio campo al chutar.
- b) El portero en el área de meta puede jugar con el pie si el balón está en juego y lo recibe de un contrario o de un compañero mientras no sea cesión, tiene 4 segundos.
- c) Será sanción con falta al borde del área, las cesiones al portero cogidas con la mano, no viniendo del contrario o de un compañero suyo con la cabeza, el pecho o el muslo.
- d) Será sanción con falta al borde del área, lo más próximo a la infracción, las cesiones al portero jugadas con el pie, viniendo de una pared entre sus compañeros y no haber sobrepasado el medio campo (el portero le da la pelota en un saque de meta a su compañero y no se la pueden devolver a menos que haya sobrepasado el medio campo)

Faltas e infracciones

Faltas técnicas

Se considerarán faltas técnicas:

- a) Dar o intentar dar una patada a un adversario.
- b) Poner una zancadilla a un contrario, hacerlo caer o intentarlo, sea por medio de la pierna o agachándose delante o detrás de él.
- c) Saltar o tirarse sobre un adversario.
- d) Cargar violentamente o de forma peligrosa a un adversario.
- e) Cargar por detrás a un adversario que no hace obstrucción.
- f) Golpear o intentar golpear a un contrario o escupirlo.
- g) Sujetar a un contrario o impedirle la acción.
- h) Empujar a un contrario con las manos o los brazos.
- i) Cargar a un contrario con el hombro sin disputa de balón.

[Escribir texto]

- j) Jugar el balón, es decir, llevarlo, golpearlo o lanzarlo con la mano o el brazo separados del cuerpo, o intencionadamente con el brazo o mano pegado al cuerpo, excepto cuando lo efectúe el guardameta dentro de su propia área (cuando el portero lo toque fuera de su área y cortando una jugada clara de gol, o tiro hacia la portería con ocasión de gol, se sancionara con tarjeta roja)
- k) Jugar el balón desde el suelo.
- l) Deslizarse por el suelo con intención de cortar el juego.

Sanciones

- a) *Se castigará con tiro libre y falta acumulativa, concedido al equipo contrario en el lugar donde fue cometida la infracción, excepto si se aplica la ley de la ventaja, en cuyo caso también se anotará la correspondiente falta acumulativa cuando termine la jugada. Si se estimase peligrosidad o voluntariedad, llevará implícita la tarjeta amarilla o roja.*
- b) *Si fuera un jugador del equipo defensor quien cometiera una de estas seis faltas dentro de su área de defensa de 6 metros será castigado con penalti.*

También se considerarán faltas técnicas:

- a) Jugar de forma estimada peligrosa por los árbitros, por ejemplo, intentar quitar el balón de las manos al portero contrario; plantillazo, levantar el pie a la altura del busto, etc.
- b) Obstruir intencionadamente a un contrario, sin jugar el balón, esto es correr entre el mismo y el balón.
- c) Levantar los pies para chutar hacia atrás (chilena) o chutar el balón sin intención de jugarlo, alcanzando a un contrario o amenazando alcanzarle peligrosamente.
- d) Cargar al portero, salvo que éste se encuentre fuera de su área.

Si la infracción se comete dentro del área, deberá ejecutarse la falta sobre la línea de 6 metros, en el punto de esta línea más cercano al lugar donde ocurrió la infracción.

Faltas personales

Se considerarán falta personales cometidas por los jugadores:

- a) **Obstruir una jugada prendiendo o 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.
- b) Tocar el balón al ejecutar un lanzamiento lateral, de esquina, de tiro libre, doble penalti o penalti, antes que otro jugador lo haga.
- c) **Demorar más de 4 segundos para reponer el balón en juego en la ejecución de un tiro libre, doble penalti, penalti, saque de banda, saque de esquina o saque de meta.**
- d) Tocar el balón estando en juego un jugador que no está debidamente equipado.
- e) Permanecer el balón más de cuatro segundos dentro del área de meta propia, estando en juego el mismo.
- f) En el lanzamiento de penalti, doble penalti o tiro sin barrera tocar el balón un compañero del ejecutor antes que sea rechazado por el portero o la portería, o que el balón se detenga antes de penetrar en el área, o que el lanzamiento no sea ejecutado hacia gol.

[Escribir texto]

- g) Retener el portero el balón más de 4 s. dentro de su propia cancha, en campo contrario estará considerado como un jugador más sin límite de tiempo de posesión del balón.

Sanciones

- a) *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 o tiro indirecto, desde el punto más cercano donde ocurrió la infracción. Además, el apartado “g” llevará implícita la anotación como falta acumulativa.*

Faltas disciplinarias

Son infracciones consideradas como faltas de disciplina:

Jugadores

- 1) En la sustitución, entrar en el terreno de antes de que salga el jugador sustituido o incorporarse al juego por un lugar indebido.
- 2) Demostrar con palabras o actos, su disconformidad con las decisiones del árbitro.
- 3) Infringir de forma persistente, las Reglas del Juego.
- 4) Ser culpable de conducta incorrecta.
- 5) Cambiar su número de camiseta sin avisar al árbitros.
- 6) Dirigirse a los árbitros. Sólo podrá dirigirse el Capitán de forma correcta y respetuosa.
- 7) Demorarse más de 4 s. en los saques que se efectúen desde el centro del campo.
Una vez interrumpido el juego sólo podrán tocar el balón los componentes del equipo que tienen que reanudar el partido bajo las indicaciones arbitrales.

Técnicos y entrenadores

- 1) Entrar en la cancha de juego para dar instrucciones a sus jugadores o socorrerles en caso de accidentes, sin la autorización arbitral. La facultad de los técnicos y entrenadores para dar instrucciones a sus jugadores, no les autoriza a ingresar en la cancha de juego pero sí a permanecer de pie y con movilidad en la zona autorizada al efecto, siempre que no impidan la visión del cronometrador.
- 2) Dirigirse impetuosamente a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.

Sanciones

- a) *Las infracciones consideradas como faltas de disciplina, serán castigadas con falta acumulativa al equipo y tarjeta de amonestación al jugador, técnico o entrenador, y en caso de ser reincidente, será decretada su descalificación definitiva del partido.*
- b) *Si el partido fuera detenido para aplicar la sanción de amonestación, descalificación o expulsión, será reiniciado con un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlo fuera de la misma y en el lugar más cercano.*
- c) *La interrupción del partido nunca deberá beneficiar al club infractor, debiendo permitir el árbitro ley de la ventaja, y a su conclusión, aplicar las oportunas medidas disciplinarias.*
- d) *El jugador será objeto de descalificación del partido si, en opinión de los árbitros:*
 - *Es culpable de conducta violenta.*
 - *Es culpable de juego brusco grave.*

[Escribir texto]

- *Utiliza propósitos injuriosos o groseros.*
- *Reacciona con acciones o palabras a alguna agresión sufrida.*

e) *Si el partido fuera interrumpido por motivo de descalificación o expulsión de un jugador y si sus razones no caracterizan otra infracción capitulada en el texto propio de estas Reglas de Juego, el juego será reiniciado con la ejecución de un bote neutral en el lugar más cercano donde se encontraba el balón en el momento de la suspensión, excepto si fuera dentro del área, ocasión en que habrá que realizarlos sobre la línea de 6 metros y en el lugar más cercano.*

Componentes del banquillo

1) Interrumpir el normal desarrollo del juego, con la finalidad de sacar provecho del lance.

Sanciones

Se castigará con falta acumulativa, lanzamiento de doble penalti contra el equipo infractor y tarjeta roja al infractor.

2) *Dirigirse a los árbitros, juez de mesa, adversarios o público. Sólo podrá dirigirse a los árbitros el Entrenador, de forma correcta y respetuosa.*

Sanciones

Se castigará con falta acumulativa y tarjeta roja al infractor y tendrá que abandonar el terreno de juego un jugador, quedándose con 4 jugadores durante los siguientes 2 minutos o un gol en contra.

Faltas acumulativas

1) Serán consideradas como FALTAS ACUMULATIVAS, todas las faltas técnicas, y disciplinarias capituladas en la Regla XIV, así como el apartado “h”, regla XIV.

Todas las faltas acumulativas serán anotadas en el acta del partido para los equipos.

2) Las faltas técnicas se sancionarán con un tiro libre mediante el cual podrá directamente marcarse un gol, excepto si se aplica la ley de la ventaja. Las faltas personales serán sancionadas con saque de banda o tiro libre.

3) Cada uno de los equipos podrá, en cada uno de los períodos de juego, incurrir en 5 FALTAS ACUMULABLES con derecho a formación de barrera de jugadores.

4) Cuando se señale una falta sancionada con tiro libre con derecho a formación de barrera, el árbitro ordenará con el silbato la ejecución del mismo, si le fue solicitada la distancia y después de indicar la misma, el equipo disponen de 4 segundos para sacar.

5) En la ejecución de un tiro libre, si un jugador del equipo infractor no respetase la distancia de 5 m. hasta el balón antes de hacer el saque, los árbitros advertirán al infractor y retrasarán la ejecución de dicha falta hasta que sea observada la regla.

Si persistiese la infracción los árbitros deberán amonestar al jugador con tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo, y en la reincidencia descalificarle definitivamente del partido.

6) En caso de ser concedido un tiro libre al cuadro defensor dentro de su propia área de meta, el portero no podrá recibir el balón en las manos. El balón deberá ser chutado más allá del área, y si la Regla no fuese cumplida el tiro será repetido, advirtiendo al infractor.

7) Cuando ocurra la 5 falta acumulativa de un equipo, el juez de mesa avisará a los árbitros y colocará sobre su mesa, en el lado que defiende el equipo infractor sin tener en

[Escribir texto]

cuenta la posición de los banquillos, una bandera o señal indicativa, debiendo notificar el árbitro o el cronometrador al equipo infractor de esta circunstancia.

- 8) A partir de la señalización de la sexta falta acumulativa del equipo, todas las faltas que se sancionan con tiro libre y que se produzcan a una distancia superior a 10 metros de la línea de fondo de la portería del infractor; excepto si se aplica la Ley de la Ventaja; se lanzarán desde la línea de doble penalti, sin barrera. En estos lanzamientos, a excepción del portero del equipo infractor, y el lanzador los jugadores, tanto atacantes como defensores, permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área de penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.
- 9) Si las faltas se produjeran a una distancia inferior a 10 metros, se reanudará el juego desde el punto en que se cometieron y todos serán sin barrera pudiendo optar cualquier jugador del equipo lanzador por tirarla desde el punto donde se cometió la misma o desde el punto de doble penalti, y en este caso se deberá cumplir lo estipulado en el punto anterior, 8). En ambos casos, a excepción del portero del equipo infractor y el lanzador, los jugadores, tanto atacantes como defensores, permanecerán en la superficie de juego, detrás de una línea imaginaria alineada con el balón, paralela a la línea de meta y fuera del área de penal, a una distancia de 5 metros del balón y no podrán obstaculizar al jugador que ejerza el tiro libre, debiendo permanecer fuera de la zona de carrera del mismo. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea pateado y entre en movimiento. El lanzamiento deberá consistir en todo caso con un tiro hacia la portería del equipo infractor con intención de conseguir un gol, sin que ningún otro jugador pueda tocar el balón, antes de que éste hubiese sido tocado por el portero o rechazado por la portería.
- 10) En los lanzamientos de doble penalti y tiro sin barrera, el portero deberá estar situado a una distancia no inferior a 5 metros del balón y siempre dentro de su área.
- 11) El ejecutor del tiro de doble penalti deberá ser debidamente identificado.
- 12) Las faltas acumulativas se anotarán y ejecutarán por el orden cronológico que se produzcan.

Sanciones

- a) *Todo jugador, atacante o defensor, que penetre en la zona del terreno de juego denominada como zona imaginaria de doble penalti (o zona imaginaria de tiro libre sin barrera) o cualquier jugador defensor que invada la zona de carrera del ejecutor, desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.*

[Escribir texto]

- b) *Si el jugador infractor fuese un defensor y del resultado del tiro se diera gol, éste será válido por aplicación de la ley de la ventaja y se mostrará tarjeta amarilla al jugador defensor interviniente y falta acumulativa al equipo.*
- c) *Si el jugador infractor fuese un atacante y del resultado del tiro se diese gol, éste será invalidado, se mostrará tarjeta amarilla a este jugador interviniente, falta acumulativa al equipo, y sacándose de meta.*
- d) *En el lanzamiento de doble penalti, todo jugador defensor, que penetre en la zona de doble penalti desde el pitido del árbitro hasta que el balón sea puesto en juego, será advertido mostrándole la tarjeta amarilla y falta acumulativa al equipo.*

Penalti

Se concederá un tiro de penalti contra el equipo que comete una de las faltas sancionables con un tiro libre directo dentro de su propia área de penal mientras el balón está en juego.

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro de penalti.

Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro de penalti al final de cada tiempo o al final de los períodos de la prórroga.

Posición del balón y de los jugadores

El balón

Se colocará en el punto de penalti.

El ejecutor del tiro de penalti

Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor

Deberá permanecer sobre su propia línea e meta, pudiendo desplazarse a través de ella (movimiento lateral) hasta que el balón esté en juego.

Los jugadores, excepto el ejecutor del tiro, estarán ubicados:

- En la superficie de juego fuera del área y detrás del punto de penalti y a 5 m. del punto de penalti en una línea imaginaria paralela a la línea de fondo.

Procedimiento

- El ejecutor del tiro de penalti, golpeará el balón hacia adelante.
- No volverá a jugar el balón hasta que el esférico haya tocado a otro jugador.
- El balón estará en juego en el momento en que es golpeado y se pone en movimiento.
- Cuando se ejecuta un tiro de penalti durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer o segundo período, se concederá un gol si el balón, antes de pasar entre los postes y bajo el travesaño:
- Toca uno o ambos postes, o el travesaño, o al guardameta.

Sanciones

a) *Si un jugador del equipo defensor infringe esta Regla de Juego:*

- *Si no se marca gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.*
- *Si se marca un gol, no se repetirá el tiro.*

b) *Si un jugador del equipo que ejecuta el tiro infringe esta Regla de Juego:*

- *Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.*

[Escribir texto]

- *Si no se marca un gol, no se repetirá el tiro.*
- c) *Si el ejecutor del tiro infringe esta Regla después de que el balón esté en juego:*
- *Se concederá un tiro libre a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar más próximo a donde se cometió la falta.*

Procedimiento de sustitución

Se permitirá un número ilimitado de sustituciones. Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador.

Para efectuar una sustitución deberá ser avisado el juez de mesa.

Una sustitución puede realizarse siempre esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones: el jugador que sale de la superficie de juego lo debe hacer por la línea de banda en la zona de sustituciones de su propio equipo. El jugador que entra en la superficie de juego debe hacerlo por la misma línea de banda en la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale traspase completamente la línea de banda.

Un sustituto se somete a la autoridad y jurisdicción de los árbitros, sea o no llamado a participar en el encuentro.

La sustitución se completa cuando el sustituto entra en la superficie de juego, momento en el que se convierte en jugador, mientras que el jugador a quien reemplaza deja de serlo.

Las sustituciones serán volantes, sin necesidad de parar el juego, incluida la del portero.

El guardameta únicamente podrá cambiar su puesto por otro jugador inscrito en el acta y que se incorpore debidamente equipado según las Reglas de Juego (Regla IV, apartado 4º).

Duración de un partido

Períodos de juego

El tiempo de duración de un partido es de 50 min., dividido en dos tiempos de 25 min.

La duración de cualquiera de los períodos deberá ser prorrogada para permitir la ejecución de un penalti, doble penalti o tiro libre sin barrera, una vez agotado el tiempo reglamentario.

Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a solicitar un minuto de tiempo muerto en cada uno de los períodos. Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los entrenadores y delegados acreditados de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador.
- El tiempo muerto se concederá cuando el equipo solicitante esté en posesión de balón.
- El árbitro concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera de juego.
- Si un equipo no solicita el tiempo muerto que le corresponde en el primer período seguirá disfrutando únicamente de un minuto de tiempo muerto en el segundo período.
- Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar prórrogas al final del tiempo reglamentario no habrá tiempos muertos en las prórrogas.
- Los órganos competentes podrán variar la duración de los partidos y del descanso de los mismos, con carácter excepcional.

Intervalo de medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos será de 5'.

Sanciones aplicables al mostrarse tarjetas

Amarilla: Amonestación. Dos Amarillas equivalen a una roja

Roja: Expulsión del jugador. Se permite la entrada de otro compañero a los 2 minutos. El equipo juega en inferioridad durante esos 2 minutos o un gol en contra.

5-. CONSIDERACIONES ARBITRALES

La autoridad de los árbitros

Cada partido será controlado por un árbitro que tendrá la autoridad total para hacer cumplir las Reglas del Juego desde el momento en que entran en el recinto deportivo donde se encuentra la superficie de juego hasta que la abandonan.

Decisiones de los árbitros

Las decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego son definitivas, en tanto se refiere al resultado del partido.

Durante el partido su facultad de sancionar se extenderá a las infracciones cometidas durante la suspensión temporal del partido y cuando el balón esté fuera de juego.

Derechos y obligaciones del árbitro

- a) Aplicará y hará cumplir las Reglas de Juego.
- b) Permitirá que el juego continúe y se abstendrá de castigar si el equipo contra el cual se ha cometido una infracción se beneficia de una ventaja y sancionará la infracción cometida inicialmente si la ventaja prevista no es tal.
- c) Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, y de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores, técnicos y auxiliares de equipo.
- d) Tendrán poder discrecional para interrumpir, suspender o finalizar el partido en caso de infracción a la reglas de Juego o por cualquier tipo de interferencia externa (elementos, intervención de espectadores, etc.)
- e) Desde el momento que penetren al terreno de juego, amonestará a todo jugador que observe conducta incorrecta y, si reincide, lo descalificarán. En tal caso, comunicarán el nombre del culpable al organismo competente, en la forma y plazo estipulado en los reglamentos bajo cuya jurisdicción se celebra el partido.
- f) No permitirán que personas no autorizadas entren en el terreno de juego.
- g) Interrumpirán el juego si estiman que algún jugador ha sufrido una lesión de importancia, permitiendo su asistencia sanitaria si dicho jugador lo estima necesario, debiendo ésta realizarse fuera de la cancha de juego. En este supuesto, el jugador deberá ser sustituido por otro jugador suplente, pudiendo reintegrarse al partido cuando el balón haya dejado de estar en juego nuevamente. Si no fuera necesario asistir al jugador por no estimarlo preciso este último, el juego podrá reanudarse o seguir. En caso de lesiones sangrantes el jugador deberá abandonar obligatoriamente el terreno de juego para ser atendido. De igual forma se procederá en el caso de los guardametas.
- h) Tomará medidas disciplinarias contra jugadores que cometan faltas merecedoras de amonestación o expulsión.

[Escribir texto]

- i) Descalificarán del terreno de juego a todo jugador que en su opinión sea culpable de conducta violenta, juego brusco grave o si emplea actos injuriosos o groseros.
- j) Descalificarán igualmente, sin previa advertencia, al jugador, técnico, entrenador o cualquier otra persona que intervenga en el partido que mantengan actitudes atentatorias a la moral o antideportivas.
- k) Cuando marque una falta, designarán la infracción ordenando en cada caso de faltas acumulativas los respectivos registros en el acta por el juez de mesa.
- l) Indicarán la reanudación del juego después de señalar penalti, doble penalti, falta sancionada con tarjeta, la 5ª falta acumulativa, saque inicial, gol o hayan tenido que hacer alguna indicación al juez de mesa.
- m) Se asegurará de que los balones utilizados cumplan las exigencias de la Regla 2. Los deberes y las funciones de los jueces de mesa y los cronometradores serán asumidos por el árbitro, deberá hacerse cargo de las siguientes funciones:
 - a) Anotar en el acta del encuentro el número de camiseta y el nombre y apellidos de los jugadores participantes, las faltas acumulativas, los goles conseguidos legalmente...
 - b) Llevará un registro de las primeras cinco faltas de cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia.
 - c) Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
 - d) Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles.
 - e) Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados, descalificados o expulsados.
 - f) Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.
 - g) Medir el tiempo de juego por medio de un cronómetro. Controlará que el partido tenga la duración estipulada y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida.
 - El partido se jugará a tiempo corrido, menos en los siguientes casos en que se parará:
 - Tiempo muerto
 - Problemas con el balón
 - Lesión de algún jugador
 - Otras que considere el árbitro como acciones que pueden producir una pérdida de tiempo excesiva.
 - h) Revisar las fichas o documentos de todos los participantes en el juego para la supervisión de los árbitros.

6- CONSIDERACIÓN FINAL

Ante cualquier aspecto no contemplado en el presente Reglamento será la organización quién aporte la solución que considere más adecuada para cada caso.