

REGLAS DE JUEGO DEL FÚTBOL SALA

EDICIÓN 2009/2010



Reglas de Juego del Fútbol Sala,
Aprobadas por C.N.F.S.



Edición y Diseño:

C.N.F.S.

Edición: 2009/2010

Clave

En las reglas de Juego de Fútbol sala se ha utilizado el siguiente símbolo:

- * A menos que no figure bajo el título " Circunstancias especiales de la Regla 8 – Inicio y reanudación del juego"
- * En la faltas indirectas cometidas dentro del área del equipo defensor, el tiro será lanzado encima de la raya desde el lugar más cercano donde se cometa la infracción.

INDICE

<u>Regla</u>	<u>página</u>
1. La Superficie de juego	4
2. El balón	11
3. El número de jugadores	13
4. El equipamiento de los jugadores	16
5. El árbitro y El segundo árbitro	18
6. El cronometrador y el tercer árbitro	21
7. La duración del partido	25
8. El inicio y la reanudación del juego	27
9. El balón en juego y fuera de juego	31
10. El gol marcado	32
11. Faltas e incorrecciones	33
12. Tiros libres	38
13. Faltas acumulativas	40
14. El tiro penal	44
15. El saque de banda	47
16. El saque de meta	49
17. El saque de esquina	51
Procedimiento para determinar el ganador de un partido	53
Señales de los árbitros	55
Instrucciones adicionales y directrices para árbitros	58

1 - LA SUPERFICIE DE JUEGO

1. Dimensiones

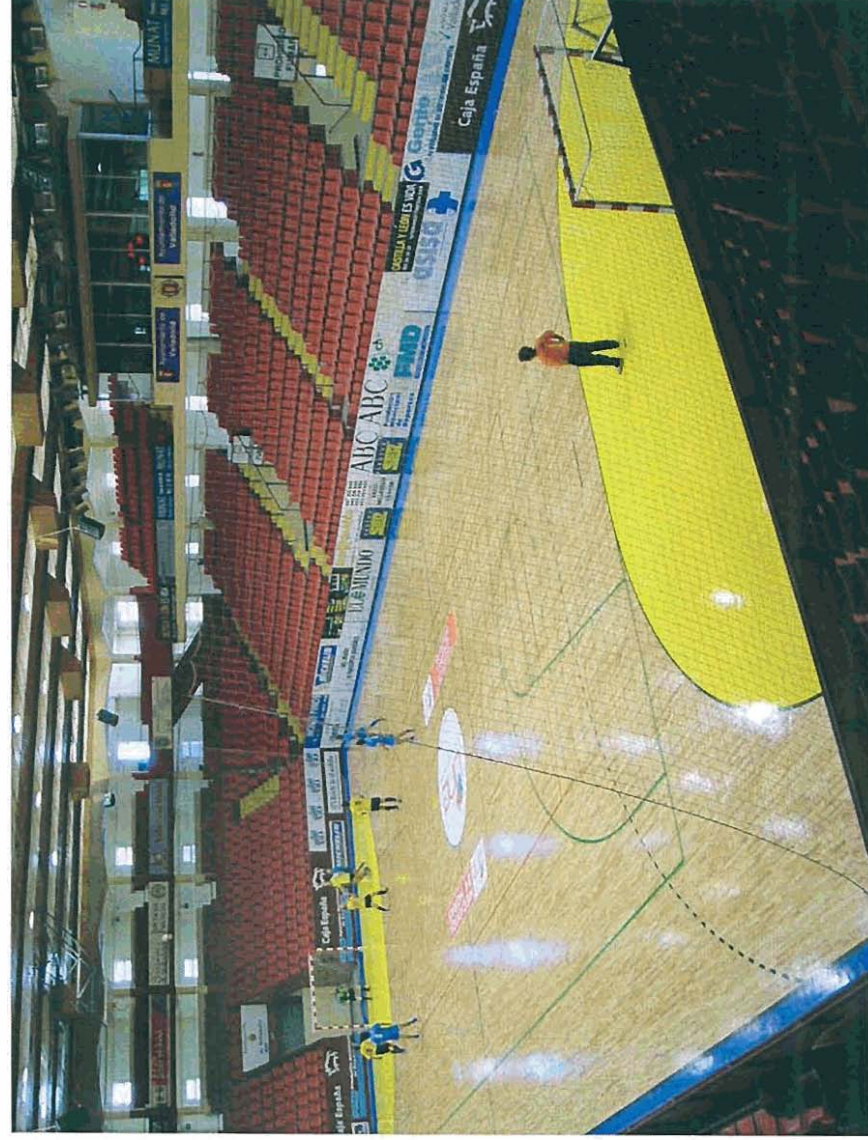
La superficie de juego será rectangular y su longitud deberá ser mayor que su anchura.

Longitud: mínimo 38 m máximo 42 m

Anchura: mínimo 18 m máximo 22 m

Como normal general las dimensiones del terreno de juego será de:

40 x 20



3. Marcación

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

Todas las líneas tendrán una anchura de 8 cm. La superficie estará dividida en dos mitades por una línea media, denominada 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 m.

La superficie de juego y sus características se determinan según el plano siguiente:

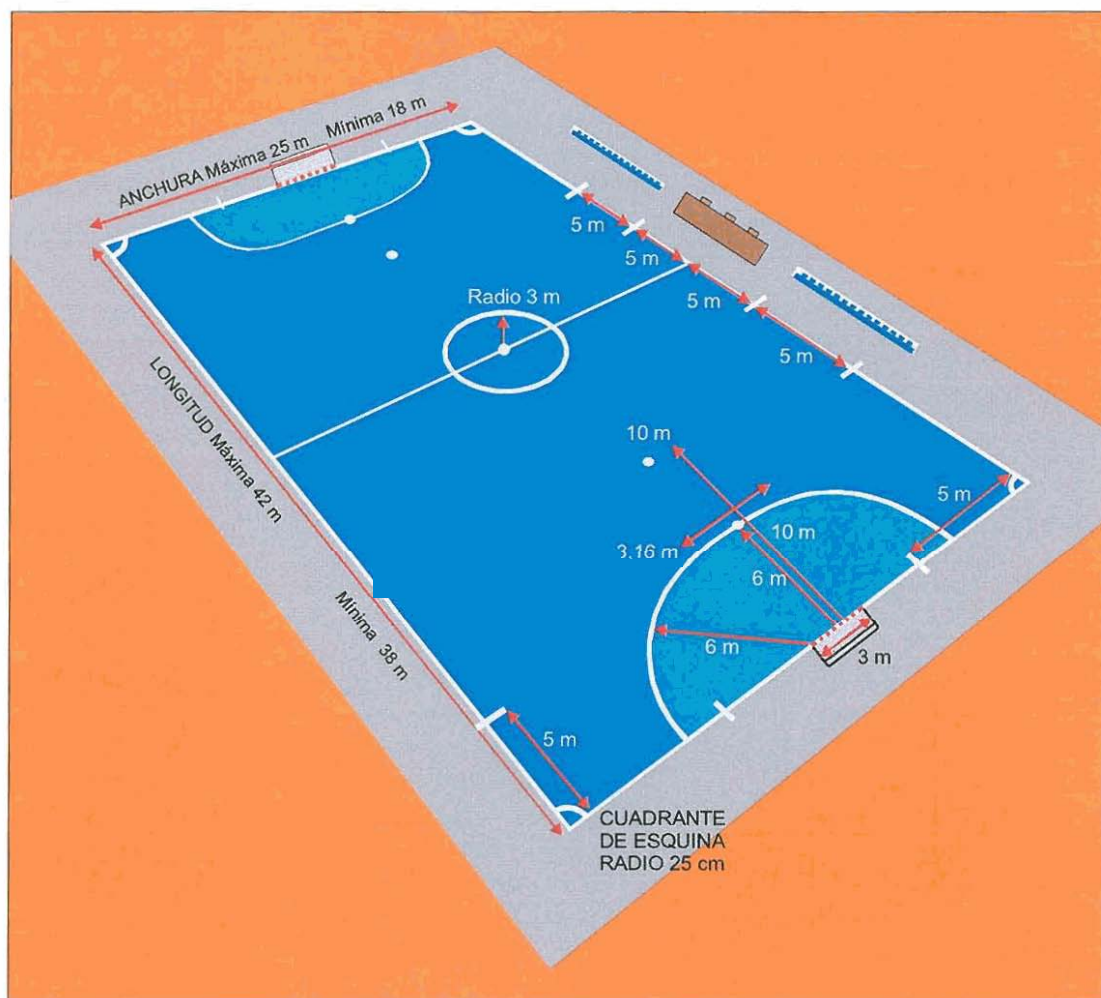


4. El área penal

El área penal, situada a ambos extremos de la superficie de juego, se demarcará de la siguiente manera:

Se trazarán dos líneas imaginarias, de 6 metros de longitud, desde el exterior de cada poste de meta y perpendiculares a la línea de meta; al final de estas líneas se trazará un cuadrante en dirección a la banda más cercana, que tendrá, cada uno, un radio de 6 m desde el exterior del poste. La parte superior de cada cuadrante se unirá mediante una línea de 3,16 metros de longitud, paralela a la línea de meta entre los postes.

La línea curva que marca el límite exterior del área penal se conoce como la línea del área penal.



5. El punto penal

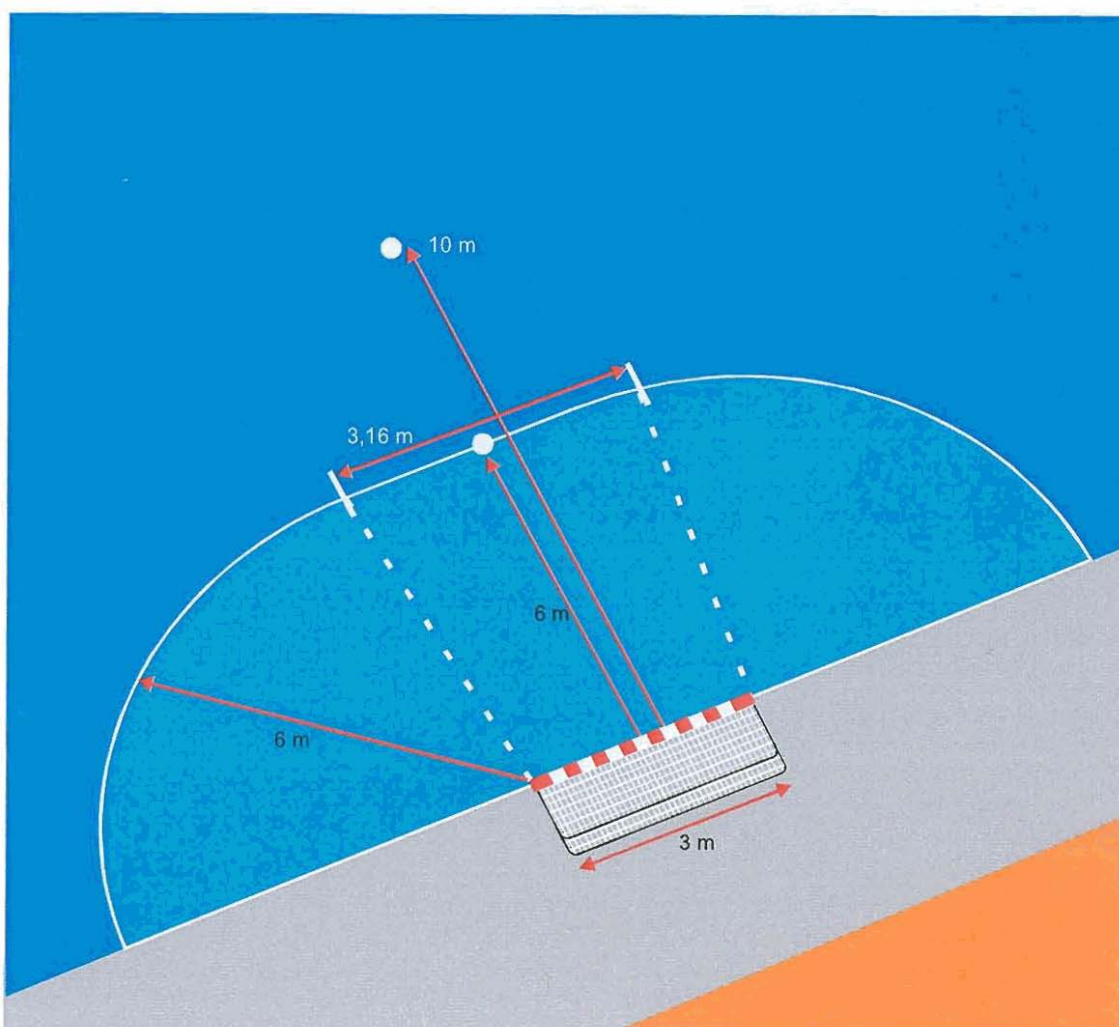
Se dibujará un punto a 6 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

6. El segundo punto penal

Se dibujará un segundo punto a 10 metros de distancia del punto medio de la línea entre los postes y equidistante de éstos.

7. El cuadrante de esquina

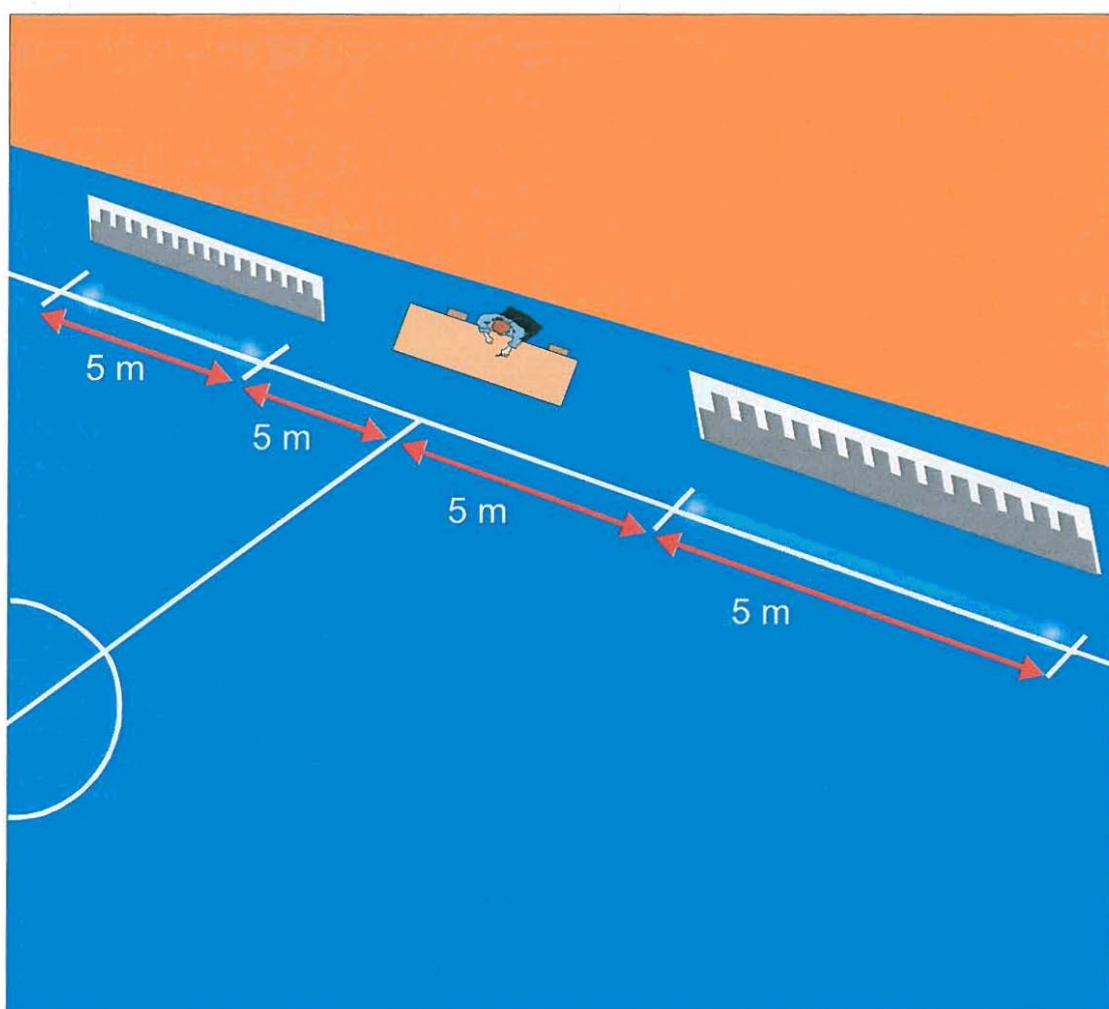
Se trazará en el interior de la superficie de juego un cuadrante con un radio de 25 cm. desde cada esquina.



8. Zona de sustituciones

La zona de sustituciones es la zona en la línea de banda, situada frente a los bancos de los equipos, que utilizarán los jugadores para entrar y salir de la superficie de juego.

- Se situará frente a los bancos de los equipos y se extenderá 5 m. Se marcará con dos líneas en cada extremo, de 80 cm. de largo. 40 cm. hacia el interior de la superficie de juego y 40 cm. hacia el exterior, así como de 8 cm. de ancho.
- El área situada junto a la mesa del cronometrador, es decir, 5 metros a cada lado de la línea de medio campo, permanecerá libre.



9. Las metas

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

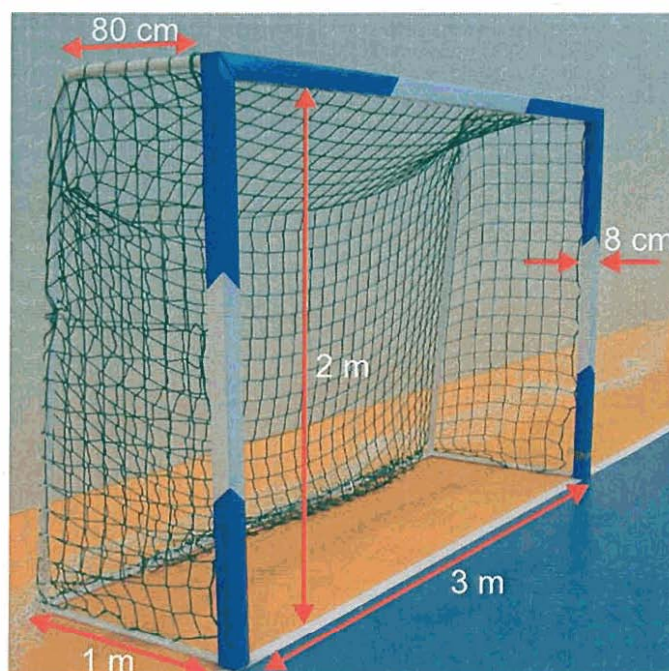
La distancia (medida interior) entre los postes será de 3 m. y la distancia del borde inferior del travesaño al suelo será de 2 m.

Los postes y el travesaño tendrán la misma anchura y espesor, 8 cm. Las líneas de meta tendrán la misma anchura que los postes y el travesaño. Las redes, que deberán ser de cáñamo, yute o nailon, se engancharán en la parte posterior de los postes y del travesaño, mientras que la parte inferior estará sujeta a tubos encorvados o a cualquier otro soporte adecuado.

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 80 cm. en su parte superior y de 100 cm. a nivel del suelo.

10. Seguridad

Las metas deberán disponer de un sistema que garantice la estabilidad, impidiendo su vuelco. Se podrán utilizar metas portátiles que garanticen la misma estabilidad que las metas habituales.



11. Superficie de juego

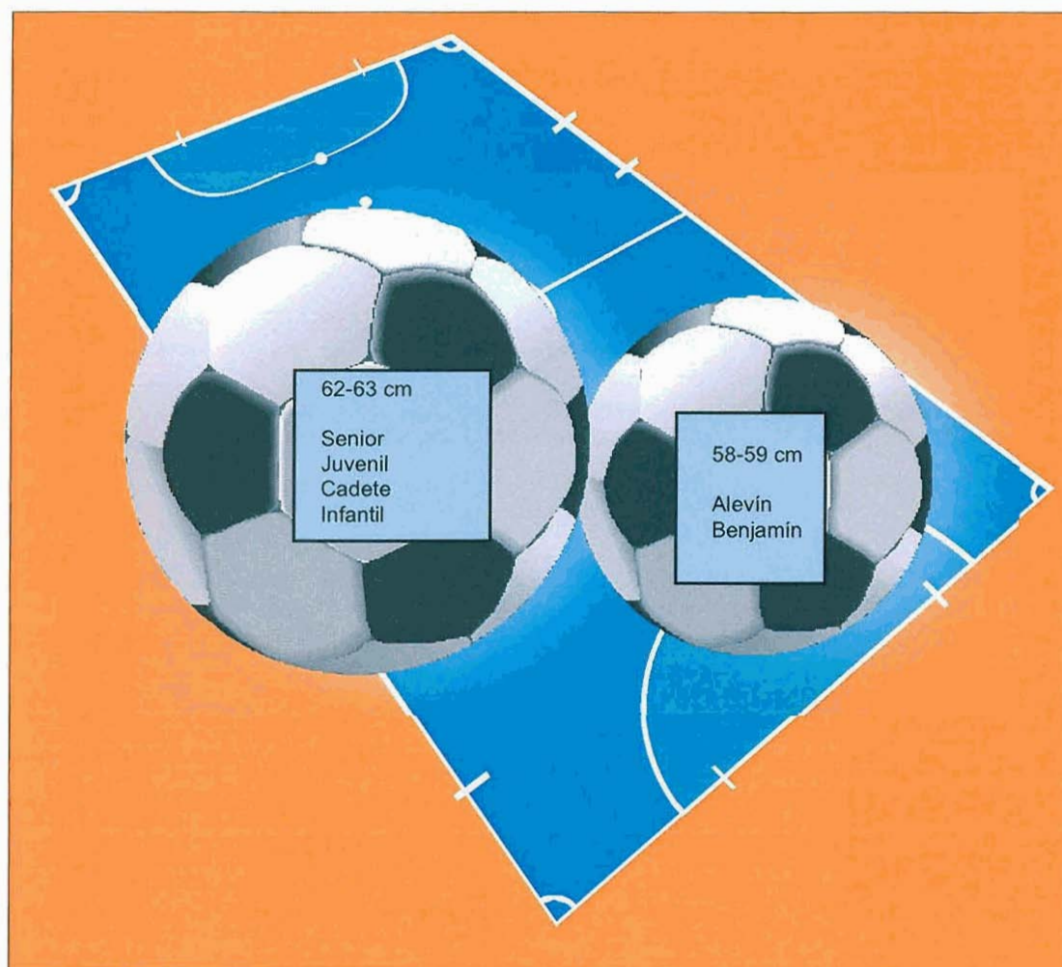
La superficie de juego deberá ser lisa, estar libre de asperezas y no abrasiva. Se recomienda que la superficie sea de madera o material sintético, mientras que se deberá evitar el uso de hormigón o alquitrán.

12. Decisiones

- 1) *Si las líneas de meta miden de 15 0 16 metros, el radio del cuadrante del área será de 4 metros. Dado este supuesto, el punto penal no se situará en el arco del área penal, sino que se dibujará igualmente a 6 m del punto medio entre los postes.*
- 2) *Se deberá hacer una marca en el exterior de la superficie de juego, a 5 m del cuadrante de esquina y perpendicular a la línea de meta, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un saque de esquina. La anchura de la marca será de 8 cm.*
- 3) *Se deberá hacer dos marcas adicionales en la superficie de juego, a 5 metros del segundo punto penal, a izquierda y derecha, para señalar la distancia que deberá observarse en la ejecución de un tiro desde el segundo punto penal. La anchura de la marca será de 6 cm.*
- 4) *Los bancos de los equipos se situarán detrás de la línea de banda, inmediatamente a continuación del área libre situada frente a la mesa del cronometrador.*

2 - EL BALÓN

1. Propiedades y medidas



El balón:

- Será de férrico.
- Será de cuero u otro material adecuado.
- Tendrá una circunferencia mínima de 62 cm. y máxima de 63 cm. en categoría señor, juvenil, féminas, cadete e infantil y de 58-59 cm. para las categorías de benjamín y alevín.
- Tendrá un peso aproximado a 420 g al comienzo del partido.
- Tendrá una presión equivalente a 0.4 - 0.6 atmósferas (400-600 g/cm²) al nivel del mar.

2. Reemplazo de un balón defectuoso

Si el balón explota o se daña durante un partido:

- Se interrumpirá el juego,
- Se reanudará el juego por medio de un balón al suelo, ejecutado con el nuevo balón en el lugar donde se dañó el primero*

Si el balón explota o se daña en un momento en que no está en juego (saque de salida, saque de meta, saque de esquina, tiro libre, tiro penal o saque de banda):

- El partido se reanudará conforme a las Reglas de Juego.

El balón no podrá reemplazarse durante el partido sin la autorización del árbitro.

3. Decisiones

1. No se permite el uso de balones de fieltro en partidos nacionales.

2. El balón no deberá rebotar menos de 50 cm. ni más de 65 cm en el primer bote, efectuado desde una altura de 2 metros.

En partidos de competición se permitirá solamente el uso de balones que cumplan las especificaciones técnicas mínimas estipuladas en la Regla 2.

3 - EL NÚMERO DE JUGADORES

1. Jugadores

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

2. Procedimiento de sustitución

En cualquier partido de una competición oficial organizada por la CNFS, una federación o una asociación miembro podrá haber sustitutos.

El número máximo permitido de jugadores sustitutos es de siete. Se permitirá un número ilimitado de sustituciones durante el partido.

Un jugador que ha sido reemplazado podrá reingresar en la superficie de juego sustituyendo a otro jugador. Una sustitución puede realizarse siempre, esté o no el balón en juego, si se observan las siguientes disposiciones:

- El jugador sale de la superficie de juego por la zona de sustituciones de su propio equipo.
- El jugador entra en la superficie de juego por la zona de sustituciones y únicamente cuando el jugador que sale ha traspasado 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.

El guardameta podrá cambiar su puesto con cualquier otro jugador.

3. Infracciones/Sanciones

Si un jugador sustituto entra en la superficie de juego antes de que haya salido el jugador que sustituirá:

- Se interrumpirá el juego.
- Se ordenará al jugador por sustituir abandonar la superficie de juego.
- Se sancionará al sustituto con tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*

Si, en una sustitución, un sustituto entra en la superficie de juego o el jugador que sustituirá sale de ésta por un lugar que no sea la zona de sustituciones de su propio equipo:

- Se interrumpirá el juego.
- Se sancionará al infractor con la tarjeta amarilla y se le ordenará que salga de la superficie de juego para cumplir el procedimiento de sustitución.
- Se reanudará el juego con un tiro libre indirecto en favor del equipo contrario en el lugar donde estaba el balón cuando se interrumpió el juego*



4. Decisiones

- 1 *Se requieren 5 jugadores por equipo para poder iniciar un partido.*
- 2 *En caso de expulsión de varios jugadores, se suspenderá el partido si en la superficie de juego quedan menos de tres jugadores en uno o ambos equipos (incluido el guardameta).*
- 3 *Un técnico o entrenador podrá impartir instrucciones tácticas a los jugadores durante el partido. Los técnicos deberán evitar estorbar los movimientos de los jugadores y árbitros, situándose dentro del área técnica, en los lugares donde exista, y comportándose de forma correcta.*
- 4 *El área técnica se refiere particularmente a los partidos disputados en instalaciones que cuenten con un área especial para el personal técnico y sustitutos.*

Las áreas técnicas pueden diferir de una instalación a otra, por ejemplo en tamaño; las siguientes notas servirán de guía general:

- *El área técnica se extiende 1 m a cada lado del banquillo y hacia delante hasta 75 cm de la línea de banda.*
- *Se recomienda utilizar marcaciones para delimitar dicha área.*
- *El número de personas autorizadas para estar en el área técnica estará determinado por el reglamento de la competición.*
- *En conformidad con el reglamento de la competición, se deberá identificar a los ocupantes del área técnica antes del inicio del partido.*
- *Solamente una persona a la vez estará autorizada para dar instrucciones técnicas; después de hacerlo deberá regresar a su lugar en el banco.*
- *Los entrenadores y los demás técnicos deberán permanecer dentro de los límites del área técnica, salvo en circunstancias especiales, por ejemplo, si un fisioterapeuta o un médico debe entrar en la superficie de juego, con el permiso de los árbitros, para atender a un jugador lesionado.*
- *El entrenador y demás ocupantes del área técnica deberán comportarse de manera correcta.*

4 - EL EQUIPAMIENTO DE LOS JUGADORES

1. Seguridad

Los jugadores no utilizarán ningún equipamiento ni llevarán ningún objeto que sea peligroso para ellos mismos o para los demás jugadores (incluido cualquier tipo de joyas).

2. Equipamiento básico

El equipamiento básico obligatorio de un jugador se compone de las siguientes piezas:

- Un jersey o camiseta,-si se usa ropa interior, las mangas de esta ropa deberán tener el color principal de las mangas del jersey o camiseta.
- Pantalón corto - si se usan pantalones cortos interiores, éstos deberán tener el color principal de los pantalones cortos.
- Medias.
- Espinilleras o canilleras.
- Calzado - el único tipo de calzado permitido será zapatillas de lona o cuero blando, así como zapatillas de entrenamiento con suela de goma u otro material similar.

3. Canilleras/Espinilleras

- Deberán estar cubiertas completamente por las medias.
- Deberán ser de un material apropiado (goma, plástico o un material similar).
- Deberán proporcionar un grado razonable de protección.

4. Guardametas

- El guardameta podrá utilizar pantalones largos.
- Cada guardameta vestirá colores que lo diferencien de los demás jugadores y de los árbitros.
- Si un jugador de campo sustituye al guardameta, deberá llevar el número dorsal que le corresponde en una camiseta de guardameta.

5. Infracciones/Sanciones

Para cualquier otra infracción de esta regla:

- Los árbitros ordenarán al jugador infractor abandonar la superficie de juego para que ponga su equipamiento en orden o lo complete con la pieza faltante. Podrá volver a la superficie de juego sólo después de haberse presentado ante uno de los árbitros, quien tendrá que cerciorarse de que el equipamiento del jugador está en orden.

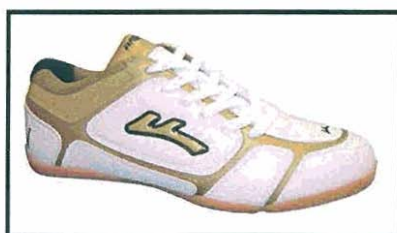
6. Reanudación del juego

Si los árbitros interrumpieran el juego para amonestar al infractor:

- El juego se reanudará por medio de un tiro libre indirecto lanzado por un jugador del equipo adversario desde donde se encontraba el balón cuando el árbitro interrumpió el partido*

7. Decisiones

- 1 *Los jugadores no deberán mostrar al público camisetas interiores con lemas o publicidad. El equipamiento básico obligatorio no deberá tener mensajes políticos, religiosos o personales.*
- 2 *El organizador de la competición sancionará a aquellos jugadores que levanten su camiseta para mostrar lemas o publicidad. El organizador de la competición o la CNFS sancionará al equipo de un jugador cuyo equipamiento básico obligatorio tenga mensajes políticos, religiosos o personales.*
- 3 *Las camisetas deberán tener mangas y están numeradas del 1 al 25.*



5 - EL ÁRBITRO Y EL SEGUNDO ÁRBITRO

1. La autoridad del árbitro

Cada partido será controlado por dos árbitros, quienes tendrán la autoridad total para hacer cumplir las Reglas de Juego en dichos encuentros.

2. Poderes y deberes

Los árbitros:

- Hará cumplir las Reglas de Juego de Fútbol Sala.
- Permitirán que el juego continúe 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.
- Tomarán nota e informarán a las autoridades competentes de todos los incidentes ocurridos antes, durante y después del partido, así como de las medidas disciplinarias tomadas contra jugadores u oficiales de los equipos.
- Tomarán medidas disciplinarias contra jugadores que cometan infracciones merecedoras de amonestación o expulsión.
- Tomarán medidas contra los técnicos de los equipos que no se comporten de forma correcta y podrán, si lo juzgan necesario, expulsarlos de la superficie de juego y sus alrededores.
- No permitirán que personas no autorizadas entren en la superficie de juego.
- Interrumpirá el juego si juzga que algún jugador ha sufrido una lesión grave, y ordenará trasladarlo fuera de la superficie de juego.
- Permitirán que el juego continúe hasta que el balón este fuera de juego si juzgan que el jugador está lesionado levemente.
- Se asegurará de que los balones utilizados correspondan a las exigencias de la Regla 2.
- Castigará la infracción más grave cuando un jugador comete más de una infracción al mismo tiempo.

El árbitro, por su parte:

- Actuará como cronometrador en caso de que este oficial no este presente.
- Interrumpirá, suspenderá o finalizará el partido en caso de contravención de las Reglas de Juego de Fútbol Sala o por cualquier interferencia externa.

3. Decisiones de los árbitros

La decisiones de los árbitros sobre hechos relacionados con el juego, incluidos el hecho de si un gol fue marcado o no y el resultado del partido, son definitivas.

El árbitro y el segundo árbitro podrán modificar una decisión únicamente si se dan cuenta de que es incorrecta o si lo juzgan necesario, siempre que no se haya reanudado el juego o haya terminado el partido.



4. Decisiones

- 1 Si el árbitro y el segundo árbitro señalan simultáneamente una infracción y hay desacuerdo en cuanto a qué equipo favorece la decisión, prevalecerá la decisión del árbitro.*
- 2 El árbitro y el segundo árbitro podrán imponer una amonestación o una expulsión, pero, si existe un desacuerdo entre ellos, prevalecerá la decisión del árbitro.*
- 3 En caso de una intervención indebida conducta incorrecta del segundo árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios y notificará el hecho al organismo competente.*
- 4 El segundo árbitro se situará en el lado opuesto al que controla el árbitro y estará equipado también con un silbato.*
- 5 En partidos nacionales es obligatoria la presencia de un segundo árbitro.*
- 6 La equipación arbitral deberá estar compuesta de pantalón largo en color oscuro: azul marino, negro o gris. Las zapatillas y calcetines deberán ser blancos. Si la zapatilla tiene algún adorno, éste será en colores similares al del pantalón y en un porcentaje mínimo.*

6 - EL CRONOMETRADOR Y EL TERCER ÁRBITRO

1. Deberes

Se designará a un cronometrador y a un tercer árbitro. Se ubicarán en el exterior de la superficie de juego, a la altura de la línea del medio campo y bajo el mismo lado que la zona de sustituciones.

El cronometrador y el tercer árbitro recibirán un cronómetro adecuado y el dispositivo necesario para controlar la acumulación de faltas, que será facilitado por la asociación o el club bajo cuya jurisdicción se juega el partido.



2. El cronometrador

- Controlará que el partido tenga la duración estipulada en la Regla 7, y para ello:
 - Pondrá en marcha el cronómetro después del saque de salida.
 - Detendrá el cronómetro cuando el balón esté fuera del juego.
 - Volverá a ponerlo en marcha después de un saque de banda, de meta o de esquina, de un tiro libre, de tiros desde el punto penal o desde el segundo punto penal, de un tiempo muerto o de un " balón al suelo"
- Cronometrará el minuto de tiempo muerto.
- Anunciará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, el final del primer tiempo, del partido, de los tiempos suplementarios y del minuto de tiempo muerto,
- Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la solicitud de un tiempo muerto de un equipo.
- Indicará, mediante un silbato o una señal acústica diferente de la de los árbitros, la quinta falta acumulativa de un equipo.



3. El tercer árbitro

El tercer árbitro además de asistirá al cronometrador:

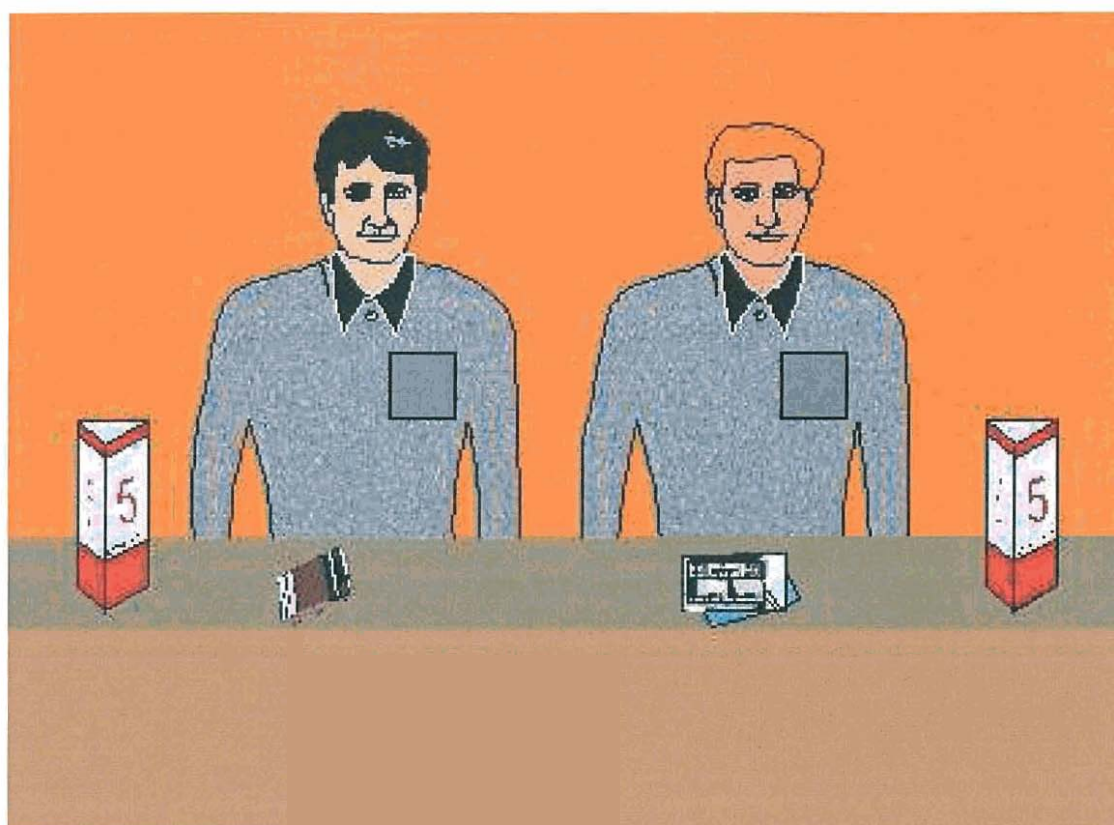
- Llevará un registro de las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo, señaladas por los árbitros en cada período, y colocará una señal visible sobre la mesa del cronometrador para informar de dicha circunstancia.
- Llevará un registro de todos los tiempos muertos que le queden a cada equipo e informará a los árbitros y a los equipos sobre el particular; indicará la autorización para un tiempo muerto cuando le sea solicitado por un técnico de uno de los equipos (Regla 7).
- Llevará un registro de las interrupciones del juego y las razones de las mismas.
- Anotará los números de los jugadores que marcaron los goles,
- Tomará nota de los números y nombres de los jugadores que hayan sido amonestados o expulsados.
- Controlará el reemplazo de balones, a petición de los árbitros.
- En caso necesario, controlará el equipamiento de los sustitutos antes de que entren en la superficie de juego.
- Indicará a los árbitros un error manifiesto en la amonestación o expulsión de jugador, o si se produce una conducta violenta fuera de su campo visual; no obstante, los árbitros decidirán sobre cualquier asunto relacionado con el juego.
- Supervisará el comportamiento de las personas sentadas en los banquillos y comunicará a los árbitros cualquier conducta impropia.
- Proporcionará cualquier otra información importante para el juego.

En caso de intervención indebida o conducta incorrecta del cronometrador o del tercer árbitro, el árbitro prescindirá de sus servicios, tomará las disposiciones necesarias para que sea sustituido y notificará el hecho al organismo competente.

En caso de lesión del árbitro o el segundo árbitro, el tercer árbitro sustituirá al segundo árbitro.

4. Decisiones

- 1 *En partidos nacionales es obligatorio la presencia de un cronometrador y un tercer árbitro.*
- 2 *En partidos nacionales, el cronómetro utilizado deberá tener todos los dispositivos necesarios para poder controlar la acumulación de faltas de cada equipo en cada periodo.*
- 3 *En caso de ausencia del tercer árbitro, el cronometrador ejercerá también las funciones específicas del tercer árbitro.*



7. LA DURACIÓN DEL PARTIDO

1. Períodos de juego

El partido durará dos tiempos iguales de 20 minutos cada uno de tiempo cronometrado en las categorías: senior, juvenil, cadete e infantil.

En las categorías de alevín y benjamín, serán dos tiempos de una duración de 15 minutos.

El cronometrador, cuyas funciones están especificadas en la Regla 6, se encargará del cronometraje del partido.

La duración de cada periodo deberá prolongarse a fin de permitir la ejecución de un tiro penal o un tiro libre directo contra un equipo que ha cometido más de cinco faltas acumuladas.



2. Tiempo muerto

Los equipos tienen derecho a un minuto de tiempo muerto en cada uno de los periodos.

Se deberán respetar las siguientes disposiciones:

- Los oficiales de los equipos están autorizados a solicitar un minuto de tiempo muerto al cronometrador.
- El minuto de tiempo muerto se concederá únicamente cuando el equipo solicitante esté en posesión del balón.
- El cronometrador concederá el tiempo muerto cuando el balón esté fuera del juego, utilizando un silbato o una señal acústica diferente de las usadas por los árbitros.
- Durante el tiempo muerto, los sustituidos deben permanecer en el exterior de la superficie de juego. Igualmente, no se permitirá que un oficial imparta instrucciones en la superficie de juego. Los jugadores podrán sentarse en el banquillo.
- 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.

3. Intervalo del medio tiempo

El intervalo entre los dos períodos no durará más de 15 minutos.

4. Decisiones

- 1 *En caso de no contar con la ayuda de un tercer árbitro o cronometrador el entrenador podrá solicitar el tiempo muerto al árbitro.*
- 2 *Si el reglamento de la competición estipula que se deben jugar tiempos suplementarios al final del tiempo reglamentario, no habrá tiempos muertos en los tiempos suplementarios.*

8 - EL INICIO Y LA REANUDACIÓN DEL JUEGO

1. Introducción

Se lanzará una moneda y el equipo favorecido decidirá la dirección en la que atacará en el primer tiempo del partido. El otro equipo efectuará el saque de salida para iniciar el partido. El equipo favorecido tras lanzar la moneda al aire ejecutará el saque de salida para iniciar el segundo tiempo.

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

2. 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 parte del tiempo suplementario.

Se puede anotar un gol válido directamente de un saque de salida.

3. 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 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 golpeado y se mueva hacia delante.
- El ejecutor del saque no podrá tocar el balón por segunda vez antes de que no sea tocado por otro jugador.

Después de que un equipo marque un gol, el equipo contrario efectuará el saque de salida.

4. Infracciones/Sanciones

En caso de que el ejecutor del saque toque el balón por segunda vez antes de que sea jugado por otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Para cualquier otra infracción del procedimiento de saque de salida, se repetirá el saque de salida.



5. Balón al suelo

El balón al suelo es una forma de reanudar el juego después de una interrupción temporal necesaria, siempre que el balón esté en juego y no haya sobrepasado ni las líneas de banda ni las de meta a causa de cualquier incidente no mencionado en las Reglas de Juego.



El juego se reanuda cuando el balón toque el suelo

6. Procedimiento

Uno de los árbitros dejará caer el balón en el lugar donde se hallaba cuando se interrumpió el juego*

7. Infracciones/Sanciones

Se volverá a dejar caer el balón:

- Si es tocado por un jugador antes de tocar el suelo,
- Si el balón sale de la superficie de juego después de tocar el suelo, sin haber sido tocado por otro jugador.

8. Circunstancias especiales

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.

El balón al suelo o bote neutral será disputado por un jugador de cada equipo aunque si un equipo no desea disputar la jugada, el balón al suelo deberá de realizarse.

9 - EL BALÓN EN JUEGO O FUERA DE JUEGO

1. El balón fuera del juego

El balón estará fuera del 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 los árbitros.
- Golpea el techo.

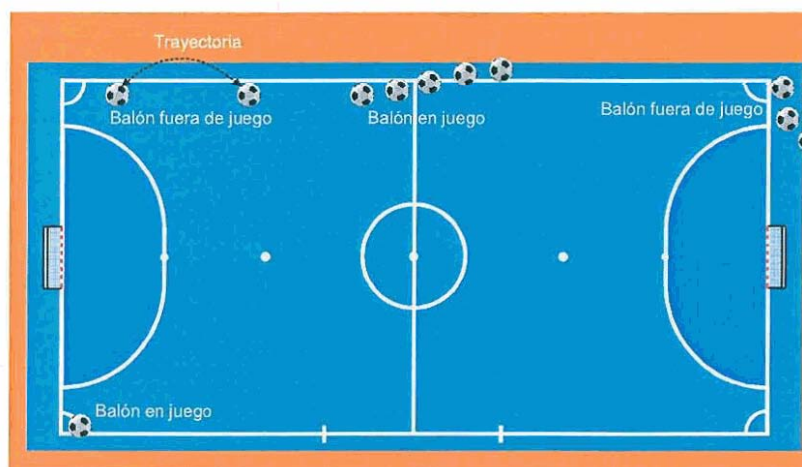
2. El balón en juego

El balón estará en juego en todo otro momento, incluso si:

- Rebota en los postes o el travesaño y permanece en la superficie de juego.
- Rebota en cualquiera de los árbitros situados dentro de la superficie de juego.

3. Decisión

- 1 *Si se juega en superficies techadas y el balón golpea el techo, se reanudará el juego con un saque de banda que ejecutaran 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.*
- 2 *La altura mínima libre en las superficies techadas se establecerá en el reglamento de competición, pero será como mínimo de 4 metros.*



10 - EL GOL MARCADO

1. Gol marcado

Se habrá marcado un gol cuando el balón haya traspasado 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 guardameta, y siempre que el equipo anotador no haya contravenido previamente las Reglas de Juego.

2. Equipo ganador

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

3. Reglamentos de competición

Los reglamentos de competición podrán estipular un tiempo suplementario o la ejecución de tiros desde el punto penal para determinar el ganador de un partido en caso de empate.

4. Decisión

Para determinar el ganador de un partido o una eliminatoria, se permiten en el reglamento de la competición sólo los procedimientos aprobados por la CNFS y descritos en esta publicación.



11 – FALTAS E INCORRECCIONES

Las faltas e incorrecciones se sancionarán de la siguiente manera:

1. Tiro libre directo

Se concederá un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes siete 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 sobre un adversario.
- Golpear o intentar golpear a un adversario.
- Realizar una entrada contra un adversario.
- Empujar a un adversario.

Se concederá asimismo un tiro libre directo al equipo adversario si un jugador comete una de las siguientes cuatro 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 sólo cuando ponga en peligro la integridad física de un adversario.
- 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).

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.

Las infracciones mencionadas son faltas acumulativas.

2. Tiro penal

Se concederá un tiro penal si un jugador comete una de las infracciones mencionadas anteriormente dentro de su área penal, independientemente de la posición del balón y siempre que este último esté en juego.

3. Tiro libre indirecto

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario si el guardameta comete una de las siguientes infracciones:

- Tras despejar el balón, lo vuelve a tocar tras el pase voluntario de un compañero, sin que el balón haya atravesado la línea de medio campo o haya sido jugado o tocado por un adversario.
- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado deliberadamente con el pie.
- Toca o controla con las manos el balón que un compañero le ha pasado directamente de un saque de banda, esquina o tiro libre.
- 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.
- Cuando el portero en un saque de meta no pone el balón fuera del área en cuatro segundos desde que toma posesión y está posicionado (el libre indirecto se lanzará encima de la raya en el lugar más próximo a donde comete la infracción).

Se concederá asimismo un tiro libre indirecto al equipo adversario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción, si el árbitro juzga que un jugador:

- Juega de una forma peligrosa,
- Obstaculiza el avance de un adversario,
- Impide que el portero lance el balón con las manos,
- Comete cualquier otra infracción que no haya sido anteriormente mencionada en la Regla 11, por la cual el juego sea interrumpido para amonestar o expulsar a un jugador.

El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

4. Sanciones disciplinarias

Se podrán mostrar tarjetas amarillas o rojas a los jugadores titulares, sustituidos y técnicos.

Los árbitros tienen la autoridad para tomar medidas disciplinarias desde el momento en que se incorporan a la superficie de juego hasta que la abandonan, después del pitido final.

5. Infracciones sancionables con amonestación

Un jugador será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva,
- Desaprobar con palabras o acciones,
- Infringir persistentemente las reglas de juego,
- Retrasar deliberadamente la reanudación del juego,
- No respetar la distancia reglamentaria en un saque de esquina, de banda, tiro libre o saque de meta,
- Entrar o volver a entrar en la superficie de juego sin el permiso de los árbitros, o contravenir el procedimiento de sustitución,
- Abandonar deliberadamente la superficie de juego sin el permiso de los árbitros.

Un jugador sustituido será amonestado si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de conducta antideportiva,
- Desaprobar con palabras o acciones,
- Retardar deliberadamente la reanudación del juego,

6. Infracciones sancionables con expulsión

Un jugador o jugador sustituto será expulsado y recibirá la tarjeta roja si comete una de las siguientes infracciones:

- Ser culpable de juego brusco grave,
- Ser culpable de conducta violenta,
- Escupir a un adversario o a cualquier otra persona,
- Impedir con mano intencionada un gol o malograr una oportunidad manifiesta de gol (esto no es válido para el guardameta dentro de su propia área penal),
- Malograr la oportunidad manifiesta de gol de un adversario que se dirige hacia la meta del jugador mediante una infracción sancionable con tiro libre o tiro penal,
- Emplear lenguaje o gesticular de manera grosera y obscena,
- Recibir una segunda amonestación en el mismo partido.

Un jugador sustituido será expulsado si comete la siguiente infracción:

- Malograr o impedir un gol o una oportunidad manifiesta de gol.

7. Decisiones

- 1 *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 después de la expulsión.

- 2 *En virtud de las estipulaciones de la Regla 11, un jugador podrá pasar el balón a su guardameta, tras haberlo despejado éste, si lo recibe habiendo traspasado anteriormente la línea media o habiendo sido tocado o jugado por un adversario, utilizando su cabeza, el pecho o la rodilla, etc. No obstante, si en opinión de los árbitros, un jugador emplea un truco deliberado para evadir la Regla, mientras el balón está en juego, el jugador será culpable de conducta antideportiva. Será amonestado, recibirá la tarjeta amarilla y se concederá un tiro libre indirecto al equipo adversario desde el lugar donde se cometió la infracción**

En tales circunstancias será irrelevante si el guardameta toca o no posteriormente el balón con las manos. La infracción es cometida por el jugador que intenta burlar tanto la letra como el espíritu de la Regla 11.

- 3 *Una entrada que ponga en peligro la integridad física de un adversario deberá ser sancionada como juego brusco grave.*
- 4 *Toda simulación en la superficie de juego que tenga por finalidad engañar a los árbitros será sancionada como conducta antideportiva.*
- 5 *El jugador que se quite la camiseta al celebrar un gol deberá ser amonestado por conducta antideportiva.*

12 - TIROS LIBRES

1. Tipos de tiros libres

Los tiros libres son directos o indirectos.

Tanto para los tiros libres directos como indirectos, el balón deberá estar inmóvil cuando se lanza el tiro y el ejecutor no podrá volver a jugar el balón antes de que éste haya tocado a otro jugador.

2. El tiro libre directo

Se concederá un gol si el balón se introduce directamente en la meta contraria.

3. El tiro libre indirecto

Sólo se concederá un gol si el balón toca a otro jugador antes de entrar en la meta.

4. Posición en el 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. Si el equipo defensor ejecuta un tiro libre desde su propia área penal, todos los adversarios deberán situarse fuera de esta área. El balón estará en juego cuando haya salido de esta área.

5. Infracciones/Sanciones

Si al ejecutar un tiro libre un adversario no observa la distancia reglamentaria:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón está en juego y el ejecutor del tiro toca por segunda vez el balón sin que lo haya tocado otro jugador:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Si el equipo ejecutor del tiro libre se demora más de 4 segundos en hacerlo:

- Los árbitros señalarán un tiro libre indirecto a favor del equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

6. Señales

Tiro libre directo:

- Los árbitros señalarán el tiro libre directo manteniendo el brazo levantado horizontalmente y señalando la dirección en la que el tiro libre debe ser lanzado. Con el dedo índice del otro brazo señalará hacia el suelo de manera que quede claro para el tercer árbitro (o cualquier otro árbitro en la mesa de anotación) que se trata de una falta acumulativa.

Tiro libre indirecto:

- Los árbitros señalarán el tiro libre indirecto levantando un brazo por encima de su cabeza y manteniéndolo en esa posición hasta que se haya ejecutado el tiro y el balón haya sido jugado o tocado por otro jugador o haya salido del juego.

13 - FALTAS ACUMULATIVAS

1. Faltas acumulativas

- Son aquellas sancionadas con un tiro libre directo y mencionadas en la Regla 11.
- En el informe del partido se registrarán las primeras cinco faltas acumuladas por cada equipo en cada período.
- 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 esté fuera del juego le indicarán al cronometrador y al tercer árbitro que anoten la falta acumulativa.
- Si hay un tiempo suplementario, todas las faltas acumuladas durante el segundo periodo del partido continuarán acumulándose en el tiempo suplementario en el partido.

2. Posición en el tiro libre

En las cinco primeras faltas acumuladas por cada equipo en cada período, y siempre que el juego se haya detenido por tal motivo:

- Una barrera de jugadores del equipo contrario podrá defender los tiros libres.
- Los adversarios deberán encontrarse al menos a 5 metros del balón.
- Se podrá anotar un gol en la portería contraria directamente de un tiro libre de este tipo.

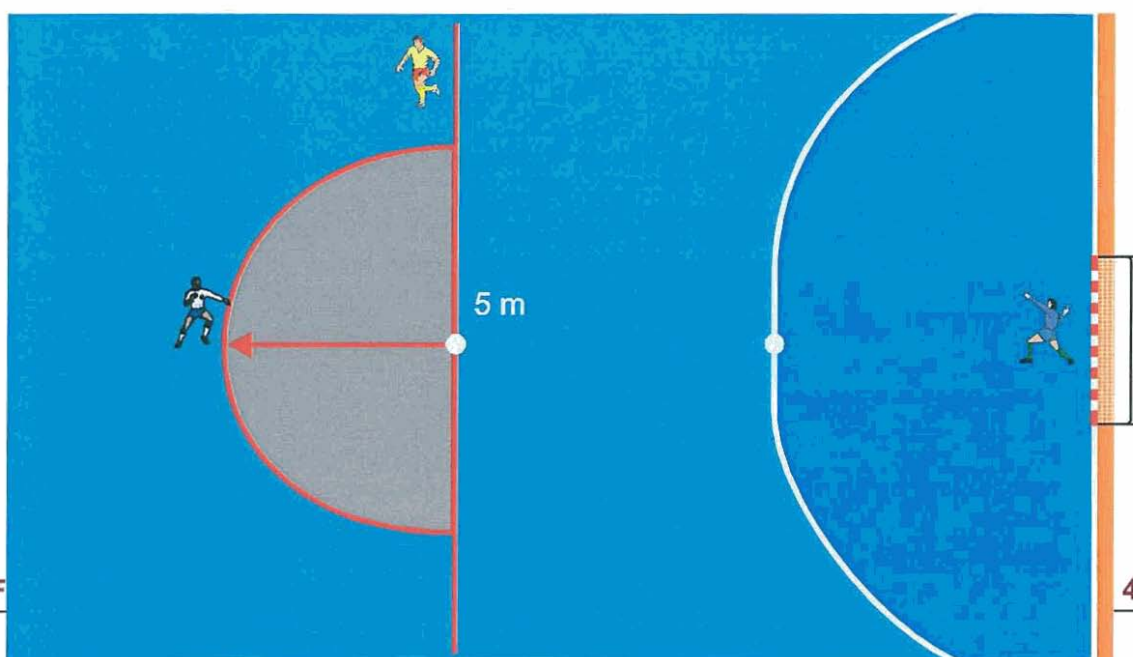


A partir de la sexta falta acumulada por cada equipo en cada periodo:

- Los jugadores del equipo defensor no podrán formar una barrera para defender los tiros libres.
- El ejecutor del tiro estará debidamente identificado.
- El guardameta permanecerá en su área penal a una distancia del balón de cinco metros como mínimo.
- Los jugadores 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 penal, a una distancia de cinco metros del balón y no podrán obstaculizar a jugador que ejecuta el tiro libre. Ningún jugador podrá cruzar dicha línea imaginaria hasta que el balón sea golpeado y entre en movimiento.

3. Procedimiento (para la sexta y siguientes faltas acumuladas)

- El ejecutor del tiro libre deberá lanzarlo con la intención de marcar un gol y no podrá pasar el balón a otro compañero.
- Después de ejecutar el tiro libre, ningún jugador podrá tocar el balón hasta que éste haya tocado al guardameta defensor, rebotado en uno de los postes o en el travesaño, o abandonado la superficie de juego.
- Si un jugador que comete una sexta falta en la mitad de la superficie de juego del adversario o en su propia mitad dentro de una zona delimitada por la línea media y una línea imaginaria paralela a esta última y que atraviesa el segundo punto penal a 10 metros de la línea de meta, el tiro libre se lanzará desde el segundo punto penal. La ubicación del segundo punto penal se indica en la Regla 1. El tiro libre deberá ejecutarse de acuerdo con lo establecido en el apartado precedente " Posición en el tiro libre" .
- Si un jugador comete una sexta falta en la mitad de su propia superficie de juego, entre la línea de 10 m y la línea de meta, fuera del área penal, el equipo atacante decidirá si lanza el tiro libre desde el segundo punto penal o desde el lugar donde se cometió la infracción.
- 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.



4. Infracciones/sanciones

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

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

Si un jugador del equipo que ejecuta el saque infringe esta Regla de Juego:

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro libre.
- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción*

Si el ejecutor del tiro libre infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro libre.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros detendrán el juego.
- Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto*

14 - EL TIRO PENAL

1. El tiro penal

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

Se podrá marcar un gol directamente de un tiro penal. Se concederá tiempo adicional para poder ejecutar un tiro penal al final de cada tiempo o al final de los períodos del tiempo suplementario.

2. Posición del balón y de los jugadores

El balón:

- Se colocará en el punto penal.

El ejecutor del tiro penal:

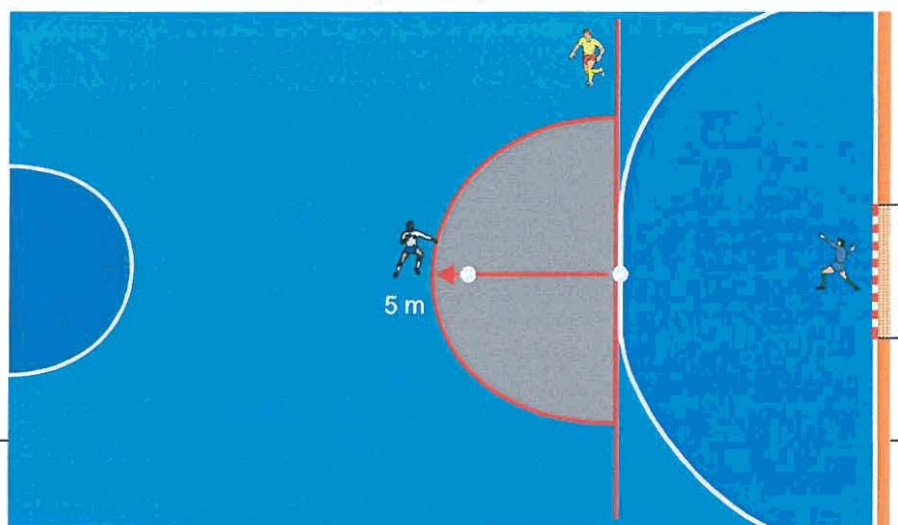
- Deberá ser debidamente identificado.

El guardameta defensor:

- Deberá permanecer sobre su propia línea de meta, frente al ejecutor del tiro y entre los postes de la meta, hasta que el balón esté en juego.

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

- En la superficie de juego.
- Fuera del área penal.
- Detrás o a los lados del punto penal.
- A un mínimo de 5 metros del punto penal.



3. Procedimiento

- El ejecutor del tiro penal pateará el balón hacia delante,
- 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 sea golpeado y se ponga en movimiento.

Cuando se ejecuta un tiro penal durante el curso normal del partido o durante una prolongación del primer, del segundo periodo o del tiempo suplementario 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.

4. Infracciones/Sanciones

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

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

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

- Si se marca un gol, se ejecutará nuevamente el tiro penal.
- Si no se marca un gol, los árbitros detendrán el juego y lo reanudarán con un tiro libre indirecto a favor del equipo defensor, que se ejecutará desde el lugar en donde se cometió la infracción*

Si el ejecutor del tiro penal infringe esta Regla de Juego después de que el balón esté en juego:

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará del lugar donde se cometió la infracción*

Si un jugador del equipo defensor y otro del equipo atacante infringen esta Regla de Juego:

- Se repetirá el tiro penal.

Si el balón toca cualquier otro objeto en el momento en que se mueve hacia delante:

- Se repetirá el tiro.

Si el balón rebota hacia el terreno de juego en el guardameta, el travesaño o los postes, y toca luego cualquier otro objeto:

- Los árbitros detendrán el juego,
- Reanudarán el juego con balón al suelo, que se ejecutará desde el lugar donde tocó el objeto*

15 - EL SAQUE DE BANDA

1. El 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 haya traspasado en su totalidad la línea de banda, ya sea por tierra o por aire, o toca el techo de la sala.
- Que se pateará desde el punto por donde el balón franqueó la línea de banda.
- A los adversarios del jugador que tocó por último el balón.

2. Posición del balón y de los jugadores

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 situarse en el exterior de la superficie de juego en el momento de efectuar el saque. Deberá tener una parte del 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.

3. Procedimiento

- El jugador que efectúa el saque de banda deberá hacerlo en los 4 segundos posteriores a estar en posesión y posición.
- 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 la superficie de juego.

4. Infracciones/Sanciones

Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario si:

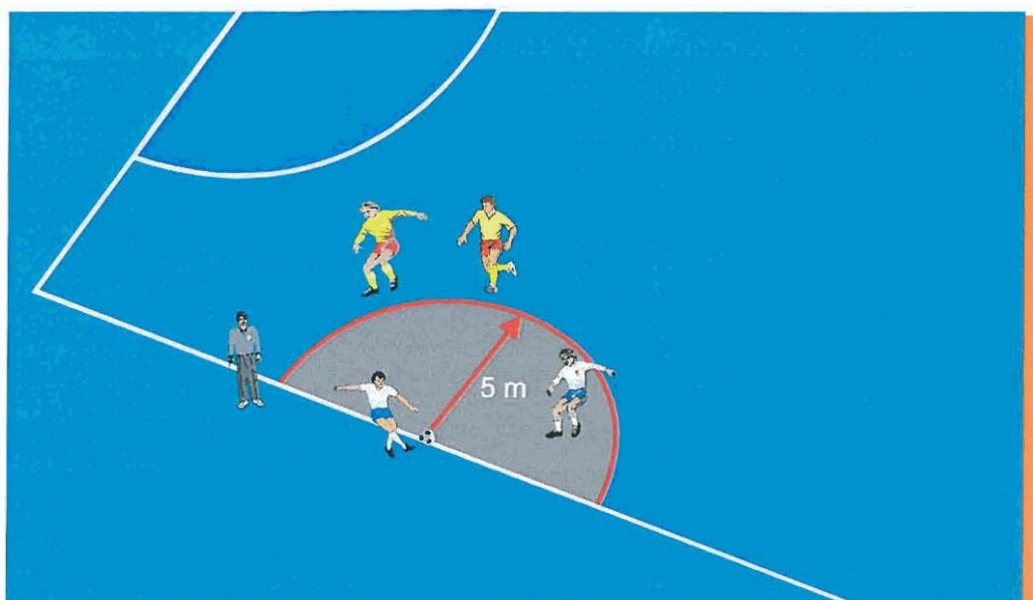
- El jugador que efectúa el saque de banda toca el balón por segunda vez antes de que éste haya tocado a otro jugador. El tiro libre indirecto se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Un jugador del equipo contrario efectuará 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 posesión y posición,
- Se infringe esta regla de cualquier otra manera.

Si un adversario distrae o estorba de forma incorrecta al ejecutor del saque:

- Será amonestado por conducta antideportiva y recibirá la tarjeta amarilla.



16 - EL SAQUE DE META

1. 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.

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 del equipo atacante en último lugar, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 11.

2. Procedimiento

- El balón será lanzado con las manos desde cualquier punto del área penal por el guardameta del equipo defensor.
- Los adversarios deberán permanecer fuera del área penal hasta que el balón esté en juego.
- El guardameta no podrá volver a tocar el balón por segunda vez hasta que el balón sea tocado por un adversario o le sea devuelto por cualquier jugador de su equipo una vez cruzado la línea de medio campo.
- El balón estará en juego cuando haya sido lanzado directamente más allá del área penal.

3. Infracciones/Sanciones

Si el balón no es lanzado directamente fuera del área penal.

- Se repetirá el saque de meta.

Si, una vez que el balón está en juego, el guardameta toca por segunda vez el balón antes de que éste haya sido tocado por un adversario o haya cruzado la línea de medio campo;

- Se concederá un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará desde el lugar donde se cometió la infracción*

Si el saque de meta no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión del guardameta y dentro de su área:

- Se concederá, un tiro libre indirecto al equipo contrario, que se lanzará en la línea del área de penal, en el punto más cercano al lugar donde se cometió la infracción.

17 - EL SAQUE DE ESQUINA

1. El saque de esquina

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

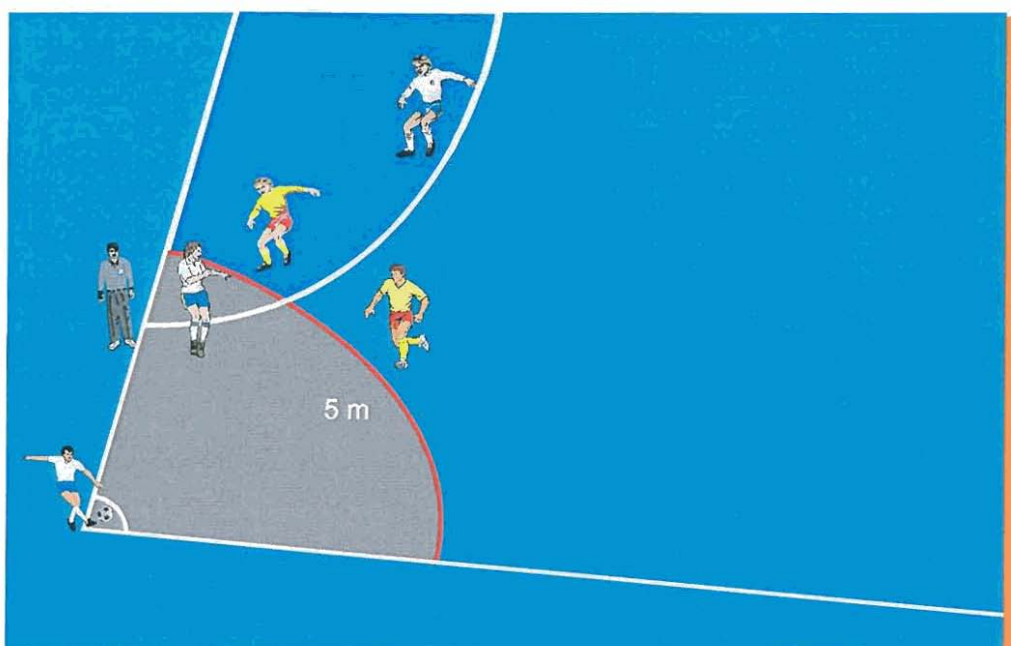
Se podrá anotar un gol directamente de un saque de esquina, pero solamente contra el equipo contrario.

Se concederá un saque de esquina:

- Si el balón ha traspasado en su totalidad la línea de meta, ya sea por tierra o aire, después de haber tocado por último a un jugador del equipo defensor, y no se ha marcado un gol conforme a la Regla 10.

2. Procedimiento

- El balón se colocará en el interior del cuadrante de esquina más cercano.
- Los adversarios deberán permanecer a un mínimo de 5 metros del balón hasta que esté en juego.
- El balón será jugado con el pie por un jugador del equipo atacante.
- El balón estará 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.



3. Infracciones/Sanciones

Se concederá 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. El tiro libre indirecto se lanzará en el punto donde se cometió la infracción*
- El saque de esquina no se ejecuta en 4 segundos después de que el balón esté en posesión y posición del ejecutor. El tiro libre indirecto se ejecutará desde el cuadrante de esquina.

Para cualquier otra infracción a la Regla:

- Se repetirá el saque.

PROCEDIMIENTOS PARA DETERMINAR EL GANADOR DE UN PARTIDO

1. Procedimientos para determinar el ganador de un partido.

Los goles marcados fuera de casa, el tiempo suplementario y los tiros desde el punto penal son los métodos para determinar qué equipo será el ganador en caso de empate, siempre que el reglamento de una competición así lo exija.

2. Goles marcados fuera de casa.

El reglamento de la competición puede estipular que, si los equipos juegan partidos de ida y vuelta y el resultado está empatado tras el segundo partido, se contará doble cualquier gol marcado en el terreno del equipo adversario.

3. El tiempo suplementario

- El tiempo suplementario constará de dos tiempos iguales de 5 minutos cada uno.
- Si no se anota un gol, el vencedor del partido se decidirá mediante el lanzamiento de tiros desde el punto penal.

4. Tiros desde el punto penal

- El árbitro deberá elegir la meta en que se lanzarán los tiros penales,
- El árbitro lanzará una moneda y el equipo cuyo capitán gane el sorteo decidirá si ejecuta el primer o el segundo tiro,
- El tercer árbitro y el cronometrador anotarán todos los tiros lanzados.
- Sujeto a las condiciones estipuladas más abajo, cada equipo lanzará cinco tiros.
- Los tiros deberán ejecutarse alternadamente,
- Si antes de que ambos equipos hayan ejecutado sus cinco tiros, uno ha marcado más goles de los que el otro pudiera anotar aún completando sus cinco tiros, la ejecución de los mismos se dará por terminada.
- Si ambos equipos han ejecutado sus cinco tiros, marcando la misma cantidad de goles o sin marcar ninguno, la ejecución de los tiros deberá continuar en el mismo orden hasta que un equipo haya

marcado un gol más que el otro tras lanzar el mismo número de tiros.

- Todos los jugadores y sustitutos estarán autorizados a ejecutar los tiros penales.
- Cada tiro deberá ser ejecutado por un jugador diferente y todos los jugadores elegibles deberán lanzar un tiro antes de que uno de ellos pueda lanzar un segundo tiro.
- Cualquier jugador elegible podrá cambiar de puesto con el guardameta en todo momento durante la ejecución de los tiros.
- Solamente los jugadores elegibles y los árbitros podrán encontrarse en la superficie de juego cuando se ejecutan los tiros desde el punto penal.
- Todos los jugadores elegibles, excepto el jugador que lanzará el tiro penal y los dos guardametas, deben permanecer en la otra mitad del campo, junto al tercer árbitro.
- El guardameta que es compañero del ejecutante, deberá permanecer en la superficie de juego, fuera del área penal en la que se ejecutan los tiros, en la intersección de la línea de meta con la línea que se extiende perpendicular a la línea de meta (línea del área penal).
- A menos que se estipule otra cosa, se aplicarán las Reglas de Juego y las decisiones pertinentes de la CNFS cuando se lancen tiros desde el punto penal.
- Si, al finalizar el partido, un equipo tiene más jugadores, entre titulares y sustitutos, que su adversario, deberá reducir su número para equipararse al equipo contrario, y comunicar al árbitro el nombre y el número de cada jugador excluido. El capitán del equipo será el responsable de esta tarea.
- Antes de comenzar con el lanzamiento de tiros desde el punto penal, el árbitro se asegurará que permanezcan dentro del campo adversario al de ejecución el mismo número de jugadores elegibles por equipo para lanzar los tiros penales.

SEÑALES DEL ÁRBITRO

Acumulativa directa



Acumulativa Indirecta



dorsal 1



dorsal 2



dorsal 3



dorsal 4



dorsal 5



dorsal 6



dorsal 7



dorsal 8



dorsal 9



dorsal 10



dorsal 11



dorsal 12



dorsal 13



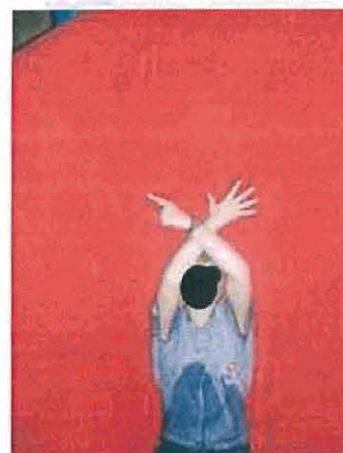
dorsal 14



dorsal 15



dorsal 16



dorsal 17



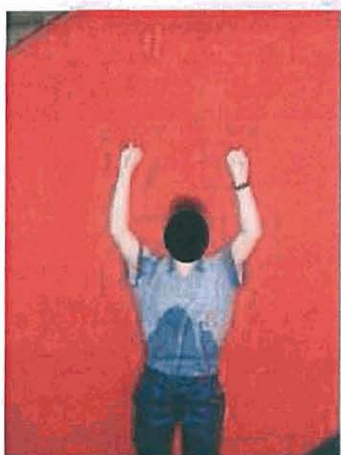
dorsal 18



dorsal 19



dorsal 20



dorsal 21



dorsal 22



dorsal 23



dorsal 24



dorsal 25



Tarjeta Amarilla



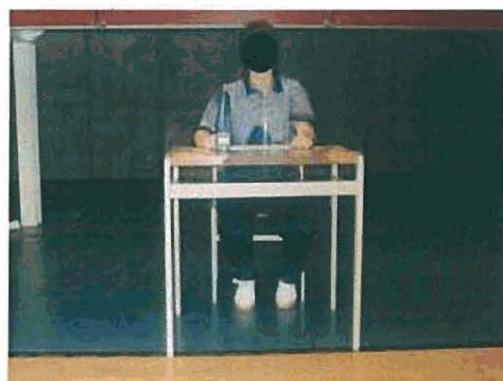
Tarjeta Roja



Acumulativa posterior – Falta anterior



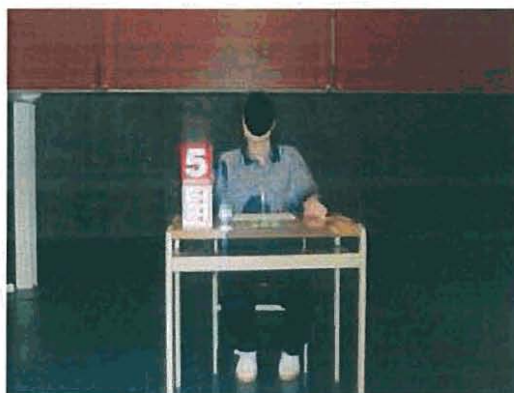
Cronometrador/a



Aviso: 5ª acumulativa para equipo que defiende en la dirección marcada



Señalización de la quinta falta ya avisada



Aviso: Tiempo Muerto



Señalización de confirmación de visualización de la señal marcada por un compañero



Señalización de la cuarta falta cometida



Ejemplo de indicación de la dirección de una falta acumulativa directa



La finalidad de estas instrucciones adicionales y directrices para árbitros, es facilitar la correcta aplicación de las Reglas de Juego del Fútbol Sala.

El Fútbol Sala es un deporte competitivo, y el contacto físico entre los jugadores es un aspecto normal y aceptable del juego. No obstante, los jugadores deben respetar las reglas de Juego del Fútbol Sala y los principios del fair play, es decir, del juego limpio.

El juego brusco grave y la conducta violenta son dos infracciones que conllevan una agresión física inaceptable, sancionada con la expulsión en la Regla 11.

Juego brusco grave.

Un jugador será culpable de juego brusco grave si emplea fuerza excesiva o brutal contra su adversario en el momento de disputar el balón en juego.

Cualquier jugador que se abalance sobre un contrario en la disputa del balón desde delante, detrás o lo lados, utilizando una o ambas piernas con fuerza excesiva y poniendo en peligro la integridad física del oponente, será culpable de juego brusco grave.

Conducta violenta.

La conducta violenta puede ocurrir dentro o fuera de la superficie de juego, estando o no el balón en juego. Un jugador será culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutal contra un rival sin que el balón esté en disputa entre los dos.

Será asimismo culpable de conducta violenta si emplea fuerza excesiva o brutal contra un compañero o cualquier otra persona.

Infracciones contra el portero.

Se recuerda a los árbitros:

- Es infracción si un jugador impide al guardameta lanzar, sacar o soltar el balón de sus manos.
- Se deberá sancionar a un jugador por juego peligroso si juega o intenta jugar con el pie el balón cuando el guardameta lo está lanzando, sacando o soltándolo de sus manos.
- Es infracción restringir los movimientos del guardameta de forma antideportiva durante un saque de esquina.

Cubrir el balón.

No es infracción si un jugador que controla el balón a distancia de juego intenta cubrirlo con el cuerpo sin extender los brazos.

Sin embargo, si impide que el adversario pueda quitarle el balón utilizando la mano, los brazos, las piernas o el cuerpo en forma antirreglamentaria, será sancionado con tiro libre directo o un penal, si la infracción se cometió en el área penal.

Tijera o chilena.

Se permite la tijera o chilena siempre que, en opinión del árbitro, no constituya una acción peligrosa para el adversario.

Mano intencionada.

Se recuerda a los árbitros que la mano intencionada se castiga generalmente con tiro libre directo o penal, si la infracción se comete en el área de penal. Las manos intencionadas serán tarjetas amarillas.

Malograr una oportunidad manifiesta de gol.

Sin embargo, se expulsará a un jugador que impida con la mano intencionada un gol o malogre una oportunidad manifiesta de gol. Este castigo no se impone por mano intencionada, sino por la intervención inaceptable y antideportiva que impide marcar un gol.

Amonestaciones por conducta antideportiva debido a mano intencionada.

Existen circunstancias en las que, además de cobrar un tiro libre directo, se deberá amonestar a un jugador por conducta antideportiva, por ejemplo, cuando el jugador:

- Toca o golpea deliberada y manifiestamente el balón para evitar que el adversario lo reciba.
- Si intenta marcar un gol tocando o golpeando deliberadamente el balón.

Sujetar a un adversario.

Una crítica muy común contra los árbitros es su incapacidad de identificar correctamente y sancionar la infracción de sujetar a un adversario. Esta incapacidad de evaluar adecuadamente la acción de sujetar la camiseta o el brazo puede conducir a situaciones controvertidas, de modo que se urge a los árbitros intervenir inmediatamente y con firmeza ante esta situación, en virtud de la Regla 11.

Generalmente, un tiro libre directo o un tiro penal es sanción suficiente, pero en ciertas circunstancias se deberá imponer una sanción adicional. Por ejemplo:

- Se amonestará por conducta antideportiva si un jugador sujeta al adversario para impedirle que obtenga el balón o pueda colocarse en una posición ventajosa.
- Se expulsará a un jugador que malogre una oportunidad manifiesta de gol al sujetar al adversario.

Aplicación de ventaja.

Cuando un equipo ha sumado cinco faltas acumulativas y comete una falta sancionable con tiro libre directo o penal, excepto en una ocasión manifiesta de gol, los árbitros deberán sancionar ese tiro libre directo o penal.

Sin embargo, si se comete una falta sancionable con tiro libre indirecto de acuerdo con la Regla 11, los árbitros deberán procurar aplicar la ventaja para dar fluidez al juego, siempre que ello no conlleve la toma de represalias o perjudique al equipo contrario el que se ha cometido la infracción.

Lanzamiento de tiros libres.

Se recuerda a los árbitros que se deberá amonestar a un jugador si:

- No observa la distancia reglamentaria cuando se reanuda el juego.

Tiro penal.

Es una violación de las reglas colocarse a menos de cinco m. del punto penal antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se mueve fuera de su línea de meta antes de que se patee el balón.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiada cuando los jugadores infringen esta regla.

El tiro desde el segundo punto penal y tiros libres directos sin barrera.

Es una violación de las reglas colocarse el guardameta a menos de 5 m del balón antes de que se haya efectuado el tiro. El guardameta también infringe las reglas si se sitúa fuera de su área penal antes de que se golpee el balón con el pie.

Cualquier otro jugador, exceptuando el ejecutor, deberá situarse por detrás de una línea imaginaria con el balón, paralela a la línea de meta, fuera del área penal y a 5 m del balón hasta que esté en juego.

Los árbitros deben garantizar que se adopta la medida apropiadas cuando los jugadores infringen esta regla.

Infracciones de guardametas.

Se recuerda a los árbitros que los guardametas no pueden retener el balón en las manos o en sus pies (dentro de su mitad de superficie de juego) más de cuatro segundos. Todo guardameta culpable de esta infracción será sancionado con tiro libre indirecto*

Infracciones persistentes.

Los árbitros deberán estar siempre alerta respecto a jugadores que infringen persistentemente las reglas de Juego del fútbol sala.

Considerarán ante todo que, incluso cuando un jugador comete diferentes infracciones, deberá ser amonestado por infringir persistentemente las Reglas.

Comportamiento frente al equipo arbitral.

El capitán de un equipo no goza de una categoría especial o de privilegio de acuerdo a las Reglas de Juego, pero tiene un cierto grado de responsabilidad en lo que concierne a la conducta de su equipo.

Todo jugador que sea culpable de desaprobar con palabras las decisiones del equipo arbitral deberá ser amonestado.

Todo jugador que ataque a un miembro del equipo arbitral o sea culpable de emplear lenguaje o gestos ofensivos, groseros y obscenos deberá ser expulsado.

Simulación.

Todo jugador que intente engañar a los árbitros simulando lesión o pretendiendo haber sido objeto de infracción será culpable de simulación y se le amonestará por conducta antideportiva. Si el juego fuese detenido por esta infracción, el juego se reanudará con un tiro libre indirecto que se ejecutará en el lugar en que cometió la infracción*

Retrasar la reanudación del juego.

Los árbitros amonestarán a jugadores que retrasen la reanudación del juego mediante las siguientes tácticas:

- Lanzar un tiro libre desde el lugar erróneo con la deliberada intención de obligar al árbitro a ordenar su repetición.
- Jugar con el pie lejos el balón o llevárselo en las manos después de que el árbitro ha detenido el juego.
- Provocar deliberadamente una confrontación tocando el balón después de que el árbitro ha detenido el juego.

Celebración de un gol.

Por más que esté permitido que los jugadores expresen su alegría cuando marcan un gol, la celebración no deberá ser excesiva.

Se podrá celebrar un gol de forma razonable. Sin embargo, no se deberá alentar la práctica de celebraciones coreográficas si éstas ocasionan una pérdida de tiempo excesivo. En este caso, los árbitros deberán intervenir.

Se amonestará a un jugador si, en opinión del árbitro:

- Hace gestos provocadores, irrisorios o exaltados.
- Abandona la superficie de juego y accede a la zona donde se encuentra el público para celebrar un gol.
- Se quita la camiseta por encima de su cabeza, o se cubre la cabeza con la camiseta.
- Cubre la cabeza o cara con una máscara o artículos similares.

El hecho de abandonar la superficie de juego para celebrar un gol no es, en sí, una infracción punible, pero es esencial que los jugadores retornen inmediatamente.

Se pretende que los árbitros actúen de forma preventiva y utilicen el sentido común al encarar las celebraciones de un gol.

Bebidas refrescantes.

Los jugadores tienen derecho a tomar bebidas refrescantes durante una interrupción del partido, pero únicamente al borde de la línea de banda. No está permitido lanzar bolsas de agua o cualquier otro tipo de recipiente con agua a la superficie de juego.

Equipamiento básico de los jugadores.

Guardametas:

- Cada guardameta usará colores que lo distingan de los otros jugadores y de los árbitros.
- Si el color de las camisetas de los dos guardametas es igual y ni uno ni otro tiene otra camiseta para cambiarla, el árbitro permitirá que el juego comience.

Equipamiento no básico de los jugadores:

- Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador.
- El equipo protector moderno, tal como protectores de cabeza, máscaras faciales, rodilleras y protectores del brazo hechos en material suave, ligero, no se considera peligrosos y por lo tanto se permite.
- La nueva tecnología ha hecho que las gafas deportivas sean más seguras, para los propios jugadores y para otros jugadores. Los árbitros deben demostrar tolerancia al autorizar su uso.

Seguridad.

Un jugador no debe utilizar en su equipamiento cualquier cosa que sea peligrosa para él o para otro jugador (se incluye cualquier clase de joyería).

Joyería.

Todos los artículos de joyería son potencialmente peligrosos. No se permite a los jugadores utilizar esparadrapos para cubrir la joyería.

Los anillos, los pendientes, el cuero o las gomas no son necesarios para jugar y lo único que pueden causar es una lesión.

El término “ peligroso” puede a veces ser ambiguo y polémico, por lo tanto, para actuar de forma uniforme y consistente, cualquier clase de joyas o adornos está prohibida tanto para jugadores, sustitutos y árbitros.

Tapar la joyería no es una protección adecuada.

Para evitar problemas de último momento, los equipos deberán informar a sus jugadores por adelantado de la prohibición.

Procedimiento en caso de jugador lesionado.

Los árbitros deberán atenerse a las siguientes instrucciones en caso de que un jugador resulte lesionado:

- Permitirán seguir jugando hasta que el balón este fuera del juego si, en su opinión, la lesión es leve.
- Interrumpirán el juego si, en su opinión, la lesión es grave:
- Después de consultar con el jugador lesionado, autorizarán la entrada en la superficie de juego de uno, máximo dos médicos, para evaluar el tipo de lesión y organización el traslado seguro rápido del jugador fuera de la superficie de juego.
- En caso necesario, los camilleros entrarán en la superficie de juego al mismo tiempo que los médicos para acelerar el traslado del jugador.
- Se asegurarán de que el jugador lesionado sea trasladado con seguridad y rapidez fuera de la superficie de juego.
- No permitirán que se trate al jugador en la superficie de juego.
- Obligarán a abandonar la superficie de juego a todo jugador con herida sangrante, quien no podrá retornar hasta que los árbitros consideren que la herida ha dejado de sangrar (el tercer árbitro podrá comprobarlo, pero serán los árbitros quienes autoricen su entrada); un jugador no puede utilizar ropa manchada de sangre.
- Apenas autorizada la entrada de los médicos en la superficie de juego, el jugador deberá abandonar la misma, ya sea en camilla o caminando. Si no cumple esta regla, será amonestado por retrasar deliberadamente la reanudación del juego.
- Un jugador lesionado, si no ha sido sustituido, sólo podrá reincorporarse a la superficie de juego después de que el partido se haya reanudado.

- Un jugador lesionado no tiene que abandonar la superficie de juego por la zona de sustituciones, puede hacerlo por cualquier línea que delimita la superficie de juego.
- Un jugador lesionado que ha abandonado o tenido que abandonar la superficie de juego puede ser sustituido, pero el sustituto siempre deberá entrar por la zona de sustituciones.
- Cuando el balón esté en juego, el jugador lesionado, si no fue sustituido, podrá ingresar nuevamente en la superficie de juego, pero sólo por la línea de banda. Cuando el balón esté fuera del juego, podrá entrar en la superficie de juego por cualquier línea de demarcación.
- Únicamente los árbitros están autorizados a permitir que un jugador lesionado, que no ha sido sustituido, vuelva a entrar en la superficie de juego, independientemente de que el balón esté o no en juego.
- Si el juego no ha sido interrumpido por cualquier otro motivo, o si la lesión sufrida por el jugador no es producto de una infracción de las Reglas de Juego, los árbitros reanudarán el juego con un balón al suelo que se ejecutará en el lugar en donde se encontraba el balón en el momento de la interrupción*

Excepciones.

Las excepciones a este proceder se dan sólo en caso de:

- Lesión del guardameta.
- Cuando el guardameta y un jugador de campo chocan y necesitan una atención inmediata.
- Cuando ocurre una lesión grave, por ejemplo, tragarse la lengua, conmoción cerebral, fractura de pierna, etc.